****

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU**

**DI SD NEGERI SITAIL KECAMATAN JATINEGARA**

**KABUPATEN TEGAL**

**TESIS**

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Magister PedagogI**

**Oleh:**

**Nama : Maenah**

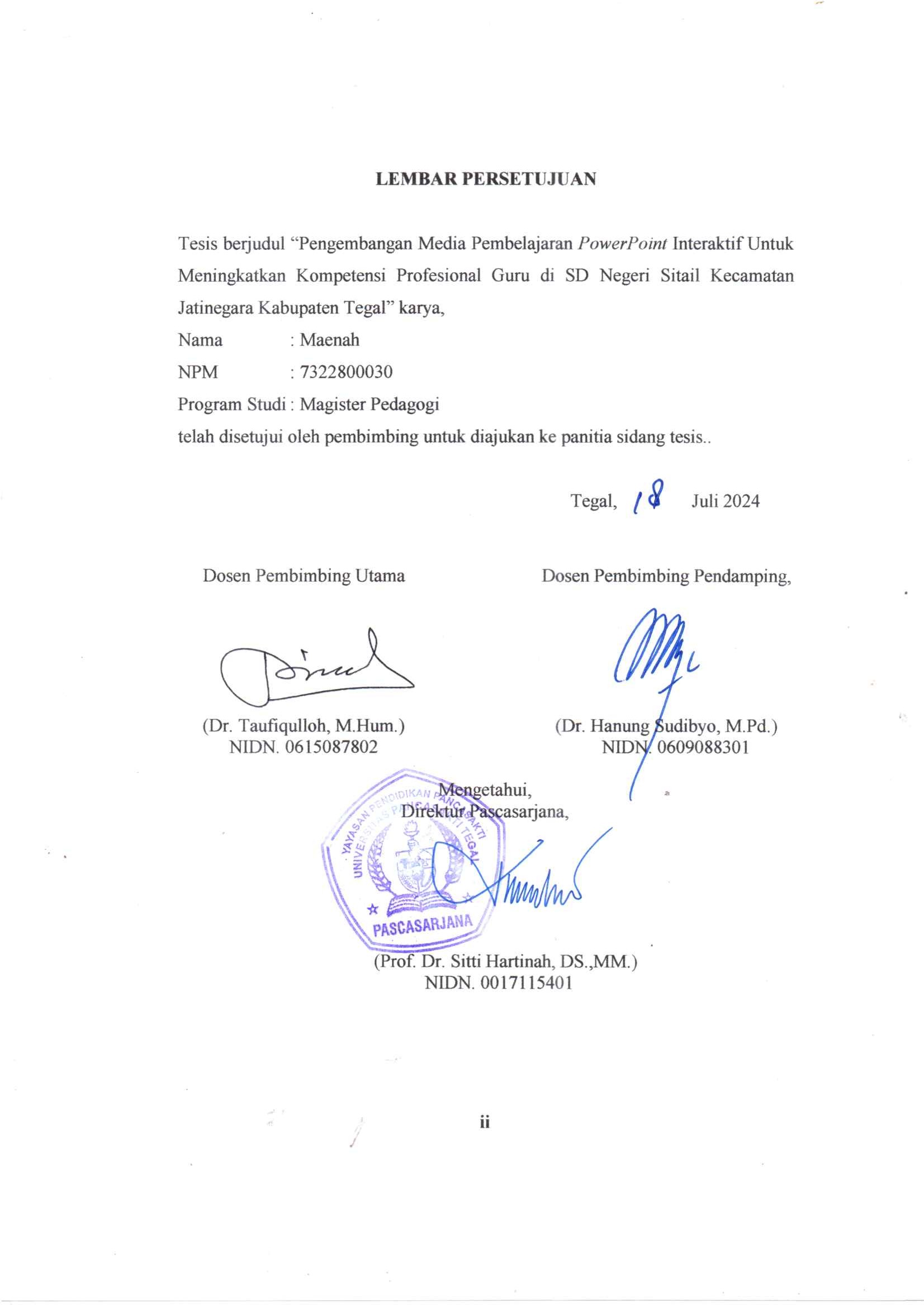
**NPM : 7322800030**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2024**







**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**Motto :**

“Berjuanglah sekuat tenaga untuk meraih asa dan cita-cita”. (Maenah)

**Karya ini saya persembahkan untuk :**

1. Ibunda tercinta Ibu Rolikha
2. Ayahanda tercinta Bapak Daklan ( Alm)
3. Suami tercinta Mas Suswanto yang telah memberikan doa dan dukungan untuk menuntut ilmu.
4. Anakku tercinta Yafiq Annadim Rafif
5. Keluarga besar MP 7 Pascasarjana UPS yang selalu kompak selama perkuliahan.
6. Almamater Universitas Pancasakti Tegal

**ABSTRAK**

Maenah. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal. Program Pascasarjana. Universitas Pancasakti Tegal. Pembimbing I Dr. Taufiqulloh, M.Hum. Pembimbing II Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.

Kata kunci : Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Kompetensi Profesional

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menganalisis kebutuhan guru, peserta didik dan sekolah akan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif*, (2) Membuat desain pengembangan. (3) Menguji kelayakan pengembangan, (4) Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru.

Peneltian ini menggunakan model penelitian *Research and Development (R&D)* denganpendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi persepsi dan pemahaman individu secara detail untuk mendapatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* dan peningkatan kompetensi guru.

Berdasarkan hasil penelitian dapat kesimpulan bahwa analisis kebutuhan guru akan media media pembelajaran PowerPoint Interaktif antara lain. (1) Analisis kebutuhan peserta didik, dan sekolah akan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* antara lain peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan membantu membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah serta membantu mereka mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. (2) Desain pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru yaitu menentukan jenis media pembelajaran, membuat *Storyboard* yang membantu memvisualisasikan alur cerita, urutan materi, dan elemen-elemen penting dalam media pembelajaran, Membuat slide presentasi yang menarik dan interaktif untuk menarik perhatian siswa dan membantu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. (3) Kelayakan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* terdiri dari 6 indikator yang divalidasi oleh ahli ahli media dengan hasil sebagai berikut: kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran: 83.33% (sangat layak), ketepatan dan kelengkapan materi:76.39% (layak), kejelasan penyampaian materi: 87.50% (sangat layak), kecocokan media dengan sasaran pengguna: 89.58% (sangat layak), kualitas media: 81.82%, (sangat layak) dan keefektifan media dalam membantu pembelajaran: 80.77% (sangat layak).

Kesimpulan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara memperoleh hasil sebagai berikut: observasi guru kelas 1 skor 160 (87,4% amat baik), kelas 2 skor 160 (84,2% baik), kelas 3 skor 162 (85,3% baik), dan kelas 4 skor 165 (86,8% amat baik).

**ABSTRACT**

*Maenah. 2024. Development of Interactive PowerPoint Learning Media to Improve Teacher Professional Competence at Sitail State Elementary School, Jatinegara District, Tegal Regency. Graduate program. Pancasakti University Tegal. Supervisor I Dr. Taufiqullah, M. Hum. Supervisor II Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.*

***Keywords:*** *Learning Media, Interactive PowerPoint, Professional Competence*

*This research aims to (1) Analyze the needs of teachers, students and schools for Interactive PowerPoint learning media, (2) Create a development design. (3) Testing the feasibility of development, (4) Developing Interactive PowerPoint learning media to improve teacher professional competence.*

*This research uses a Research and Development (R&D) research model with a qualitative approach allowing researchers to explore individual perceptions and understanding in detail to gain an understanding of the development of Interactive PowerPoint learning media and increasing teacher competence.*

*Based on the research results, it can be concluded that the analysis of teachers' needs for interactive PowerPoint learning media includes, among others. (1) Analysis of the needs of students and schools for Interactive PowerPoint learning media, including students need learning media that can motivate and help them understand the material more easily and help them develop 21st century skills, such as communication, collaboration and solution to problem. (2) Design for developing interactive PowerPoint learning media to improve teacher professional competence, namely determining the type of learning media, creating a storyboard that helps visualize the storyline, sequence of material and important elements in learning media, creating attractive and interactive presentation slides to attract attention. students and help understand the subject matter more easily. (3) The feasibility of developing Interactive PowerPoint learning media consists of 6 indicators validated by media experts with the following results: suitability of content to learning objectives: 83.33% (very feasible), accuracy and completeness of material: 76.39% (feasible), clarity of delivery material: 87.50% (very worthy), suitability of media to target users: 89.58% (very worthy), media quality: 81.82%, (very worthy) and media effectiveness in helping learning: 80.77% (very worthy).*

*Development of Interactive PowerPoint learning media to improve the professional competence of Sitail State Elementary School teachers, Jatinegara District, obtained the following results: class 1 teacher observation score 160 (87.4% very good), class 2 score 160 (84.2% good), class 3 scored 162 (85.3% good), and class 4 scored 165 (86.8% very good).*

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kasih sayangNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal”.

Dalam kesempatan yang baik ini, penulis dengan ketulusan dan kerendahan hati ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikhlas memberikan masukkan dan kontribusi yang sangat berarti dalam proses penelitian dan penyusunan tesis ini, antara lain:

1. Bapak Dr.Taufiqulloh, M.Hum. selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal sekaligus dosen pembimbing Utama yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis selama menyusun penelitian tesis ini.
2. Prof. Dr. Sitti Hartinah DS,M.M., selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah mengarahkan penulis selama menyusun penelitian tesis ini.
3. Dr. Suriswo, M.Pd., selaku Ketua Program Magister Manajemen Program Pasca Sarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah memotivasi dalam menyusun proposal penelitian tesis ini.
4. Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah dengan sabar memberikan bimbingan serta bantuan kepada penulis sehingga terselesaikan penelitian tesis ini.
5. Seluruh Dosen Prodi Magister Pedagogi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian tesis ini.
6. Segenap guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal yang telah menbantu penulis dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPint Interkatif.*
7. Berbagai pihak yang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu selama penelitian.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar-benar bemanfaat. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi penulis untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan dunia pendidikan.

Tegal, Juli 2024

**Maenah**

**DAFTAR ISI**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Hal |
| **Halaman Judul ………………………………………………………………….** | i |
| **Halaman Lembar Persetujuan ………………………………………………….** | ii |
| **Halaman Pengesahan Ujian Tesis ……………………………………………..** | iii |
| **Pernyataan keaslian …………………………………………………………….** | iv |
| **Halaman Persembahan …………………………………………………………** | v |
| **Abstrak …………………………………………………………………………..** | vi |
| ***Abstract* …………………………………………………………………………..** | vii |
| **Kata Pengantar ………………………………………………………………….** | viii |
| **Daftar Isi ………………………………………………………………………...** | ix |
| **Daftar Tabel …………………………………………………………………….** | x |
| **Daftar Gambar ………………………………………………………………….** | xii |
| **Daftar Lampiran ………………………………………………………………..** | xii |
|  |  |
| **BAB I PENDAHULUAN** |  |
| 1. Latar Belakang ………………………………………………………….. | 1 |
| 1. Permasalahan …………………………………………………………….. | 8 |
| 1. Identifikasi Masalah ……………………………………………......... | 8 |
| 1. Pembatasan Masalah ……………………………………………......... | 9 |
| 1. Rumusan Masalah ……………………………………………….............. | 9 |
| 1. Tujuan Penelitian …………………………………………………………. | 10 |
| 1. Manfaat Penelitian ……………………………………………………...... | 10 |
|  |  |
| **BAB II KAJIAN TEORI** |  |
| 1. Kajian Teori ………………………………............................................... | 13 |
| 1. Media Pembelajaran ………………………………………………… | 13 |
| 1. *PowerPoint* Interaktif ……………………………………………….. | 32 |
| 1. PembelajaranInteraktif ……………………….................................... | 37 |
| 1. Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif ………………………….. | 43 |
| 1. Pemanfaatan Media pembelajaran  *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara……………… | 46 |
| 1. Ruang ingkup Penelitan ……………………………. | 47 |
| 1. Hakikat Pengembangan ……………………………………………… | 48 |
| 1. Hakikat Kompetensi …………………………………………………. | 49 |
| 1. Kompetensi Guru ……………………………………………………. | 55 |
| 1. Kompetensi Profesional Guru…………………………………….. | 60 |
| 1. Hasil Penelitian Terdahulu ….. ………………………………………….. 2. Kerangka Berpikir……………………………………………………......... | 61  65 |
|  |  |
| **BAB III METODE PENELITIAN** |  |
| 1. Desain Penelitian ………………………………………………………….. 2. Prosedur Penelitian ………………………………………………………... 3. Setting Penelitian ……………………………………………………… 4. Jenis Data dan Sumber Data ………………………………………………. 5. Teknik dan Instrumen Pengumpul Data …………………………………. 6. Uji Keabsahan Data ……………………………………………………… 7. Teknik Analisis Data ……………………………………………………… | 69  70  74  75  76  87  88 |
|  |  |
| **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** |  |
| 1. Hasil Penelitian ………………………………………………………… | 91 |
| 1. Analisis ……………………………………………………………… | 92 |
| 1. Desain (Perancangan) ……………………………………………….. | 96 |
| 1. Pengembangan …………………………………………………… | 105 |
| 1. Pembahasan …………………………………………………………… | 131 |
| 1. Analisis kebutuhan guru, peserta didik dan sekolah akan media media pembelajaran*PowerPoint Interaktif* ………………………………….. 2. Desain pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara ………………………………………………. 3. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Power Point Interaktif ………….. 4. Pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail ………... | 131  135  136  138 |
|  |  |
| **BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI** |  |
| 1. Smpulan …………………………………………………………………… | 140 |
| 1. Implikasi dan Rekomendasi ……………………………………………… | 142 |
|  |  |
| DAFTAR PUSTAKA | 144 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN |  |

**DAFTAR TABEL**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabel 3.1 | Daftar Nama Guru SD Negeri Sitail | 75 |
| Tabel 3.2 | Kisi-Kisi Kesesuaian Isi dengan Tujuan Pembelajaran | 79 |
| Tabel 3.3 | Ketepatan dan Kelengkapan Materi | 80 |
| Tabel 3.4 | Kejelasan Penyampaian Materi | 81 |
| Tabel 3.5 | Kecocokan Media dengan Sasaran Pengguna | 82 |
| Tabel 3.6 | Kualitas Media | 83 |
| Tabel 3.7 | Keefektifan Media dalam Membantu Pembelajaran | 84 |
| Tabel 3.8 | Kisi-Kisi Instrumen untuk Observasi Pembelajaran Guru | 85 |
| Tabel 3.9 | Aturan Skor Butir Instrumen Ahli Media, Ahli Materi dan Pengguna | 89 |
| Tabel 3.10 | Kategorisasi Hasil Pengolahan Data | 90 |
| Tabel 4.1 | Analisis Kebutuhan Terhadap Kurikulum | 93 |
| Tabel 4.2 | Analisis Kebutuhan Guru | 94 |
| Tabel 4.3 | Analisis Kebutuhan Peserta Didik | 95 |
| Tabel 4.4 | Langkah-langkah Membuat Storyboard PowerPoint Interaktif | 98 |
| Tabel 4.5 | Materi Pembuatan PowerPoint Interaktif | 106 |
| Tabel 4.6 | Validator Expert Jugdment | 110 |
| Tabel 4.7 | Lembar Validasi Kesesuaian Isi dengan Tujuan Pembelajaran | 111 |
| Tabel 4.8 | Lembar Validasi Kesesuaian Isi dengan Tujuan Pembelajaran | 114 |
| Tabel 4.9 | Lembar Validasi Kejelasan Penyampaian Materi | 116 |
| Tabel 4.10 | Lembar Validasi Kecocokan Media dengan Sasaran Pengguna | 118 |
| Tabel 4.11 | Lembar Validasi Kualitas Media PowerPoint Interaktif | 120 |
| Tabel 4.12 | Tabel Validasi Keefektifan Media dalam Membantu Pembelajaran | 122 |
| Tabel 4.13 | Rekapitulasi Validasi Ahli Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif | 123 |
| Tabel 4.14 | Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif | 125 |
| Tabel 4.15 | Kegiatan Pendahuluan Pembelajaran | 127 |
| Tabel 4.16 | Kegiatan Inti Pembelajaran | 128 |
| Tabel 4.17 | Kegiatan Penutup | 131 |
|  |  |  |

**DAFTAR GAMBAR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gambar 2.1 | Alur Kerangka berfikir ……………………………………. | 68 |
| Gambar 3.1 | Sistematika Pegembangan Model ADDIE | 71 |
| Gambar 4.1 | Power Point Interaktif Kelas 4 ………………………… | 99 |
| Gambar 4.2 | Slide Materi Kelas 5 | 104 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lampiran 1 | Buku Panduan penggunaan media Pembelajaran  Media Pembelajaran Power Point Interaktif Kelas 1 |  |
| Lampiran 2 | Media Pembelajaran Power Point Interaktif Kelas 2 |  |
| Lampiran 3 | Media Pembelajaran Power Point Interaktif Kelas 4 |  |
| Lampiran 4 | Media Pembelajaran Power Point Interaktif Kelas 5 |  |
| Lampiran 5 | Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media |  |
| Lampiran 6 | Surat permohonan validasi media |  |
| Lampiran 7 | Lembar validasi ahli media pembelajaran / Validator 1 |  |
| Lampiran 8 | Lembar validasi ahli media pembelajaran / Validator 2 |  |
| Lampiran 9 | Lembar validasi ahli media pembelajaran / Validator 3 |  |
| Lampiran 10 | Lembar validasi ahli media pembelajaran / Vaidator 4 |  |
| Lampiran 11 | Lembar validasi ahli media pembelajaran/ Validator 5 |  |
| Lampiran 12 | Daftar Hadir FGD |  |
| Lampiran 13 | Dokumentasi Kegiatan FGD |  |
| Lampiran 14 | Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran |  |
| Lampiran 15 | Hasil Supervisi Kegiatan Pembelajaran Awal |  |
| Lampiran 16 | Hasil Supervisi Kegiatan Pembelajaran menggunakan Media |  |
|  | Power Point Interaktif |  |

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Peningkatan Kompetensi guru adalah suatu proses pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan ketrampilan guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Kompetensi guru mencakup aspek seperti pengetahuan tentang kurikulum, metode dan strategi pembelajaran, ketrampilan berkomunikasi, manajemen kelas dan teknologi informasi. Peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan melalui berbagai program pelatihan dan pembangunan pengembangan profesional dan pengembangan profesional seperti workshop, seminar, coaching, mentoring, dan sertifikasi. Program program ini diselenggarakan oleh lembaga pemerintah, lembaga pendidikan dan organisasi profesi guru. Peningkatan kompetensi guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan merespon perubahan yang terjadi di dunia pendidikan. Guru yang memiliki kompetensi yang baik akan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal (Wahyuningtyas, 2020).

Penciptaan media pendidikan berpotensi meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan kualitas pengajaran. Dalam pengajaran materi, guru dapat menyampaikan ilmu secara lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Membuat materi pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kompetensi guru di dunia digital modern. Guru dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan meningkatkan kualitas pengajaran dengan sumber belajar *PowerPoint* yang interaktif. Selain itu, penggunaan alat peraga PowerPoint interaktif meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Guru dapat secara efektif menjembatani kesenjangan konseptual dan ide dalam pemahaman siswanya dengan menggunakan media pendidikan. Media pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik serta menyediakan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik dengan memudahkan guru dalam menyampaikan mata pelajaran yang akan dipelajari. (Rudianto, 2020).

Ada banyak bidang yang dapat dipengaruhi oleh teknologi yang berkembang pesat ini, termasuk pendidikan. Empat kompetensi yang harus dimiliki pendidik adalah kompetensi sosial, kepribadian, profesionalisme, dan pedagogi, sesuai Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Teknologi informasi dan komunikasi dikaitkan dengan dua jenis kompetensi: kompetensi profesional, yang melibatkan penggunaan teknologi untuk komunikasi dan pertumbuhan pribadi, dan kompetensi pedagogi, yang melibatkan penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Merupakan suatu kewajiban atau keharusan untuk terus berinovasi dan mewujudkan hal-hal yang dapat menjadikan teknologi sebagai alat pengajaran yang menarik dalam bidang pendidikan guna mewujudkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan. Untuk membantu guru mencapai tujuan pengembangan pendidikan, penting untuk membekali mereka dengan teknologi yang memadai. Selain itu, guru harus mendorong siswanya untuk menggunakan teknologi media baru dengan benar. (Nurfadhilah, 2021).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan nilai-nilai sosial, moral, budaya, dan agama melalui sarana intelektual. Metode komunikasi terencana lainnya yang digunakan dalam pendidikan adalah dengan menciptakan kegiatan belajar bagi siswa atau peserta didik. Dibutuhkan proses pembelajaran yang efisien dan sukses agar peserta didik dapat mengasimilasi pengetahuan dan informasi yang diajarkan kepada mereka.

Saat ini, pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal membantu anak-anak belajar, teknologi memiliki dampak yang luar biasa terhadap pendidikan. Pembelajaran berbasis elektronik merupakan hasil pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Transformasi metode pendidikan tradisional ke dalam format media, seperti media komputer dan internet, yang memunculkan e-learning, merupakan salah satu pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator sekaligus sebagai pemberi informasi kepada peserta didik (Rusman, 2018).

Kompetensi profesional adalah bakat atau keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas pengajaran. Karena berkaitan langsung dengan kinerja yang ditunjukkan seorang guru, maka kompetensi ini menjadi sangat penting. Kompetensi ini menunjukkan tingkat profesionalitas seorang guru. kapasitas untuk belajar dan menerapkan penalaran ilmiah untuk meningkatkan kinerja.

Seperangkat kemampuan, pengetahuan, sikap, dan perilaku yang diperlukan seorang guru agar berhasil memenuhi peran dan tanggung jawabnya dalam lingkungan pendidikan disebut kompetensi profesional guru. Kompetensi ini mencakup kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran siswa serta berkomunikasi dengan siswa, orang tua, dan pihak terkait lainnya. Perkembangan siswa yang optimal dan penyediaan pendidikan yang berkualitas bergantung pada kompetensi profesional pendidik. Guru yang memiliki kompetensi profesional yang kuat dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan siswa dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Ali, 2022).

Untuk memudahkan penyampaian kegiatan belajar mengajar, pendidik harus menerapkan kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan mempunyai peranan besar dalam menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para Peserta didik mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran, salah satunya dengan cara menggunakan Media Pembelajaran yang menarik (Widianto, 2022).

Pertumbuhan dan Perkembangan Revolusi Industri Era “4.0” adalah era dimana segala sesuatunya telah terdigitalisasi. Manusia harus bersaing ketat dalam perkembangan digitalisasi guna memenuhi kebutuhan dan tujuan dalam skala global. Dalam perspektif dunia, kelangsungan hidup atau nilai suatu bangsa dapat ditentukan oleh tingkat daya saingnya. Sebuah bangsa yang kompetitif berarti memiliki atau mampu melahirkan manusia dengan daya cipta ketarampilan yang cerdas, inovatif dan jiwa kreatifitas yang tinggi (Sungkono, 2022).

Sejumlah perubahan terjadi akibat perubahan zaman, khususnya di bidang pendidikan. Telah terjadi pergeseran dalam dunia pendidikan, dimana pembelajaran kini perlu dilakukan di student center dibandingkan hanya menggunakan model dan teknik tradisional yang mengutamakan guru. Hal ini diperlukan agar Peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang berkemampuan. Guru sekarang berperan sebagai fasilitator dan bukan sebagai mediator, memberikan bimbingan dan mengawasi bagaimana keterampilan setiap siswa berkembang. Hal ini sesuai dengan masa Revolusi Industri 3.0, dimana pembelajaran difasilitasi dengan penggunaan media benda nyata sebagai perantara, sedangkan era Revolusi Industri 4.0 memungkinkan pembelajaran difasilitasi dengan penggunaan media yang canggih, atau lebih sering lagi, informasi dan komunikasi. teknologi (TIK).

Peserta didik akan lebih mudah memvisualisasikan konsep materi yang abstrak ketika teknologi informasi dan komunikasi digunakan di dalam kelas. Selain itu, fleksibilitas media membuat Peserta didik dapat belajar dimana saja, kapan saja, dan mandiri. Ini hanyalah salah satu dari sekian banyak manfaat penerapan pembelajaran era Revolusi Industri 4.0, yang juga akan sangat membantu guru dalam mengurangi verbalitas. Menurut Haryono era Revolusi Industry 4.0 akan menyeimbangkan dengan pembelajaran abad 21 yaitu peralihan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital (Yuniani, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi dan dapat diterapkan pada penyebaran konten pendidikan. Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara peserta didik, instruktur, dan bahan ajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komunikasi semacam ini memerlukan sarana penyampaian pesan agar dapat berfungsi. Untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat atau instrumen pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai mediator dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif adalah sebuah sistem atau platform yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan website sebagai media utama. Media ini memungkinkan pengguna, seperti siswa dan guru, untuk mengakses sumber belajar, materi pembelajaran, dan interaksi pembelajaran melalui jaringan internet. Pembelajaran dengan *PowerPoint* yang interaktif sering kali menghasilkan pendekatan yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, ada cara untuk mempersingkat periode kelas, meningkatkan standar pengajaran, memungkinkan penjadwalan pembelajaran yang fleksibel, dan meningkatkan disposisi siswa terhadap pembelajaran.

Uswatun (2018) menjelaskan internet mempunyai karakteristik sehingga bisa digunakan sebagi media pembelajaran. Karakteristiknya antara lain: (1) media interpersonal dan media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) bersifat interaktif, (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda, sehingga terselenggaranya ketiga jenis komunikasi yang merupakan syarat sebuah pembelajaran. Namun penyampaian pembelajarannya menjadi lebih terstandar, hal ini menjadi salah satu keunggulan media pembelajaran. Pesan yang sama juga disampaikan kepada seluruh siswa yang menonton atau mendengarkan presentasi melalui media: (2) Pendidikan dapat dibuat lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih partisipatif; (4) kebutuhan waktu pembelajaran dapat dikurangi; (5) hasil pembelajaran dapat lebih berkualitas; dan (6) sikap positif siswa terhadap pendidikan dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Tersedia tiga jenis platform pembelajaran online, sebagaimana diuraikan di bawah ini: Nurhakim (2018:4), antara lain: (1) *Web Courses,* ialah penggunaan internet untuk pendidikan, dengan semua materi kursus, percakapan, konsultasi, tugas, latihan, dan tes dilakukan sepenuhnya secara online. Meski tidak ada sentuhan fisik atau percakapan antara siswa dan guru, hal itu bisa terjadi kapan saja. (2) *Web Centric Courses*, dimana beberapa materi pengajaran, diskusi, tugas, dan latihan diselesaikan secara online selain ujian tatap muka, konsultasi, dan beberapa latihan. (3) *Web Enhanced Co*urses, yaitu Kursus yang disempurnakan dengan web, yang mengacu pada penggunaan internet untuk meningkatkan standar pengajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Persentase pembelajaran daring dalam paradigma ini lebih sedikit dibandingkan pembelajaran tatap muka. Membuat materi pembelajaran PowerPoint yang interaktif merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

Setiap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang pembelajaran disebut dengan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Kegiatan tersebut meliputi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi selama peserta memperoleh ilmu. *PowerPoint* yang interaktif digunakan untuk memasukkan pembelajaran ke dalam inisiatif pendidikan. Selain itu, desain pembelajaran diperlukan sebagai model pembelajaran untuk aktivitas yang diikuti siswa di kelas. Tampilan *PowerPoint interaktif* yang menggabungkan teks, animasi, suara, gambar diam atau bergerak, dan/atau campuran semuanya untuk membuat jaringan halaman terkait yang membentuk sekumpulan bangunan yang saling berhubungan. (Yaumi, 2018).

*PowerPoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan seluruh elemen media seperti teks, gambar, suara dan video sehingga menarik serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena didukung oleh fitur-fitur yang tersaji. Media pembelajaran menggunakan teknologi informasi telah menjadi komponen penting dalam pendidikan modern. Mereka dapat digunakan di semua tingkatan pendidikan, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dan memungkinkan akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih luas dan beragam (Sahid, 2017).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal bahwa meskipun teknologi merupakan alat pembelajaran dan terus berkembang, namun materi pembelajaran yang digunakan saat ini masih banyak menggunakan media konvensional yang hanya menekankan pada guru. Artinya kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi dan mengakses internet tidak selaras dengan materi pembelajaran yang digunakan saat ini. dimanfaatkan.

Dari hasil supervisi pembelajaran yang dilakukan oleh kepala sekolah di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara pada bulan Maret 2024 Ada beberapa penemuan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas saat ini kurang bervariasi dan sebagian besar guru menggunakan PowerPoint untuk komunikasi satu arah. Konten yang terdapat dalam buku siswa dan presentasi PowerPoint sebagian besar identik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih hanya menggunakan PowerPoint untuk komunikasi satu arah, dan pembelajaran masih murni terjadi di dalam kelas. Baik presentasi PowerPoint maupun buku siswa memiliki isi yang hampir sama. Jika media digunakan secara tidak tepat, maka media tersebut akan kehilangan sebagian kegunaannya sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan kurikulum. Akibatnya, siswa mungkin menjadi kurang terlibat dalam pendidikan mereka dan gagal memenuhi persyaratan kurikulum.

Peneliti berpendapat bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut untuk membuat materi pembelajaran PowerPoint interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan kelas di SD Negeri Sitail Kabupaten Jatinegara, berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan di atas. Oleh karena itu, penelitian pun dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal”.

1. **Permasalahan**
2. **Identifikasi Masalah**

Latar belakang permasalahan di atas menimbulkan beberapa permasalahan, salah satunya adalah sebagian besar guru belum membuat pembelajaran dengan memanfaatkan sumber Pembelajaran PowerPoint Interaktif. Guru di SD Negeri Sitail mungkin belum membuat materi pembelajaran PowerPoint *interaktif* karena beberapa alasan, antara lain:

1. Kurangnya keterampilan dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
2. Guru merasa kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif
3. Kurangnya motivasi dan dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah dalam mengembangkan media pembelajaran pembelajaran.
4. Terbatasnya waktu yang tersedia bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
5. Banyaknya tugas guru yang harus diselesaikan seperti persiapan pembelajaran, melakanakana pembelajarana dan mngevaluasi pembelajaran.
6. Kurangnya kesadaran guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
7. **Pembatasan Masalah**

Membatasi masalah ini penting untuk memperoleh pengetahuan yang benar. Berikut kendala permasalahan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
2. Subyek penelitian penelitian ini melibatkan guru dan siswa SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal sebagai target pengguna media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
3. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE *(Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate).* Penelitian ini dihentikan pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu.
4. Subyek penelitian adalah guru di SD Negeri Sitail 01 Kecamatan Jaitnegara Kabupaten Tegal.
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru, peserta didik dan sekolah akan media media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara?
3. Bagaimana uji kelayakan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara?
5. **Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas,penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kebutuhan guru, peserta didik dan sekolah akan media media pembelajaran *PowerPoint Interaktif.*
2. Membuat desain pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara.
3. Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif .
4. Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara.
5. **Manfaat**

Manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal " adalah :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi guru SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka melalui penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan saran bagi sekolah, lembaga pendidikan, dan pengambil kebijakan dalam memperbaiki program pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.

1. Manfaat Bagi Siswa
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tampilan yang dinamis, animasi, dan multimedia dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Membantu siswa dalam memahami materi lebih dalam. Ide-ide abstrak dapat lebih mudah dipahami dan divisualisasikan dengan menggunakan gambar, film, dan simulasi.
4. Mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Fitur interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
5. Membantu siswa dalam memperoleh kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Berpikir kritis dan kreatif siswa dapat dipupuk dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menantang dan kegiatan pemecahan masalah.
6. Dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Hasilnya, siswa dapat belajar sendiri dan meninjau konten sesuai kebutuhan.
7. Manfaat Bagi Guru :
8. Untuk membantu guru menjadi lebih mahir di bidangnya, materi pembelajaran *PowerPoint* interaktif diajarkan dan dilatih.
9. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, guru dapat memperkaya metode pembelajaran yang mereka gunakan dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
10. Meningkatkan kompetensi profesional mereka dan memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif.
11. Dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Guru dapat menggunakan berbagai fitur *PowerPoint* Interaktif untuk membuat presentasi yang menarik dan informatif.
12. *Power Point* Interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.
13. Penggunaan PowerPoint Interaktif dapat membantu guru mengembangkan keterampilan teknologi dan membantu guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
14. Manfaat Bagi Sekolah
15. Penggunaan *PowerPoint* Interaktif dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
16. *PowerPoint* Interaktif dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang penting seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.
17. Dapat meningkatkan citra sekolah sebagai sekolah yang inovatif dan modern.
18. Membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menghemat waktu dan sumber daya.
19. *PowerPoint* Interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dengan menyediakan berbagai tingkat kesulitan dan pilihan bagi siswa.
20. Manfaat bagi dunia Pendidikan
21. Memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar, dan menjadi sumber inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai penciptaan sumber belajar berbasis teknologi di Indonesia.
22. Dapat menjadi referensi bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk memperbaiki sistem dan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Tinjuan Teori**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang bermakna perantara atau pengantar (Mustofa, 2020). *Association of Education Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses penyampaian pesan. Media dicirikan dalam bidang pendidikan sebagai alat untuk menggalang perhatian dan keinginan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat proses pembelajaran.

Menurut Menurut Arsyad (2019:4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Daryanto (2018: 1) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar.

Segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber dengan cara yang disengaja untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana pengguna dapat menyelesaikan proses pembelajaran dengan cepat dan berhasil dianggap sebagai media pembelajaran.

Menurut Wahyuningtyas (2020) Media berasal dari bahasa latin yaitu medist secara harfiah memiliki arti “Tengah” atau “Pengantar”. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunkana oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik mengenai pembelajaran sehingga pemebelajaran dapat dengan mudah untuk dipahami.

Selain itu, media berfungsi sebagai saluran utama yang menghubungkan pembelajaran dengan sumber daya dan pusat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tradisional, media sering kali menjadi sumber bantuan utama. Guru adalah titik fokus proses pembelajaran, berfungsi sebagai sumber dan pusat pengajaran. (Hasanah, 2018).

Media pembelajaran adalah konten yang dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan emosi, kemauan, dan pikiran siswa guna memudahkan pembelajaran. Pengetahuan atau cara siswa melakukan kegiatan belajar (membaca, menonton, mencoba, mengerjakan soal, menjawab soal, dan sebagainya) dapat ditemukan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekedar benda fisik, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, sehingga memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap (Sahid, 2018)

Tujuan perancangan media pembelajaran harus mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Materi pembelajaran yang efektif harus merangsang berpikir kritis dan kreatif siswa serta kemampuannya berpikir abstrak dan memecahkan masalah. Metode pengajaran konstruktivis dan teknik desain instruksional membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran kepada siswa dalam bentuk orang, benda, atau lingkungan yang menarik minat mereka dan membantu mereka berpikir, merasakan, dan mencapai hasil yang diinginkan dianggap sebagai media pembelajaran. (Nurfadhilah, 2021:66). Penafsiran tersebut sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Muhammad Yaumi yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala peralatan fisik yang sengaja diciptakan untuk menciptakan interaksi dan penyampaian informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. (Yaumi, 2018).

Kesimpulan yang dapat diambil dari pandangan para ahli tersebut adalah bahwa media berfungsi sebagai media penyampaian pesan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga menjamin adanya timbal balik dalam komunikasi. Gagasan, perasaan, dan kemauan siswa selanjutnya dapat dirangsang oleh hal ini, sehingga memungkinkan terciptanya proses pembelajaran bagi mereka. Pada awalnya, media berfungsi terutama sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pendidikan. Artinya, ini adalah cara untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa, meningkatkan semangat belajar, membuat ide-ide abstrak lebih mudah dipahami, dan meningkatkan kemampuan menyerap informasi. Peneliti sampai pada kesimpulan dalam penelitian ini bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau fasilitas, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya dan dapat menggugah minat dan pikiran siswa. Media pembelajaran adalah konten yang dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan emosi, kemauan, dan pikiran siswa guna memudahkan pembelajaran. Pengetahuan atau cara siswa melakukan kegiatan belajar (membaca, menonton, mencoba, mengerjakan soal, menjawab soal, dan sebagainya) dapat ditemukan dalam media pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran adalah media pembelajaran.

1. **Ciri Ciri Media Pembelajaran**

Selain definisi dan pemahamannya, kita dapat mengidentifikasi suatu media pembelajaran berdasarkan kualitas intrinsiknya. Menurut Arsyad (2019: 6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pendidikan juga mengacu pada materi nyata, atau yang sekarang kita sebut perangkat keras—yakni segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh seseorang dengan panca inderanya.
2. Perangkat lunak yang mengacu pada pengertian media pendidikan non fisik adalah isi pesan yang disimpan dalam perangkat keras dan dimaksudkan untuk dikomunikasikan kepada siswa.
3. Penekanan terdapat pada audio dan visual.
4. Media pendidikan merupakan sumber daya yang menunjang pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas..
5. Guru dan siswa terlibat dalam komunikasi dan keterlibatan selama proses pembelajaran melalui penggunaan media pendidikan.
6. Media pendidikan dapat dimanfaatkan dalam beberapa konteks: dalam kelompok besar dan kecil (film, slide, video, OHP), secara individu (modul, komputer, radio tape/kaset, perekam video), atau secara massal (radio, televisi).
7. Sikap, perbuatan, perencanaan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berkaitan dengan penggunaan pengetahuan.

Lebih lanjut Gerlach & Ely yang dikutip Arsyad Azhar (2019: 12), mencantumkan tiga kualitas media yang memberikan petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan media yang mungkin tidak dapat atau mungkin tidak efektif dilakukan oleh guru.

1. Ciri Fiksatif *(Fixative Property)*

Properti ini mengacu pada kapasitas media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan mereproduksi suatu peristiwa atau barang. Gambar, film, disket komputer, kaset audio, dan kaset video adalah beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk menyusun ulang dan mengurutkan item atau peristiwa. Karena kualitas fiksatif ini, media memungkinkan terjadinya pengangkutan suatu peristiwa atau objek pada waktu tertentu tanpa memerlukan pengetahuan tentang berlalunya waktu.

1. Ciri manipulatif *(Manipulative Property)*

Kapasitas media untuk memanipulasi memungkinkan terjadinya perubahan terhadap suatu peristiwa atau hal. Siswa dapat menyaksikan aktivitas yang memakan waktu berhari-hari dalam dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik perekaman time-lapse.

1. Ciri distributif *(Distributive Property)*

Suatu objek atau peristiwa dapat ditransfer melalui ruang berkat sifat distributif media, dan banyak siswa secara bersamaan terpapar pada objek atau peristiwa tersebut dengan pengalaman sensorik yang pada dasarnya sama. Informasi yang telah ditangkap dalam media apa pun dapat diduplikasi tanpa batas dan digunakan kembali di satu lokasi atau secara bersamaan di beberapa lokasi. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya (Arsyad, 2019: 16).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sesuatu dikatakan media pembelajaran apabila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) sifat fiksatif, (2) sifat manipulatif, (3) sifat distributif, (4) berupa perangkat keras atau perangkat keras. perangkat lunak, dan (5) dapat digunakan secara efektif. baik secara individu maupun kolektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan berbagai faktor dalam memilih media pembelajaran, seperti tujuan karakteristik peserta didik, dan ketersediaan sumber daya.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media, salah satu sumber belajar yang paling penting, dapat digunakan dalam berbagai cara unik untuk mendukung upaya pendidikan. Beberapa deretan fungsi media pembelajaran tersebut menurut Sudjana (2015: 6) adalah sebagai berikut.

1. Alat yang dapat digunakan instruktur untuk membuat konten kursus lebih mudah dipahami. Di sini, guru menjelaskan materi pelajaran secara lisan dan bukan menggunakan alat bantu visual.
2. Alat untuk menyajikan masalah atau tantangan sehingga peserta didik dapat melakukan lebih banyak penelitian dan menemukan solusi. Paling tidak, pendidik dapat menggunakan media untuk memicu rasa ingin tahu atau semangat belajar.
3. Sumber daya untuk membantu pendidikan siswa. Hal ini memerlukan analisis isi media secara individu dan kelompok dari para siswa.

Sementara itu, menurut Daryanto, (2017: 7) Secara umum, media pembelajaran berfungsi untuk memperkuat kapasitas penyampaian pembelajaran yang berbeda-beda berikut ini.

1. Kemampuan fiksatif: artinya Suatu benda atau peristiwa dapat direkam, disimpan, dan ditampilkan kembali melalui media. Fitur ini memungkinkan untuk membuat sketsa atau merekam pembelajaran, melestarikannya, dan memutarnya kembali sebagai peristiwa sebenarnya sesuai kebutuhan.
2. Kemampuan manipulatif, artinya Media mempunyai kemampuan untuk mereplikasi sesuatu atau kejadian dengan modifikasi yang berbeda (warna, kecepatan, dll) sesuai kebutuhan.
3. Kemampuan distributif, artinya Media, seperti siaran TV, video, atau radio, dapat memberikan informasi kepada khalayak yang cukup besar sekaligus.

Masih dalam paradigma umum yang serupa namun tak sama, Lentz dalam (Arsyad, 2019: 20) mengemukakan empat fungsi media, yakni sebagai berikut.

1. Fungsi Atensi, yang berarti menarik perhatian siswa agar dapat fokus pada materi pelajaran yang ditampilkan.
2. Fungsi Afektif, berarti Siswa mungkin menikmati belajar dan emosi serta sikap mereka terangsang oleh media.
3. Fungsi Kognitif, yaitu Media visual membantu orang mencapai tujuan mereka dalam memahami dan menyimpan informasi atau pesan yang disajikan dalam gambar/grafik.
4. Fungsi Kompensatoris, Media dapat membantu siswa yang kesulitan atau membutuhkan waktu tambahan untuk memahami informasi yang disajikan secara lisan atau melalui teks.

Aktivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Mereka dapat membantu guru dalam menjelaskan mata pelajaran yang sulit dengan bertindak sebagai mediator. Selain itu, mereka dapat menggambarkan konsep-konsep yang tidak dapat diungkapkan oleh guru kepada siswa dalam kata-kata atau kalimat dan menyederhanakan konten yang sulit bagi mereka. Terakhir, media pembelajaran membantu siswa menyerap topik secara lebih utuh dibandingkan sebelumnya dengan memberikan konsep-konsep abstrak ke dalam bentuk yang konkrit. Selain itu, media berfungsi sebagai alat yang membuka jalan untuk mencapai tujuan akademik. Premis yang mendasari hal ini adalah bahwa penggunaan media untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam jangka waktu yang lama, yang mengarah pada produksi proses dan hasil pembelajaran. Lebih baik tidak mencari bantuan dari media.

Ketersediaan bahan pembelajaran sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menghidupkan kembali motivasi siswa, guru menyadari bahwa sumber belajar sangatlah penting. Media pendidikan dapat digunakan untuk menguji pemahaman dan pengetahuan siswa selain untuk menunjang proses pembelajaran. Selama proses pendidikan, media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi, seperti:

1. Fungsi komunikatif; Sumber belajar dimanfaatkan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan..
2. Fungsi motivasi; Penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hasilnya, memproduksi materi pendidikan melibatkan lebih dari sekedar kreativitas; itu juga membantu siswa memahami informasi, yang meningkatkan tingkat kesenangan mereka.
3. Fungsi kebermaknaan; Konsumsi media dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk melakukan tugas kognitif tingkat tinggi seperti penemuan dan analisis. Bahkan dapat meningkatkan keterampilan dan pola pikir tertentu.
4. Fungsi penyamaan presepsi; Dengan menggunakan media pembelajaran, dimungkinkan untuk menyamakan sudut pandang setiap siswa dan memberikan mereka semua perspektif yang sama terhadap materi pelajaran.
5. Fungsi individualitas; People with varying learning styles can have their needs met by using learning material. (Ilyasa, 2018:42).

Setelah mendengar dari sejumlah ahli media tentang tujuan dan manfaat media pendidikan, jelas bahwa aspek-aspek media pembelajaran ini sangat penting karena mendukung pendidik dalam bekerja dengan siswa dan berfungsi sebagai instrumen yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Tujuan yang ada dalam pikiran kita dalam menggunakan media pengajaran adalah tujuan dari media tertentu. Beberapa deretan tujuan media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2019:25) adalah sebagai berikut.

1. Materi disampaikan dengan cara yang lebih seragam, dan informasi diinterpretasikan secara jelas dan konsisten.
2. Media dapat dikaitkan dengan menarik perhatian, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa mempertahankan konsentrasi pada pelajarannya.
3. Siswa menjadi lebih terlibat dan proaktif di kelas karena lingkungan belajar yang lebih dinamis.
4. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media.
5. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
6. Edukasi dapat diberikan dimana saja dan kapan saja, apalagi jika media tersebut dimaksudkan untuk dimanfaatkan secara mandiri.
7. Hal ini dimungkinkan untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap pendidikan dan proses pembelajarannya.

Hal ini dapat mengurangi kebutuhan guru untuk mengulangi penjelasan, meringankan beban kerja mereka, dan mengubah peran mereka ke arah yang lebih bermanfaat. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa memperoleh suatu pendidikan. Tujuan penggunaan media di kelas adalah untuk memotivasi siswa agar belajar lebih banyak.

Kelebihan tambahan media pembelajaran bagi kelangsungan pendidikan siswa antara lain:

1. Mendukung guru ketika mereka bekerja dengan siswa untuk belajar. Tidak semua materi pembelajaran dapat dijelaskan kepada siswa secara lisan; sumber daya tambahan diperlukan untuk membantu mereka memahami konsep atau pesan materi. untuk memberikan transfer nilai dan keahlian yang seefektif mungkin.
2. Meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, rasa ingin tahu siswa meningkat, dan interaksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar terjadi secara interaktif.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Ada beberapa materi yang rumit sehingga membutuhkan waktu dan ruang yang lama untuk disampaikan. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materi, hal ini dapat mengatasi keterbatasan (Mustofa, 2020: 7-8).

Media pembelajaran dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan gaya belajar individu siswa, menawarkan pilihan dan peluang berdasarkan mode pembelajaran visual, aural, atau kinestetik yang dapat dipilih oleh setiap siswa.

Guru berkomunikasi dengan siswanya guna menyampaikan pesan, dan inilah proses pembelajaran sesungguhnya. Baik informasi materi yang mudah dipahami maupun informasi abstrak yang sulit dipahami dapat disertakan dalam pesan. Di sini, fungsi media adalah menyediakan sarana untuk mengkomunikasikan pesan halus ini. Media adalah sumber daya atau instrumen yang digunakan untuk menyebarkan ide-ide pendidikan. Siswa lebih siap untuk memahami konsep-konsep abstrak atau konsep-konsep yang berada di luar panca indera ketika mereka memiliki akses terhadap media. Penggunaan bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai tiga keuntungan sebagai berikut:

1. Menarik Perhatian Anak

Penggunaan media belajar dapat menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan murid terhadap materi yang disajikan.

1. Mengatasi Keterbatasan Informasi

Media mempunyai kekuatan untuk melampaui batas. Tujuan dari mengatasi hambatan-hambatan ini adalah untuk memungkinkan media berfungsi sebagai perantara informasi ketika contoh nyata sulit didapat atau ketika isinya tidak dapat dibayangkan.

1. Membuat Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan media berpotensi meningkatkan pembelajaran interaktif. Pemanfaatan media akan memudahkan guru dan siswa melakukan percakapan dua arah yang aktif. (Mustofa, 2020: 9-10).

Keunggulan media pembelajaran adalah hasil yang dapat diperoleh setelah tujuan dan sasaran telah ditetapkan. Berikut beberapa keuntungan belajar melalui media. Pembelajaran akan: (1) menarik lebih banyak siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar; dan (2) menyederhanakan makna informasi, yang akan membantu siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran. (3) Untuk menjaga keterlibatan siswa dan guru tetap segar, akan ada lebih banyak variasi teknik pengajaran yang digunakan, daripada hanya mengandalkan pengajaran lisan melalui ceramah. (4) Karena mereka lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selain mendengarkan penjelasan guru, siswa. (2018:3)

Jelas dari pendapat-pendapat sebelumnya bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah bermanfaat. Tanpa adanya media, pendidik seringkali mempunyai gaya pengajaran yang monoton dan seperti ceramah. Tentu saja hal ini akan membuat siswa bosan sehingga pembelajaran terasa kurang ideal. Oleh karena itu, kemampuan berkreasi sangat penting bagi guru dalam menghasilkan materi pendidikan. Secara alami, kreativitas bukanlah bawaan; itu bisa dikembangkan..

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan kategori atau kelompok yang meliputinya, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa macam atau kategori unik yang seragam. Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2019:31) sebagai berikut ini.

1. Media hasil teknologi cetak

Segala cara untuk membuat atau mendistribusikan konten menggunakan proses pencetakan mekanis atau fotografi disebut sebagai teknologi cetak. Berbagai macam media, termasuk teks, grafik, foto, dan reproduksi fotografi, diproduksi menggunakan teknologi cetak. Dalam kebanyakan kasus, materi cetak dan visual digunakan bersama dengan alat pengajaran alternatif. Intinya, prosedur pencetakan ini menghasilkan salinan teks yang nyata. Sumber belajar yang dicetak meliputi buku teks, handout, modul, manual, grafik, diagram, foto, lembaran lepas, lembar kerja, dan banyak lagi.

1. Media hasil teknologi audio-visual

Contoh mesin mekanik dan listrik yang digunakan dalam pembuatan dan transmisi media audio visual antara lain proyektor film, televisi, film, dan perangkat lainnya. Teknologi audio visual meliputi film pendidikan, video musik instruksional, proyektor LCD untuk menampilkan gambar visual saja, film pendidikan, konsep audio visual untuk imajinasi (menciptakan motivasi belajar), dan masih banyak lagi.

1. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media yang diproduksi dengan menggunakan teknologi komputer diproduksi dan didistribusikan melalui sumber berbasis mikroprosesor. Beragam penerapan teknologi berbasis komputer dalam pendidikan disebut sebagai "instruksi berbantuan komputer". Ada banyak jenis materi pembelajaran berbasis komputer, antara lain website interaktif, aplikasi Android, film interaktif, video game, film interaktif, materi berbasis TIK atau informatika online, dan masih banyak lagi.

1. Media gabungan

Teknologi media gabungan adalah proses pembuatan atau penyebaran konten yang menggabungkan banyak jenis media yang dikendalikan komputer. Pendekatan yang paling canggih dikatakan melibatkan penggabungan berbagai teknologi. Film interaktif MaPower Point, augmented reality, video game edukasi, dan telekonferensi Zoom atau Google Meet adalah beberapa contohnya.

1. **Media Pembelajaran Interaktif**

Salah satu tanggung jawab utama Guru Cerdas adalah mengkomunikasikan isi pelajaran secara efektif kepada siswanya. Media pembelajaran dapat membantu mereka melakukan hal tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kecerdikan guru yang cerdas dalam memproduksi media dan menyajikan materi pendidikan. Oleh karena itu, memiliki gaya mengajar yang kreatif sangatlah penting. Kurangnya waktu atau kemampuan merancang media pembelajaran dengan cara yang paling sesuai dengan isi dan gaya belajar siswa bukanlah alasan yang dapat diterima.

Menurut Arsyad (2019: 38) Media pembelajaran interaktif mengacu pada metode penyampaian instruksi di mana siswa melihat dan mendengarkan rekaman video di bawah kendali komputer. Mereka juga dapat berpartisipasi aktif dalam presentasi dengan memberikan tanggapan, yang menentukan kecepatan dan alur presentasi.

Guru yang menginginkan pengajaran modular dapat menerimanya dengan materi ini. Mengingat media ini juga dapat menerima keterlibatan siswa, media ini mungkin dianggap sebagai asisten digital guru. Hasil tes dicatat di sini, dan pertanyaan siswa ditangani selain evaluasi dan tanya jawab. Pengajaran yang lebih sedikit berarti lebih banyak waktu bagi guru untuk memberikan perhatian satu lawan satu kepada setiap siswa melalui konsultasi setelah siswa selesai menggunakan media interaktif.

Guru yang menginginkan pengajaran modular dapat menerimanya dengan materi ini. Mengingat media ini juga dapat menerima keterlibatan siswa, media ini mungkin dianggap sebagai asisten digital guru. Hasil tes dicatat di sini, dan pertanyaan siswa ditangani selain evaluasi dan tanya jawab. Pengajaran yang lebih sedikit berarti lebih banyak waktu bagi guru untuk memberikan perhatian satu lawan satu kepada setiap siswa melalui konsultasi setelah siswa selesai menggunakan media interaktif.

1. **Langkah-Langkah Pemilihan Media**

Saat memilih bahan ajar, ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan. Pendapat Gagne dan Briggs yang dikutip oleh (Widiyanto, 2022) menyarankan langkah-langkah dalam memilih media pengajaran yaitu:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran,
2. Mengklasifikasi tujuan berdasarkan domein atau tipe belajar,
3. Memilih peristiwa-peristiwa pengajaran yang akan berlangsung,
4. Menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa,
5. Mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa dalam pengajaran,
6. Mempertimbangkan (berdasarkan nilai kegunaan) media yang dipakai.
7. Menentukan media yang terpilih akan digunakan, 8) menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut,
8. Menuliskan tata cara pemakaiannya pada setiap peristiwa,
9. Menuliskan script pembicaraan dalam penggunaan.media.

Selaras dengan hal tersebut, Sungkono (2022) menyarankan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Langkah 1: Penerangan atau Pembelajaran; Langkah pertama memastikan apakah materi tersebut digunakan untuk tujuan pendidikan atau informasi. Terkait media informasi, pemirsa tidak diharuskan untuk menilai pengetahuan atau keterampilan mereka; Namun, jika berbicara tentang media pendidikan, pemirsa harus menunjukkan pembelajarannya melalui kemampuannya..
2. Langkah 2: Tentukan Transmisi Pesan; Sebenarnya dalam latihan ini kita dapat memilih apakah akan menggunakan “media pembelajaran” atau “alat peraga” selama proses belajar mengajar. Alat-alat yang diciptakan, dikembangkan, dan diproduksi dengan tujuan untuk menyederhanakan pengajaran bagi para pendidik dikenal dengan istilah alat peraga. Sedangkan media pembelajaran adalah media yang memperlancar komunikasi antara peserta didik atau konsumen dengan barang pencipta media. Dengan kata lain, media mengambil alih fungsi tradisional pendidik dalam menyebarkan konten pendidikan.
3. Langkah 3: Tentukan Karakteristik Pelajaran; Kita berasumsi bahwa kita telah menciptakan desain pembelajaran, yang mana kita telah memilih sumber daya dan teknik, menciptakan tujuan pembelajaran, dan melakukan analisis pengajaran. Langkah selanjutnya adalah menilai apakah tujuan pembelajaran yang diidentifikasi termasuk dalam ranah kognitif, emosional, atau psikomotorik. Diperlukan media yang berbeda untuk masing-masing domain tujuan ini.
4. Langkah 4: Klasifikasi Media; Media dapat dikategorikan berdasarkan kualitas unik dari masing-masing jenis media. Media dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan bagaimana rata-rata orang mempersepsikannya: audio, video, dan audio-visual. Media dapat diklasifikasikan menjadi media proyeksi (diam dan bergerak) atau media non proyeksi (dua dan tiga dimensi) berdasarkan ciri fisiknya. Di sisi lain, media dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan keberadaannya: media yang digunakan di dalam kelas dan media yang tidak digunakan di dalam kelas. Membandingkan media ini dengan media lain akan menunjukkan kelebihan dan kekurangan masing-masing media.
5. Langkah 5: Analisis karakteristik masing-masing media. Analisis menyeluruh terhadap kelebihan dan kekurangan berbagai jenis media pembelajaran diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pertimbangkan juga ketersediaan dan faktor ekonomi. Selanjutnya, dari berbagai pilihan, dipilih media terbaik.

Pola penggunaan media pembelajaran biasanya dipisahkan menjadi dua kelompok: di luar kelas dan di dalam kelas. Media pembelajaran digunakan di kelas atau selama pengajaran tatap muka untuk meningkatkan cara penyajian konten. Hal ini membuat materi lebih mudah diserap siswa dan pada akhirnya membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sementara itu, media biasanya digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan mandiri jika menyangkut penggunaan sumber belajar di luar kelas. Modul, CD dan kaset, VCD, dan internet merupakan beberapa media yang digunakan.

1. **Prinsip Pemilihan Media**

Menurut Arsyad (2019: 45) Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa berbagai bentuk media pendidikan sangat membantu siswa dalam proses belajarnya. Meskipun demikian, hasil belajar siswa terkait penggunaan media di kelas juga dipengaruhi oleh ketekunan guru. Kapasitas memilih media yang digunakan untuk mempertajam fokus seseorang. Saat memasukkan materi pembelajaran ke dalam proses pengajaran, ada beberapa elemen kunci yang perlu dipertimbangkan:

1. Tidak ada satu media pun yang bekerja paling baik untuk setiap situasi. Suatu media mungkin tidak cocok untuk tujuan pembelajaran lainnya, namun mungkin cocok untuk tujuan lain.
2. Komponen penting dalam pendidikan adalah media. Hal ini menunjukkan bahwa media merupakan komponen integral dalam pembelajaran dan bukan sekedar alat pengajaran bagi pendidik. Pemilihan media perlu mempertimbangkan unsur-unsur lain dari desain pembelajaran. Meskipun pembelajaran tetap dapat terjadi tanpa alat bantu pengajaran, namun pembelajaran tidak dapat terjadi tanpa media.
3. Apapun media yang ingin digunakan, tujuan akhirnya adalah untuk memudahkan pembelajaran bagi siswa. Kemudahan belajar bagi siswa harus menjadi acuan utama dalam memilih dan menggunakan media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu tugas pembelajaran mempunyai fungsi yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang berkesinambungan, bukan sebagai pengalih perhatian, hiburan, atau pengisi waktu.
5. Pemilihan media hendaknya bersifat objektif, yaitu berdasarkan tujuan pembelajaran, bukan berdasarkan preferensi pribadi tenaga pengajar.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus dapat membingungkan siswa. Penggunaan multi media bukan berarti menggunakan banyak media sekaligus, melainkan media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media lain dipilih untuk tujuan lain.
7. Kelebihan dan kekurangan media tidak semata-mata didasarkan pada seberapa nyata atau abstrak media tersebut. Meskipun kompleksitas media konkrit menyulitkan pemahaman, media abstrak juga dapat menawarkan pengetahuan pasti. (Arsyad 2019: 45-56).

Pemilihan media pembelajaran yang ingin dimanfaatkan secara berhasil dan efisien memerlukan langkah-langkah yang metodis. Persiapan, pelaksanaan/presentasi, dan tindak lanjut adalah tiga tindakan utama yang dapat dilakukan.

1. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat materi pembelajaran yang sesuai tergantung pada konteks dan standar tertentu berdasarkan situasi pembelajaran yang berbeda; tidak ada yang namanya media optimal.

Menurut Arsyad (2019:11) dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
2. Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya.

Sementara itu, menurut Strauss dan Frost dalam Indriana (2021:32) Ada sembilan faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) Keterbatasan sumber daya lembaga; (2) apakah media sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan; (3) karakteristik siswa; (4) perilaku dan tingkat keterampilan pendidik;(5) sasaran pembelajaran mata pelajaran;(6) hubungan pembelajaran;(7) lokasi pembelajaran; (8) waktu; dan (9) tingkat keragaman media.

Menurut Sungkono (2022)Faktanya, dari sekian banyak jenis media pembelajaran, hanya sebagian saja yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sekaligus. Oleh karena itu, pemilihan media sangatlah penting. Pentingnya mempertimbangkan unsur/kriteria dan tata cara pemilihan media agar dapat memilih sumber belajar yang terbaik..

Sepadan dengan hal itu Widiyanto (2022; 26-27) menjelaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan berbagai aspek, antara lain: (1) tujuan pendidikan; (2) kemanjuran; (3) murid; (4) ketersediaan; (5) harga pengadaan; dan (6) kualitas teknis. berkaitan dengan pemilihan media. Menurut Rushdi (2020), faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan ketika memilih media: 1) sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) cocok untuk melengkapi isi pelajaran; 3) berguna, mudah beradaptasi, dan tahan; 4) digunakan oleh guru yang berkualifikasi; 5) pengelompokan sasaran; dan 6) kualitas teknis.

Dari berbagai sudut pandang di atas, terlihat jelas bahwa secara keseluruhan keduanya saling melengkapi dan memiliki kesamaan. Para penulis melanjutkan dengan mengatakan bahwa unsur-unsur berikut harus dipertimbangkan ketika memilih media: waktu yang dialokasikan, kemampuan pengguna, ketersediaan, kemanjuran, tujuan pembelajaran, siswa, dan kualitas teknis, biaya. Ketika memilih materi pendidikan, pertimbangan harus diberikan pada seberapa baik materi tersebut akan berfungsi dalam situasi saat ini, tujuan pembelajaran yang perlu dicapai, seberapa baik materi tersebut akan mendukung kurikulum, seberapa baik guru dan siswa dapat menggunakan materi tersebut, bagaimana cara mereka menggunakan materi tersebut. baik materi tersebut akan disesuaikan dengan target audiens, dan seberapa baik materi tersebut akan diproduksi secara teknis.

1. ***PowerPoint Interaktif***
2. **Media *PowerPoint***

Saat ini, banyak orang memanfaatkan *PowerPoint*, alat yang mudah digunakan untuk memproses dan menghasilkan presentasi interaktif. Penyajian spreadsheet dapat dilakukan dengan *PowerPoint* dimulai dari pembuatan slide, pemformatan teks, tata letak desain presentasi, penambahan objek, audio dan video, pemrosesan transisi slide, dan penggunaan animasi. (Anggraini, 2022: 213).

*Microsoft PowerPoint* merupakan software yang dapat membantu Guru Cerdas dalam mempersiapkan presentasi yang efektif, profesional dan mudah. Media PowerPoint dapat membantu Guru Cerdas menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan jelas. Media *PowerPoint* sangat cocok untuk pelajar dari berbagai usia. Smart Guru hanya perlu menyesuaikan konten dan template (Oktifa, 2022).

Program ini sekarang dapat diakses di platform *Windows* dan *Android*, berdasarkan pembaruan terkini. *Microsoft Office System* 2003 adalah nama asli produk ini; *Microsoft Office PowerPoint* adalah nama barunya. Akhirnya, pada tahun 2015, hanya *Microsoft PowerPoint* yang digunakan. Dengan bantuan teknologi *Microsoft*, *PowerPoint* dapat menghasilkan pengalaman presentasi yang menarik secara visual, cerdas, dan ramah pengguna. Selain itu, program ini menyertakan templat atau alat desain terintegrasi yang dapat meningkatkan daya tarik visual dari konten yang Anda tampilkan. (Edukasi, 2022).

Karena komunikasi dua arah yang terjadi ketika siswa berinteraksi dengan komputer, materi pembelajaran *PowerPoint* interaktif tidak hanya memfasilitasi penyampaian konten tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Keterbatasan keterlibatan pengguna dengan program media disebabkan oleh interaksi siswa dalam multimedia. (Arda,dkk,2018).

Terbukti dari penjelasan sebelumnya bahwa *PowerPoint* (PPT) pada dasarnya adalah perangkat lunak presentasi. Namun evolusi *PowerPoint* menjadi *Interactive PowerPoint* (PPI) menawarkan lebih banyak keuntungan, khususnya di bidang pendidikan. PPI yang menarik dan dinamis dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membantu guru menyampaikan pengajaran dengan lebih terampil, dan meningkatkan standar pengajaran di ruang kelas secara nasional.

1. **Kegunaan *PowerPoint***

Program *Microsoft PowerPoint* menawarkan sejumlah fitur dan keunggulan yang sesuai dengan tujuan penggunaannya, terutama untuk digunakan dalam tugas-tugas yang berhubungan dengan presentasi. Berikut ini adalah beberapa kegunaan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran. (Edukasi, 2022).

1. Tujuan utama *Microsoft PowerPoint* adalah untuk menyederhanakan materi dan prosedur presentasi. Ini adalah hasil dari fakta bahwa *Microsoft PowerPoint* membuat kontennya slide demi slide. Model slide *Microsoft PowerPoint* berupaya menyederhanakan proses pengorganisasian konten yang akan ditampilkan selama presentasi kepada pengguna.
2. *Microsoft PowerPoint* menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam memasukkan gambar ataupun video dalam bahan presentasinya. Ini dapat membuat tampilan presentasi jadi semakin menarik dan tampak hidup.
3. Konten *softcopy* disimpan oleh *Microsoft PowerPoint*, yang tentu saja memudahkan pengguna untuk mengakses dan berbagi konten yang telah dan akan disediakan. Materi presentasi *Microsoft PowerPoint* juga dapat dilihat di ponsel pintar, sehingga memudahkan distribusi dan pembacaan konten secara lebih luas*.*

Berdasarkan perannya dalam pendidikan seperti dijelaskan di atas, keunggulan utama Microsoft PowerPoint adalah membantu siswa memahami informasi yang disajikan, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Sebagai alat pengajaran, Microsoft PowerPoint sangat profesional dan halus. Program ini membantu pendidik yang melakukan presentasi agar pemikirannya lebih menarik secara visual sesuai dengan tujuannya. Microsoft PowerPoint mungkin merupakan alat yang efektif untuk membentuk anak-anak, khususnya dalam pembelajaran, ketika guru menggunakan kreativitas mereka untuk membantu hal tersebut. (Edukasi, 2022).

Jelas dari pernyataan di atas bahwa media pendidikan sangat mempengaruhi indera dan menjamin pemahaman. Selain itu, tingkat pemahaman berbeda dengan apa yang dirasakan oleh indera; mereka yang hanya mendengar tidak memahami sebanyak mereka yang melihat atau mendengar selain melihat. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar berbasis komputer seharusnya dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka tidak hanya mendengar apa yang dikatakan guru, tetapi juga melihat informasi yang disajikan.

Mengingat penjelasan ini, materi pembelajaran, seperti presentasi *PowerPoint*, bertujuan untuk melestarikan objek atau peristiwa tertentu. Video, gambar, atau media lain dapat digunakan untuk mengabadikan dan mengabadikan momen penting dalam waktu atau artefak yang tidak biasa. dimanfaatkan sesuai kebutuhan.

Minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan presentasi *powerpoint*. Hal ini terjadi karena materi yang dikirimkan dimasukkan ke dalam program komputer. Guru dapat memodifikasi isi bundel sesuai dengan kebutuhannya. Konten dapat berupa gambar, video, teks, atau bahkan animasi interaktif. Siswa akan lebih bersemangat mempelajari mata pelajaran setelah kelas selesai jika materinya menarik. Dengan penunjuk materi, guru juga dapat menyampaikan isi pembelajaran secara lengkap, ringkas, dan efisien.

Guru sebaiknya menyiapkan banyak perangkat elektronik, seperti laptop atau komputer, proyektor LCD, dan speaker, untuk menjaga kelangsungan program, meskipun banyak manfaat menggunakan Microsoft PowerPoint. Pihak sekolah harus menyisihkan dana yang cukup besar untuk membeli gadget tersebut. Tidak diragukan lagi ada kelebihan dan kekurangan pada setiap teknik dan media. Selain kelebihan dan aplikasinya yang banyak, Microsoft PowerPoint juga mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri.

1. **Kelebihan dan kelemahan *Microsoft PowerPoint***

Menurut (Edukasi, 2022) Manfaat penggunaan materi PowerPoint untuk pendidikan yang pertama adalah waktu belajar lebih efektif dimanfaatkan. Instruktur tidak perlu menuliskan setiap topik di papan tulis satu per satu. Materi selanjutnya dapat diakses hanya dengan menggerakkan pointer mouse ke materi saat ini. Instruktur tidak perlu khawatir untuk menghapus konten lama. Kedua, anak-anak akan menganggap Microsoft PowerPoint lebih menarik karena dapat menampilkan teks, grafik, foto, animasi, musik, dan bahkan video. Strategi pembelajaran yang hanya menggunakan audio atau gaya ceramah guru tentu akan membuat siswa bosan. Dibandingkan dengan teknik tradisional, siswa dapat memahami konten lebih cepat ketika diberikan gambar. Selain itu, Microsoft PowerPoint menjangkau banyak siswa, sehingga cocok untuk

Penyajian mata pelajaran melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru, bahkan di era digital. Karena guru masih berperan sebagai penyaji materi, maka siswa tidak perlu khawatir tidak memahami materi. Selain itu, Microsoft PowerPoint memungkinkan Anda menyimpan dan menggunakan kembali konten yang biasa Anda gunakan. Satu file dapat digunakan secara bergantian oleh guru antar kelas. Anda dapat mengarsipkan file dari tahun ke tahun dan menggunakannya kembali di masa mendatang.

Selain kelebihan yang disebutkan di atas, terdapat kelemahan dalam memanfaatkan PowerPoint di kelas, seperti keharusan bagi guru untuk banyak berlatih. Instruktur harus berpengalaman di bidang TI, khususnya yang berkaitan dengan mempelajari cara menggunakan Microsoft Office secara default. Selain itu, dibutuhkan banyak waktu untuk mempelajari program ini. Selain itu, para pendidik dan lembaga pendidikan harus menyediakan ruang-ruang pendukung. Perangkat elektronik yang dimaksud adalah fasilitas pendukungnya; ini termasuk laptop, PC, proyektor LCD, dan sebagainya. Selain menyediakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan berkualitas, guru dan sekolah juga perlu mempersiapkan sarana pendukung yang memadai agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan optimal.Sarana pendukung ini harganya relatif mahal dan membutuhkan arus listrik yang baik (Edukasi, 2022).

1. **Pembelajaran Interaktif**
2. **Pengertian pembelajaraan Interaktif**

Menurut Rohmalina (2017: 179) Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu metode atau teknik pembelajaran yang digunakan guru ketika menyajikan materi pembelajaran. Untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru memainkan peran kunci dalam membangun skenario pendidikan interaktif. Situasi tersebut dapat melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Interaksi antara mahasiswa dengan lingkungannya, antara dosen dengan muridnya, atau antara mahasiswa itu sendiri merupakan nama lain dari pembelajaran interaktif. Kapasitas siswa dapat tumbuh secara kognitif dan mental melalui proses kontak.

Menurut Ali (2022: 65) Interaksi antara mahasiswa dengan lingkungannya, antara dosen dengan muridnya, atau antara mahasiswa itu sendiri merupakan nama lain dari pembelajaran interaktif. Kapasitas siswa dapat tumbuh secara kognitif dan mental melalui proses kontak.

Berdasarkan sudut pandang di atas, Penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan strategi pembelajaran interaktif adalah untuk menumbuhkan lingkungan belajar mengajar yang terfokus pada kebutuhan siswa dan mendorong mereka untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya dengan melakukan penelitian mandiri terhadap permasalahan yang mereka ajukan. Berbagai pengelompokan dan teknik interaktif, termasuk diskusi kelas, pembicaraan kelompok kecil, kerja kelompok dalam tugas, dan kolaborasi siswa berpasangan, digunakan untuk mempromosikan metodologi pembelajaran interaktif. Salah satu manfaat taktik pembelajaran interaktif adalah membantu siswa menjadi pembelajar yang kritis dan aktif dengan cara mengajarkannya untuk bertanya, berusaha keras untuk merumuskan pertanyaan dan, melalui observasi (penyelidikan), berusaha memastikan jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.

1. **Langkah-Langkah Penerapan Startegi Pembelajaran Interaktif**

Menurut Abdul Majid adapun langkah-langkah penerapan startegi pembelajaran interaktif yaitu:

1. Persiapan

Guru dan siswa mempersiapkan pembelajaran tentang latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran pada tahap kegiatan proses pembelajaran interaktif ini. Guru mengumpulkan bahan percobaan dan media yang akan digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pada fase pengenalan ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulangi apa yang telah mereka pelajari dari pertemuan sebelumnya. Lebih banyak pekerjaan diselesaikan pada tahap persiapan, seperti menyiapkan sumber belajar dan peralatan eksperimen.

1. Pengetahuan Awal

Selama fase pengetahuan pertama, instruktur memeriksa pemahaman siswa sebelumnya tentang materi pelajaran, mengidentifikasi item-item yang sudah mereka kenal. Dengan memberikan isu terkait dengan subjek yang sedang dibahas dan kemudian mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai hal tersebut, seseorang dapat menyelidiki pengetahuan dasar di kelas. Setelah menyelesaikan tugas, pengetahuan siswa dapat dibandingkan dengan pengetahuan awalnya sebagai tolak ukur.

1. Kegiatan

Menyajikan kegiatan untuk menggugah rasa ingin tahu siswa itulah yang dilakukan pada poin ini. Siswa kemudian diajak untuk mengajukan pertanyaan tentang pokok bahasan kegiatan tertentu. Kegiatan pembelajaran berbasis inkuiri dapat berupa pertanyaan, eksperimen, atau menampilkan fenomena dengan gambar atau film. Setelah itu, ajaklah siswa untuk berbagi cerita dan mendapatkan tanggapan mereka terhadap apa yang mereka amati.

1. Pertanyaan Siswa

Dengan menggunakan berbagai fenomena dan kegiatan demonstrasi maka dilakukan tahap kegiatan eksplorasi. Pada tahap ini, setiap siswa diberi kesempatan untuk merumuskan pertanyaan dalam kelompoknya, yang kemudian mereka baca. Soal-soal tersebut ditulis di papan tulis oleh guru untuk sementara. Pada titik ini, pertanyaan dari setiap siswa ditulis dan dikumpulkan di akhir kelas.

Siswa mungkin merasa kesulitan untuk mengajukan pertanyaan pada saat ini, sehingga guru harus mendorong mereka untuk melakukannya dan membantu mereka memfokuskan pertanyaan mereka. Guru meminta kelas memilih pertanyaan mana yang akan ditulis di papan tulis setelah mengumpulkan semua pertanyaan kelompok. Kemungkinan besar pertanyaan yang diajukan oleh siswa tidak tepat. Akibatnya, guru harus menasihati siswa untuk memilih topik yang relevan dengan mata pelajaran mereka dan yang jawabannya dapat diselidiki melalui tugas dan penelitian.

1. Penyelidikan

Mahasiswa dan dosen, mahasiswa dan mahasiswa lainnya, mahasiswa dan media, serta mahasiswa dan alat semuanya akan berinteraksi selama proses penelitian. Pada langkah ini, pendidik membuat kegiatan yang memungkinkan siswa mengumpulkan, mengorganisasikan, dan mengevaluasi data guna memperoleh pengetahuan. Sementara itu, instruktur membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan. Siswa kemudian melakukan penelitian berbasis observasi secara berkelompok.

1. Pengetahuan Akhir

Siswa membacakan dengan lantang temuan mereka selama tahap pengetahuan terakhir. Siswa memimpin diskusi kelas di bawah arahan guru. Sebelum siswa melakukan penyelidikan tertulis sebelumnya, tanggapan mereka dikumpulkan dan diperiksa silang dengan informasi yang ada. Siswa diminta untuk membuat perbandingan antara pengetahuan mereka saat ini dan pengetahuan masa lalu mereka dalam hal ini.

1. Refleksi

Proses memikirkan kembali apa yang baru saja terjadi atau apa yang baru ditemukan disebut refleksi, dan merupakan langkah terakhir. Tujuannya adalah memikirkan kembali apa yang telah dipelajari dan menggabungkannya ke dalam sistem pengetahuan baru. Siswa diberikan waktu untuk memproses, mengevaluasi, membedakan, mempertimbangkan, dan berdiskusi internal selama periode ini. Siswa didorong untuk berbagi pemikiran mereka tentang apa yang telah mereka pelajari pada tahap proses ini. Setelah melakukan inkuiri, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan lanjutan jika masih ada yang kurang jelas, dan guru mengoreksi kesalahan yang masih ada.

Menurut Mulyanta dan Marlon Leong adapun langkah- langkah dalam penerapan strategi pembelajaran interaktif yaitu:

1. Kegiatan Awal

Sebagai fasilitator pembelajaran, tanggung jawab pertama guru adalah mengatur kondisi kelas dan siswa agar semua siswa termotivasi dan siap untuk belajar. Hal ini akan menjamin seluruh siswa dapat terlibat dalam pembelajaran aktif, yang pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya hasil belajar yang berkualitas.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan utamanya melibatkan pengajaran dasar-dasar kepada siswa dengan cara yang menarik, menggairahkan, menyenangkan, dan menantang untuk mendorong partisipasi mereka. Hal ini juga memberi mereka ruang yang cukup untuk menjadi kreatif dan mandiri, dengan mempertimbangkan minat, bakat, dan tahapan pertumbuhan fisik dan mental masing-masing.

1. Kegiatan Akhir

Menarik kesimpulan dan refleksi terhadap pokok bahasan yang dibahas merupakan tugas pembelajaran terakhir. Sebelumnya, kelompok lain diminta untuk menyampaikan tanggapannya, dan satu atau lebih siswa dipilih sebagai perwakilan kelompok untuk mempresentasikan jawabannya.

Berdasarkan pandangan di atas, untuk mencapai tujuan pembelajaran aktif, guru harus berpartisipasi aktif di dalam kelas, sehingga langkah-langkah dalam teknik pembelajaran interaktif ini sangat penting dalam proses pembelajaran.

1. **Manfaat Strategi Pembelajaran Interaktif**

Menurut Sudjana dan Rivai yang dikutip Arsyad dalam karyanya berjudul “Media Pembelajaran”, metodologi pembelajaran interaktif menawarkan beberapa keunggulan.

1. Siswa akan semakin tertarik untuk belajar sehingga akan meningkatkan semangat belajarnya.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas untuk membantu pemahaman siswa.
3. Metode pengajarannya tidak akan membosankan dan lebih bervariasi.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Asyad, 2017).

Manfaat strategi pembelajaran interaktif menurut Saripudin (2017) sebagai berikut :

1. Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka dan mengembangkannya selama proses pembelajaran.
2. Informasi diberikan dengan cara yang lebih jelas dan tidak bertele-tele.
3. Membantu menjelaskan materi.
4. Memberikan motivasi siswa dalam belajar.
5. Memberi siswa pengalaman pendidikan yang lebih menarik atau memuaskan.

Penjelasan tersebut memperjelas bahwa kegiatan belajar mengajar pada dasarnya hanyalah proses komunikasi. Salah satu komponen pendukung suatu peristiwa belajar mengajar yang hampir sulit untuk dikesampingkan adalah alat perantara atau disebut juga alat bantu.

1. **Karakteristik Strategi Pembelajaran Interaktif**

Menurut Suparman yang dikutip oleh Abdul Majid (2017) Ciri-ciri pembelajaran interaktif berikut tercantum dalam bukunya tentang strategi pembelajaran:

1. Adanya variasi kegiatan kelompok, dan perseorangan.
2. Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi.
3. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis.
4. Menerapkan pola komunikasi banyak arah
5. Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan.

Menurut Munir interaktif memiliki karakteristik yang merupakan:

1. Menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan Balik.
2. Memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran.
3. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana telah dijelaskan pada uraian sebelumnya, Penulis sampai pada kesimpulan bahwa meskipun pembelajaran interaktif membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka, kemanjurannya sangatlah penting.

1. **Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif**

Ada banyak manfaat menggunakan *Power Point* sebagai alat pengajaran. Guru dapat menggunakan *Power Point* untuk membuat presentasi yang menarik bagi siswanya serta masyarakat luas. Sangat mudah untuk membuat *power point* yang menarik dan mudah digunakan. Untuk menjadikan media *power point* sebagai alat pengajaran yang sukses dan cara untuk memicu minat belajar siswa, guru yang cerdas harus mempertimbangkan bagaimana membuatnya menarik secara visual dan seinovatif mungkin.

Berikut ini cara kreatif membuat power point untuk pembelajaran (Oktifa, 2022) antara lain:

1. Membuat *Killer Opening Slide* yang kreatif

Slide awal presentasi yang dapat menarik perhatian audiens atau dalam hal ini perhatian siswa dikenal sebagai "*Killer Opening Slide* ". Guru harus mampu menggugah perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran sejak awal penyajiannya. Manfaatkan grafis yang menarik dan khas untuk menghasilkan pembukaan presentasi yang menawan. Manfaatkan skema warna yang menarik secara visual namun halus. Efektivitas presentasi secara keseluruhan ditentukan oleh bagaimana presentasi dimulai. Jika awal ceramah Guru Pintar menggugah minat siswa, maka mereka akan termotivasi untuk mendengarkan keseluruhannya.

1. Menggunakan Tema

Biasanya, situs web yang menawarkan tema *PowerPoint* gratis adalah sumber tema khas dan menawan lainnya untuk Microsoft. Tentu saja banyak orang lain yang juga menggunakan tema gratis ini. Guru dapat memanfaatkan tema premium dari website yang menawarkan penyedia tema PowerPoint, atau mereka dapat mengembangkan sendiri jika menginginkan tampilan presentasi yang berbeda. Tema-tema ini tidak hanya memberikan daya tarik pada power point, namun banyaknya ide yang mereka miliki juga dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk ide-ide baru. Oleh karena itu, tema tersebut memuat saran untuk membuat slide presentasi guru selain pilihan warna dan font yang menarik.

1. Menggunakan *Slide Master*

Penting untuk mengetahui cara membuat powerpoint yang menarik untuk pembelajaran. Namun, koherensi dan konsistensi di seluruh slide presentasi juga merupakan komponen penting dari presentasi yang kuat. Di sinilah fitur Slide Master benar-benar berperan. Elemen slide termasuk font atau gaya teks, grafik, warna latar belakang slide, dan sebagainya semuanya dapat tetap konsisten dengan kemampuan ini. Guru dapat menghemat lebih banyak waktu dalam berkreasi dengan menggunakan fitur ini. Slide Master dapat dengan cepat dan mudah digunakan sebagai template untuk tujuan apa pun.

1. Gunakan Teks yang Tepat dan Mudah Dibaca

PPT untuk materi pembelajaran yang menarik tidak boleh memuat banyak tulisan di dalamnya—apalagi bagian yang panjang seperti yang ditemukan di buku teks. Menyusun dokumen penting yang terbatas pada ide-ide esensial. Selain itu, pendidik perlu memastikan bahwa materi presentasi mudah dibaca. Pastikan ukuran font cukup besar agar anak-anak yang duduk di kursi belakang dapat melihat dan membacanya. Untuk memastikan informasi yang ingin diungkapkan dapat terlihat jelas, pemilihan warna yang tepat juga penting.

1. Jangan Pindahkan Isi Buku ke Power Point

Presentasi dengan Power Point harus singkat dan to the point. menjaga isi buku teks tetap pada tempatnya. Cantumkan saja detail paling penting dalam tulisan Anda. Saat melakukan presentasi, pendidik yang cerdik mampu menguraikan topik yang dibicarakan dengan lantang. Daya ingat siswa terhadap pelajaran akan ditingkatkan dengan menuliskannya.

1. Menggunakan Gambar dan Video yang Mendukung

Salah satu jenis media multimodal adalah Power Point. Selain teks, pendidik dapat memasukkan audio dan video ke dalam presentasi Power Point. Agar ide-ide kunci lebih mudah dipahami siswa, guru dapat memanfaatkan gambar dan video sebagai alat bantu pengajaran.

1. Menyajikan Presentasi dalam Bentuk Video

Instruktur dapat menggunakan presentasi Power Point untuk membuat video. Yang harus dilakukan guru hanyalah mengekspor file ke dalam format video setelah semua slide telah dibuat. Klik file, lalu ekspor, lalu terakhir klik buat video untuk melakukannya.

1. Membuat Permainan Edukatif

Menyajikan konten menggunakan Power Point tentu saja merupakan hal yang standar. Membuat permainan instruksional menggunakan Power Point adalah salah satu hal inovatif yang dapat dicapai oleh Guru Cerdas dengan perangkat lunak tersebut. Permainan memori merupakan salah satu jenis permainan atau permainan instruksional yang dapat dibuat oleh Guru Cerdas dengan Power Point. Anda dapat menemukan petunjuk untuk membuat game ini di sejumlah video atau publikasi YouTube. (Oktifa, 2022).

Mendengar tidak akan menghasilkan tingkat pemahaman atau waktu yang sama dengan melihat atau melihat dan mendengar. Hal ini disebabkan karena media pendidikan terutama mempengaruhi indera.

1. **Pemanfaatan Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara.**

Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif diusulkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan kreatif.

Ketika digunakan, materi pembelajaran *PowerPoint* Interaktif disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah dan mempertimbangkan kualitas siswa serta lingkungan belajar. Matematika, fisika, IPS, dan bahasa Indonesia adalah beberapa mata pelajaran yang tercakup dalam alat pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Berikut beberapa manfaat pemanfaatan sumber belajar interaktif *PowerPoint* di kelas SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara:

1. Akses pembelajaran yang lebih mudah dan fleksibel, karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat elektronik yang terkoneksi internet.
2. Karena materi pembelajaran PowerPoint Interaktif dapat disampaikan dalam berbagai format, antara lain teks, grafik, audio, video, dan animasi, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik.
3. Guru dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dengan memberikan penjelasan dan arahan yang jelas melalui sumber belajar PowerPoint Interaktif.
4. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan akurat melalui fitur yang disediakan dalam media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, seperti tes online dan latihan interaktif.

Namun, dalam pemanfaatannya, media pembelajaran PowerPoint Interaktif juga memiliki kelemahan atau tantangan yang perlu diperhatikan, seperti:

1. Terbatasnya akses siswa dan guru terhadap internet dan gadget pintar.
2. Ada kebutuhan untuk meningkatkan kemahiran pendidik dan siswa dalam memanfaatkan sumber daya dan teknologi pembelajaran PowerPoint yang interaktif.
3. Perlunya pemeliharaan dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berkala agar tetap relevan dan efektif dalam pembelajaran.
4. **Ruang Lingkup Penelitan**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Penelitian akan difokuskan pada guru-guru yang mengajar di sekolah dasar di SD Negeri Sitail dapat menjadi unit analisis yang terdiri dari beberapa sekolah dasar di daerah tertentu.
2. Penelitian akan berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam konteks penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Kompetensi terfokus dapat mencakup pengetahuan pedagogi, pemahaman teknologi, kemahiran dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran, dan kapasitas untuk memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar.
3. Pembuatan materi pembelajaran *PowerPoint* interaktif akan dibahas dalam penelitian ini. Penggunaan *PowerPoint* interaktif, lingkungan pembelajaran online, informasi digital interaktif, dan materi pelengkap lainnya yang dapat diakses melalui Internet semuanya termasuk dalam media pembelajaran PowerPoint interaktif.
4. Penelitian akan fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Dalam hal ini, penelitian akan melihat dampak penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan efektivitas pembelajaran guru.
5. Penelitian akan mempertimbangkan aspek teknis pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, seperti desain antarmuka, fungsionalitas, dan keberlanjutan teknologi. Selain itu, juga akan melibatkan aspek non-teknis, seperti motivasi guru, dukungan institusi, dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi penerimaan dan implementasi media pembelajaran.

Dengan membatasi ruang lingkup penelitian ini, peneliti melakukan analisis yang lebih mendalam dan relevan terhadap pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif dalam peningkatan kompetensi profesional Guru SD Negeri Sitail.

1. **Hakikat Pengembangan**

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:4730) Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.

Pengembangan menurut Sukmadinata (2017: 164) adalah prosedur atau serangkaian prosedur yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa:

“Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat, dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau di luar pembelajaran”.

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan proses penciptaan dan pengkajian barang. Selain untuk menciptakan barang baru, penelitian dan pengembangan juga bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tertentu mengenai permasalahan dunia nyata melalui penelitian terapan atau untuk mencari informasi baru melalui penelitian dasar. Realitas yang ada seringkali tidak tercermin pada produk yang sudah ada. Pengembangan dan peningkatan produk harus mengikuti perkembangan zaman.

“Sugiyono (2018: 407) juga berpendapat bahwa pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru dan dilanjutkan dengan menguji keefektifan produk baru tersebut. Produk yang sudah sempurna diuji efektivitasnya untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Produk yang sudah teruji efektivitasnya layak untuk digunakan oleh masyarakat umum”.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Berangkat dari pengertian di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa pembangunan adalah suatu usaha yang disengaja, terencana, dan terfokus untuk menghasilkan atau memperbaiki sesuatu agar lebih berguna untuk meningkatkan kualitas secara keseluruhan. proses menciptakan produk baru dengan memperbaiki produk yang sudah ada dan kemudian mengujinya pada skala yang lebih kecil dan untuk mengetahui kemanjurannya guna menilai apakah produk baru tersebut dapat diproduksi.

1. **Haikiat Kompetensi**
2. **Pengertian Kompetensi**

Secara etimologis, kompetensi diadaptasi dari bahasa Inggris yaitu *competency* atau *competence.* Arti dari competency adalah kemampuan, kecakapan, dan wewenang. Kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau pekerjaan dalam bidang tertentu sesuai dengan jabatan yang diembannya merupakan pengertian umum dari kompetensi. Pengertian kompetensi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kompetensi adalah kecakapan, mengetahui, berwenang, dan berkuasa memutuskan atau menentukan atas sesuatu. Berdasarkan [UU No. 13 Tahun 2003](https://kemenperin.go.id/kompetensi/UU_13_2003.pdf" \t "_blank) terkait ketenagakerjaan, pengertian kompetensi kerja adalah suatu keterampilan kerja yang dimiliki oleh setiap orang yang meliputi unsur pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap kerja yang sesuai dengan standar yang sebelumnya sudah ditetapkan.

Rahmat (2019: 43) menyatakan bahwa kompetensi adalah ciri-ciri seseorang yang berkaitan dengan kinerja efektif dan/atau unggul dalam situasi kerja tertentu. Karena karakteristik individu merupakan aspek mendalam dan mendasar dari kepribadian seseorang yang dapat digunakan untuk memprediksi banyak skenario pekerjaan tertentu, kompetensi dianggap sebagai kualitas dasar. Kemudian, karena kompetensi menyebabkan atau dapat memprediksi perilaku dan kinerja, maka dikatakan ada hubungan antara perilaku dan kinerja.

Gultom (2019:94) menjelaskan bahwa kompetensi adalah kapasitas untuk bekerja secara memuaskan, termasuk kemampuan untuk menerapkan dan mentransfer informasi dan kemampuan yang diperoleh ke konteks baru dan memaksimalkan keuntungan yang disepakati.

Menurut para ahli di atas, kompetensi diartikan sebagai keterampilan, sikap, pengetahuan, dan nilai-nilai yang mendasari seseorang yang tampak dalam cara berpikir atau berperilaku secara konsisten. Oleh karena itu, kompetensi tidak hanya dicirikan oleh pengetahuan atau keterampilan seseorang tetapi juga oleh kemauan seseorang untuk menerapkan informasi tersebut untuk membantu orang lain.

Menurut Spenser & Spenser dalam Hutapea dan Nurianna (2019: 29), Kompetensi terdiri dari tiga elemen utama: pengetahuan, kemampuan, dan perilaku individu. Elemen-elemen ini dipengaruhi oleh niat, sifat intrinsik, dan konsep diri mereka.

1. Pengetahuan; Pengetahuan adalah informasi yang dimiliki oleh seorang spesialis di suatu bidang. Meskipun merupakan komponen keterampilan yang paling mudah dikenali, pengetahuan tetap merupakan kompetensi yang menantang.
2. Keterampilan; Keterampilan yang dimiliki seseorang itulah yang memungkinkannya melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Mengembangkan keterampilan lebih sulit daripada mengetahui. Namun orang yang terampil pada dasarnya memiliki pengetahuan tentang pekerjaan yang mereka lakukan..
3. Konsep Diri; Sikap atau nilai seseorang membentuk konsep dirinya. Konsep diri seseorang dibentuk oleh cita-cita yang dipaparkannya sejak awal kehidupan hingga suatu saat tertentu. Konsep diri seseorang mengungkapkan bagaimana ia memandang dirinya atau sesuatu. Konsep diri mempengaruhi moralitas, sudut pandang seseorang, dan pemahaman terhadap suatu subjek.
4. Ciri Diri; Ciri diri adalah kualitas bawaan yang menjadikan seseorang menjadi dirinya, misalnya respons terus-menerus terhadap suatu peristiwa. Ciri-ciri fisik, mental, dan sosial yang menentukan seseorang adalah ciri-ciri dirinya.
5. Motif; Motif adalah pemikiran atau keinginan yang dipendam seseorang secara teratur dan mengarah pada perilaku. Kebutuhan, keinginan, dan kekhawatiran ini—yang biasanya muncul tanpa disadari—akan memengaruhi cara berpikir seseorang untuk mencapai tujuannya dalam bekerja, yang pada akhirnya akan memengaruhi cara mereka berperilaku.
6. **Karakteristik Kompetensi**

Karakteristik dasar dari kompetensi yang dimaksud adalah:

1. Motivasi *(motives),* sesuatu yang terus-menerus memotivasi, menginspirasi, atau memuaskan seseorang sebelum bertindak sebagai katalisator bagi perilaku tertentu.
2. Bawaan *(Trait)* adalah kecenderungan individu untuk bereaksi terhadap keadaan atau informasi secara konsisten.
3. Konsep diri *(self concept),* tindakan, prinsip, dan sifat-sifat yang menjadi ciri kepribadian seseorang.
4. Pengetahuan (knowledge), tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang dalam suatu profesi tertentu, yang menentukan tingkat keterampilannya.
5. Keterampilan *(skill),* kecerdasan atau kapasitas untuk tugas mental atau fisik tertentu. Penalaran analitis dan konseptual membentuk kemahiran keterampilan mental.

Mulyasa (2016:12) membagi kompetensi menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok prestasi dan tindakan *(achievement and action),* menolong dan melayani orang lain *(helping and human service),* kekuatan pengaruh *(impact and influence),* manajerial, kognitif dan efektivitas pribadi *(personal effectiveness).*

Dari masing-masing kelompok kompetensi tersebut, diturunkan kembali menjadi kategori sebagai berikut.

1. Kelompok Prestasi dan Tindakan meliputi semangat untuk berprestasi (ACH), perhatian terhadap kerapihan, kualitas, dan ketelitian (CO), inisiatif/proaktif (INT), dan pengumpulan informasi (INFO).
2. Kelompok Menolong dan Melayani Orang Lain meliputi empati (IU) dan kepedulian terhadap kepuasan pelanggan (CSO).
3. Kelompok Kekuatan Pengaruh meliputi pengaruh strategis (IMP), kesadaran berorganisasi (OA), dan membangun hubungan kerja (RB).
4. Manajerial meliputi mengajar dan melatih (DEV), keberanian untuk memberi perintah dan memanfaatkan kekuasaan karena jabatan (DIR), kerja sama dan kerja kelompok (TW), dan pemimpin kelompok (TL).
5. Kelompok Kognitif meliputi berpikir analitis (AT), berpikir konseptual (CT), dan keahlian teknis/profesional/manajerial (EXP).
6. Kelompok Efektivitas Pribadi meliputi pengendalian diri (SCT), kepercayaan diri (SCF), fleksibilitas (FLX), dan komitmen pada organisasi (OC).
7. **Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi**

Wahyudin (2018: 57) menyatakan bahwa mengungkapkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kompetensi karyawan, yaitu :

* 1. Nilai dan keyakinan adalah apa yang orang pikirkan tentang diri mereka sendiri dan orang lain, dan hal tersebut mempunyai dampak besar terhadap perilaku. Anggapan yang dianut oleh banyak karyawan bahwa manajemen adalah musuh membuat mereka tidak dapat bertindak dengan tepat.
  2. Di sebagian besar kompetisi, keterampilan adalah faktornya. Seni berbicara di depan umum adalah seni yang dapat diperoleh, dikembangkan, dan dipraktikkan.
  3. Keterampilan mempunyai peran dalam sebagian besar kompetensi. Adalah mungkin untuk mempelajari, mengembangkan, dan mempraktikkan seni berbicara di depan umum.
  4. Ciri-ciri kepribadian dapat memengaruhi seberapa baik kinerja manajer dan karyawan dalam berbagai kompetensi, seperti penyelesaian konflik, perhatian antarpribadi, kerja tim, pengaruh, dan pengembangan hubungan.
  5. Motivasi seorang bawahan dapat dipengaruhi oleh perhatian individu atasannya, dorongan, dan kekaguman terhadap kinerjanya. Motivasi merupakan salah satu unsur dalam kompetensi yang dapat berubah.
  6. Hambatan emosional dapat menghambat kemampuan seseorang untuk memperoleh suatu keterampilan, termasuk rasa takut melakukan kesalahan, rasa malu, rasa tidak suka, atau rasa tidak memiliki. Hambatan emosional ini juga dapat menghambat dorongan dan inisiatif seseorang.
  7. Pemikiran kognitif, termasuk pemikiran analitis dan konseptual, adalah landasan dari bakat intelektual. Sebuah perusahaan tidak dapat mencapai perbaikan dengan menerapkan setiap inisiatif yang ditemukannya.
  8. Kompetensi sumber daya manusia dipengaruhi oleh budaya organisasi di berbagai bidang seperti perekrutan dan pemilihan karyawan serta pengambilan keputusan.

1. **Dimensi Kompetensi**

Dimensi Kompetensi Edison, Komariyah (2018: 77) menjelaskan bahwa perilaku yang mematuhi peraturan perundang-undangan terkait menentukan dimensi kompensasi, yaitu:

* 1. Pengetahuan *(Knowledge)* adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan formal, pelatihan, atau kursus yang relevan dengan pekerjaan yang dilakukan.
  2. Keahlian *(Skill)* adalah kemahiran dalam bidang pekerjaan yang dikelolanya dan kemampuannya mengelolanya secara mendalam. Oleh karena itu, ia harus mampu mengatasi masalah dengan cepat dan efektif serta menjadi seorang ahli.
  3. Sikap *(Atittude)* adalah seseorang yang menjaga etika perusahaan dan bertindak dengan sikap positif, baik hati dan sopan. Pola pikir ini terkait erat dengan pelaksanaan tugas seseorang dan pelaksanaannya secara akurat; ini adalah komponen penting dari bisnis atau layanan apa pun dan bahkan memengaruhi persepsi perusahaan atau organisasi.

1. **Kompetensi Guru**
   * 1. **Pengertian Kompetensi Guru**

Menurut Surya dkk (2014: 24) kompetensi adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan penampilan unjuk kerja sebagai guru secara tepat.

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Undang-undang ini mengatur bahwa pendidik harus memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pendidikan, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional agar dapat diakui sebagai pendidik profesional. Selain keempat kompetensi tersebut, pendidik (guru) memiliki kualifikasi akademik minimal S1/D-IV. Lebih lanjut, PP Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan hal tersebut. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, keempat kompetensi tersebut diperjelas lebih lanjut dalam subkompetensi.

Profesional menurut undang-undang No. 14 tahun 2005 adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.Hal penting menjadi guru profesional yang dapat diambil dari UU No. 14 tahun 2005 sebagai berikut.

1. Calon peserta pendidikan profesi berkualifikasi S1/D-IV.
2. Sertifikat bagi guru diperoleh melalui program pendidikan profesi yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat, dan ditetapkan oleh pemerintah.
3. Sertifikasi pendidik bagi calon guru harus dilakukan objektif, transparan, dan akuntabel.
4. jumlah peserta didik pendidikan profesi setiap tahun ditetapkan oleh Menteri.
5. program pendidikan profesi diakhiri dengan uji kompetensi pendidik.
6. Uji kompetensi pendidik dilakukan melalui uji tertulis dan uji kinerja sesuai dengan standar kompetensi.
7. Ujian tertulis dilaksanakan secara komperhensif yang mencakup penguasaan: (1) wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar; (2) materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi mata pelajaran, kelompok mata pelajaran, dan/atau program yang diampunya; (3) konsep-konsep disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang secara konseptual menaungi materi pelajaran, kelompok materi pelajaran, dan/atau program yang diampunya.
8. Ujian kinerja dilaksanakan secara holistik dengan bentuk ujian praktik pembelajaran yang mencerminkan penguasaan kompetensi pedagogis, profesional, dan sosial pada satuan pendidikan yang relevan.

Menurut definisi di atas, kompetensi guru adalah kapasitas atau seperangkat kemampuan yang diperoleh seorang guru dari pendidikan dan pelatihan agar dapat melaksanakan tugasnya secara efektif. Kemampuan tersebut meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai.

* + 1. **Standar Kompetensi Guru**

Menurut Zamroni (2021: 60), guru adalah orang yang memegang peran penting dalam merancang strategi pembelajaran yang akan dilakukan. Efektivitas seorang gurulah yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar, dan seseorang yang telah mendapat pelatihan khusus untuk mempersiapkan mereka mengajar dapat melaksanakan kegiatan mengajar dengan benar dan berhasil. Pernyataan ini menyiratkan bahwa mengajar adalah sebuah profesi dan pekerjaan profesional. Karyawan di posisi apa pun perlu memiliki serangkaian keterampilan atau kompetensi khusus untuk memenuhi tanggung jawab profesional mereka.

Guru adalah orang yang mempunyai otoritas dan bertanggung jawab atas pendidikan murid-muridnya. Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas untuk melakukan tugasnya dan memiliki otoritas merupakan kualitas penting yang harus dimiliki seorang pendidik. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan, bakat, dan keterampilan yang diperlukan untuk mengawasi pengajaran di samping kompetensi umum. Guru harus memiliki kompetensi yang dipersyaratkan sesuai dengan standar yang ditentukan, yang biasa disebut standar kompetensi guru. Ukuran standar didefinisikan sebagai yang diamanatkan atau ditentukan.

Lebih lanjut Suparlan (2016: 85), menjelaskan bahwa Standar kompetensi guru adalah ukuran yang ditetapkan atau diperlukan bagi seorang guru untuk menunjukkan penguasaan perilaku dan pengetahuan agar memenuhi syarat untuk menjalankan peran fungsional yang selaras dengan gelar pendidikan, bidang keahlian, dan kredensialnya.

Menurut Sumitro dkk (2016: 70), “Sekolah memerlukan guru yang memiliki kompetensi mengajar dan mendidik inovatif, kreati, manusiawi, cukup waktu untuk menekuni profesionalitasnya, dapat menjaga wibawanya di mata peserta didik dan masyarakat sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan”.

Guru harus mampu mendidik karena itu adalah tanggung jawab utamanya. Hal ini menjadikannya kompetensi yang penting. Guru menghadapi siswa yang dinamis selama proses pembelajaran karena dinamika internal mereka sendiri serta tuntutan lingkungan mereka, yang memiliki efek yang mempengaruhi mereka. Oleh karena itu, keterampilan mengajar dan tuntutan siswa yang tidak dapat dihindari harus bersifat dinamis. Pada kenyataannya, keterampilan seorang guru tercermin dalam kapasitasnya dalam mengajar. Keterampilan ini terdiri dari beberapa bagian penting.

Pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi atau *“Competency Based Training Education* (CBTE)”. Direktorat Pendidkan Guru dan Tenaga Teknis (Disguntentis) pernah mengeluarkan “buku saku” tentang sepuluh kompetensi guru, yaitu: (1) Memiliki kepribadian sebagai guru, (2) Menguasai landasan pendidikan, (3) Menguasai bahan pengajaran, (4) Menyusun program pengajaran, (5). Melaksanakan proses belajar mengajar, (6) Melaksanakan penilaian pendidikan, (7) Melaksanakan bimbingan (8). Melaksanakan administrasi, (9). Menjalin kerjasama dan interaksi dengan guru, sejawat, dan masyarakat, dan (10). Melaksanakan penelitian sederhana (Suparlan, 2016: 81-82).

Kesepuluh kompetensi di atas diharapkan dimiliki guru secara maksimal agar proses belajar mengajar akan lebih efektif sehingga menghasilkan peserta didik yang kompeten.

Menurut Suparlan (2016: 83). “Kompetensi minimal yang harus dimiliki guru meliputi: menguasai materi, metode dan system penilaian, namun jika tidak dilandasi penguasaan kepribadian keguruan dan ketrampilan lainnya, guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya secara profesional”.

Guru diharapkan menjadi pendidik yang baik bila menguasai dan menerapkan sepuluh kompetensi tersebut dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. guru yang kompeten dalam melaksanakan tanggung jawab profesionalnya. Guru harus mahir dalam menggunakan strategi dan prosedur pengajaran yang sesuai selain melakukan penilaian yang berkelanjutan dan jujur ​​terhadap hasil belajar siswa sebagai bagian dari pengetahuan mereka tentang kurikulum. Selain menguasai materi pelajaran, guru juga harus memiliki rasa antusias yang kuat, yaitu kecintaan dan hasrat untuk mengajar. Prasyarat utama untuk pengembangan guru yang kompeten adalah kapasitas dan kemauan mereka untuk memenuhi tanggung jawab profesional mereka.

* + 1. **Kompetensi Profesional Guru**

Kata “profesional” erat kaitannya dengan kata “profesi”. Menurut Wirawan (2018: 9), profesi adalah pekerjaan yang untuk melaksanakannya memerlukan persyaratan tertentu. Kata profesional dapat diartikan sebagai orang yang melaksanakan sebuah profesi dan berpendidikan minimal Sarjana yang mengikuti pendidikan profesi atau lulus ujian profesi.

Dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik di kelas, guru mempunyai tanggung jawab yang besar. Profesionalisme dan keterampilan guru harus selalu dimunculkan agar dapat memenuhi standar pembelajaran yang tinggi. Untuk meningkatkan kemampuan guru, kompetensi guru harus ditingkatkan secara terprogram dan berkesinambungan melalui berbagai pendekatan pengembangan profesional. Hal ini berkaitan dengan peran taktis yang dimainkan oleh pendidik, khususnya dalam membentuk kepribadian siswa selama proses pendidikan. Sesuai PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasioanal Pendidikan pasal 28 (3) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai agen pembelajaran adalah sebagai berikut:

* 1. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai kompetensi yang dimilikinya.
  2. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia.
  3. Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.
  4. Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

Salah satu dari 10 ciri guru yang baik harus dimiliki oleh seorang guru, sesuai dengan uraian yang telah diberikan di atas. Guru yang terbaik, sebaliknya, adalah mereka yang memiliki sepuluh atribut: percaya diri, toleransi, kasih sayang, pengertian, kemampuan melihat kehidupan, dedikasi terhadap keunggulan, ketabahan dalam memberikan dukungan, kemauan untuk membantu siswa, kebanggaan terhadap siswa. prestasi, dan semangat hidup. Namun, semua individu yang memilih untuk mengejar karir di bidang mengajar harus dipandang sebagai orang yang baik, bijaksana, sangat berkomitmen, dan dihormati sebagai anggota masyarakat, karena pendidik berfungsi sebagai orang tua pengganti bagi siswa, membantu mereka tumbuh menjadi orang yang canggih secara moral dan intelektual orang dewasa.

1. **Penelitian Terdahulu**
2. Penelitian Galih Ayuningtyas Tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran  *PowerPoint Interaktif Genially* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar” *Genially* merupakan platform *PowerPoint* Interaktif yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembuatan konten multimedia dengan berbagai fitur-fitur interaktif seperti infografis, presentasi, peta, games dan gambar animasi. Tujuan dan manfaatnya adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan kemahiran peserta terhadap platform *Interactive PowerPoint* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran; dan (2) meningkatkan bakat peserta dalam membuat dan memperindah materi pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. (3) Menyadari bagaimana peserta bereaksi terhadap latihan. Metode dalam pengabdian (1) Metode Observasi, (2) Metode ceramah, (3) Metode Pelatihan. Hasil dari pelatihan pembuatan materi pembelajaran *PowerPoint* Interaktif di SD secara umum sangat berhasil dalam memberikan pengetahuan, khususnya kepada peserta pelatihan yang ingin menggunakan platform *PowerPoint* Interaktif untuk menghasilkan materi pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil pelatihan, peserta mampu memahami dan mempraktekkan materi yang telah dipelajari dengan langsung mengoperasikan Web Genially dengan sangat mudah, bahkan setelah mendapat latihan, bimbingan, dan materi.
3. Penelitian Loretha Tahun 2024 yang berjudul Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa epidemi COVID-19 berdampak pada hampir semua orang di planet ini. Perubahan signifikan telah disebabkan oleh epidemi ini di sejumlah bidang, termasuk pendidikan. Guru kini menghadapi tantangan tambahan sebagai akibat dari kebijakan pandemi, yang memaksa sekolah melakukan transisi dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran tatap muka virtual. Instruktur tidak siap menghadapi penyesuaian yang terjadi. Sebelum pandemi, pendidikan hanya berupa pemberian tugas yang kemudian dikumpulkan melalui gambar di grup WhatsApp. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang partisipatif dan kurang kondusif. Tujuan dari proyek pengabdian masyarakat ini adalah untuk mempersiapkan guru sekolah dasar dalam membuat materi pembelajaran digital. untuk mengatasi inisiatif pendidikan selama pandemi. Strategi pelatihan orang dewasa digunakan dalam metode pengabdian masyarakat. Tiga puluh guru SD Islam Terpadu Bhaskara Subang termasuk di antara peserta pengabdian. Guru yang menyelesaikan proyek pengabdian masyarakat ini akan dapat merancang materi pembelajaran PowerPoint interaktif menggunakan Canva yang dapat digunakan secara online. Hal ini meningkatkan kemahiran guru sekolah dasar dalam belajar secara profesional selama epidemi.
4. Penelitian Nelly tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif pada Program E-Mentoring Kompetensi Pedagogik Guru” Tujuan dari temuan penelitian ini adalah untuk membuat program e-mentoring guru yang akan meningkatkan kemampuan pedagogi guru. Media e-mentoring PowerPoint yang interaktif merupakan salah satu hasil penelitian pengembangan ini. Pendekatan Dick & Carey digunakan untuk melakukan studi R&D ini. Metodologi pengembangan ini mengikuti pendekatan metodologis langkah demi langkah untuk menerapkan desain instruksional dan konsep desain. Dengan menggunakan Google Sites, materi mentoring elektronik PowerPoint interaktif sedang dikembangkan. Para ahli melakukan tinjauan formatif secara one on one terhadap pembuatan media online e-mentoring, dan menyimpulkan bahwa produk web e-mentoring layak digunakan dalam uji coba. Responden yang merupakan calon pengguna atau peserta e-mentoring perlu diikutsertakan dalam langkah penilaian formatif one on one ini.
5. Penelitian Septiana Rofika Sari Tahun 2022 yang bejudul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN Purwokerto. Permasalahan ditemukan berdasarkan jawaban kuesioner penilaian kebutuhan dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V SDN Purwokerto 2. Permasalahannya, nilai siswa pada materi pelajaran PPKn penerapan prinsip Pancasila masih di bawah standar ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75 untuk hasil belajar siswa. Guru terus memproduksi konten pembelajaran daring menggunakan video WAG dan YouTube. Selama pembelajaran daring, guru tidak pernah menggunakan media dari website. Hal ini menjadi konteks kajian pembuatan media website menggunakan Google Sites untuk membantu siswa kelas V SDN Purwokerto 2 menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila. Lima langkah model pengembangan ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—digunakan dalam penelitian ini untuk menerapkan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D). Sepuluh siswa kelas V SDN Sambi 1 mengikuti penelitian skala kecil, dan tiga puluh enam siswa kelas V SDN Purwokerto 2 mengikuti uji coba skala besar. Dokumentasi dan skor merupakan bentuk perolehan data. Wawancara, analisis kebutuhan, angket validasi, angket praktikalitas, dan post-test merupakan metode analisis data yang digunakan. Menentukan media pengembangan, validitas, kepraktisan, dan kemanjuran menjadi tujuan penelitian pengembangan ini. Berdasarkan analisis data diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kriteria sangat valid dengan skor ahli materi sebesar 95% dan skor ahli media sebesar 86% merupakan hasil validitas yang tercapai. (2) Nilai uji kepraktisan media sebesar 93,75% menunjukkan kriteria kepraktisan sangat baik. (3) Nilai rata-rata uji coba skala luas sebesar 81, sedangkan hasil uji efektivitas skala terbatas menghasilkan nilai rata-rata sebesar 82,5 yang berada di atas KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media situs web yang dibangun di Google Sites untuk meningkatkan kemampuan adalah hal yang tepat. Menentukan nilai-nilai Pancasila. Rencananya media dari website yang dibangun dengan Google Sites akan lebih lanjut.
6. Penelitian Dede Salim Nahdi Tahun 2020 yang berjudul “Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa membantu menciptakan materi pendidikan merupakan bentuk kontribusi masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan di bidang ini. Guru-guru SD di Kecamatan Cingambul menjadi sasaran pelatihan ini. Teknik ceramah, kegiatan tanya jawab, dan demonstrasi digunakan untuk membantu menyusun media pembelajaran. Teori media pembelajaran dan konsep instruktur profesional awal serta sertifikasi guru diajarkan melalui teknik ceramah. Teknik pelatihannya berupa pembuatan media yang memenuhi persyaratan program sertifikasi guru, sedangkan metode demonstrasi menunjukkan proses kerja yaitu tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Sementara itu, peserta mempunyai kesempatan untuk berkonsultasi guna mengatasi tantangan dalam menghasilkan media pembelajaran melalui teknik tanya jawab. Salah satu keunggulan kegiatan pelatihan adalah peserta mampu membuat materi pembelajaran berbasis komputer yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.
7. Penelitian Riska Setyo Utami yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Tema 6 Subtema 1 Kelas IV” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif tema 6 subtema 1 kelas IV. Peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Development, Design, Implementation, dan Evaluate) dalam metodologi penelitian pengembangannya. Dua puluh siswa kelas IV SDN 1 Argosuko dijadikan sebagai subjek tes. Kuesioner dan dokumentasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini ada dua bagian: satu untuk direspon oleh siswa dan satu lagi untuk praktisi (guru), ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Deskripsi kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam analisis data teknis. Berdasarkan uji kelayakan, temuan penelitian menunjukkan rata-rata 80% dosen ahli materi pelajaran, 91% ahli media, dan 82,6% ahli bahasa. 91,2% siswa dan 91,7% guru lulus uji praktik. Skor rata-rata 81 dicapai pada Uji Efektivitas. Materi *PowerPoint* interaktif dianggap sesuai untuk siswa sekolah dasar berdasarkan temuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan perspektif baru tentang pembelajaran dan berfungsi sebagai panduan untuk penelitian serupa di masa depan.
8. **Kerangka Berfikir**

Uma Sekaran dalam Sugiyono, (2015) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Suriasumantri dalam Sugiyono, (2015) mengemukakan seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran. Dengan demikian, keterkaitan antar variabel yang terakumulasi dari berbagai teori yang telah dijelaskan disintesiskan ke dalam kerangka berpikir. Berikut adalah kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif:

1. Analisis Kebutuhan; Mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang ingin diatasi dengan media pembelajaran  *PowerPoint Interaktif*. Langkah-langkah dalam analisis kebutuhan adalah sebagai berikut:
2. Melakukan analisis kurikulum dan materi pembelajaran.
3. Mengidentifikasi karakteristik siswa.
4. Mengkaji sumber daya yang tersedia.
5. Melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran dengan cara: (1) Wawancara dengan guru dan siswa, (2) Observasi pembelajaran di kelas, dan (3) Analisis data hasil belajar siswa.
6. Perancangan Media Pembelajaran; Merancang media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Langkah-langkah dalam perancangan media pembelajaran antara lain:
7. Menentukan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan.
8. Menentukan struktur dan konten media pembelajaran.
9. Merancang tampilan dan antarmuka media pembelajaran.
10. Memilih teknologi yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.
11. Pengembangan Media Pembelajaran; Mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran antara lain:
12. Mengembangkan konten media pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi.
13. Membangun website media pembelajaran.
14. Melakukan uji coba media pembelajaran dengan guru dan siswa.
15. Merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba.
16. Implementasi Media Pembelajaran; Menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah implementasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:
17. Menyediakan akses media pembelajaran kepada guru dan siswa.
18. Melatih guru dalam menggunakan media pembelajaran.
19. Memonitor dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
20. Evaluasi dan Pengembangan Media Pembelajaran; Mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan melakukan pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil evaluasi. Langkah-langkah dalam tahapan evaluasi adalah sebagai berikut:
21. Melakukan evaluasi media pembelajaran dengan cara: (1) uji coba media pembelajaran dengan guru dan siswa, (2) analisis data hasil belajar siswa, dan (3) survei kepada guru dan siswa.
22. Menganalisis hasil evaluasi dan mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan media pembelajaran.
23. Melakukan revisi dan pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi.

Penjelasan mengenai pentingnya penelitian ini diberikan, disertai beberapa contoh, bagaimana materi pembelajaran PowerPoint interaktif digunakan di SD Negeri Sitail untuk membantu guru menjadi profesional yang lebih kompeten. Melalui penciptaan media pembelajaran, penelitian ini akan meningkatkan kompetensi profesional guru di SD Negeri Sitail secara signifikan.

Media pembelajaran yang lebih efisien akan dibuat dan diimplementasikan dengan bantuan penelitian ini. Sumber daya pengajaran yang lebih mutakhir dan kontemporer akan tersedia bagi para guru, sehingga dapat meningkatkan pengajaran di kelas. Motivasi belajar siswa seringkali ditingkatkan dengan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan menarik dapat diciptakan oleh guru yang ahli dalam menggunakan media ini, yang akan membantu siswa dalam belajar dengan lebih efisien.

Pengukuran Kemajuan Guru ini akan memberikan dasar untuk mengukur kemajuan kompetensi guru sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Ini penting untuk menilai dampak dari program pengembangan kompetensi dan menentukan area yang perlu diperbaiki. Guru-guru perlu memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dan media ini dalam pengajaran mereka untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan masa depan. SD Negeri Sitail dapat menjadi sekolah yang unggul dalam hal penerapan media pembelajaran. Ini akan meningkatkan daya saing sekolah dalam hal penerimaan siswa dan reputasi pendidikan. Karena keterbatasan waktu penelitian, maka penelian hanya pada tahapan *Development* (pengembangan).

**1. Analisis**

**2. Desain**

1. Analisis kurikulum dan materi pembelajaran.
2. Mengidentifikasi karakteristik siswa.
3. Mengkaji sumber daya yang tersedia.
4. Analisis kebutuhan & masalahan pembelajaran
5. Menentukan jenis media yang dikembangkan.
6. Menentukan struktur dan konten media.
7. Merancang tampilan dan antar muka media.
8. Memilih teknologi yang akan digunakan

**Model ADDIE**

***(Dick & Carry)***

**Model Pengembangan**

**3. Pengembangan**

1. Mengembangkan konten media pembelajaran
2. Membangun website media pembelajaran.
3. Uji coba media dengan guru dan siswa.
4. Merevisi media berdasarkan hasil uji coba.

Gambar 2.1 Alur Kerangka berfikir

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Desain Penelitian**

Peneltian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Penelitian pengembangan yang paling umum adalah yang melibatkan situasi di mana dilakukan pengembangan produk, kemudian ada analisis setelah itu dijelaskan. Penelitian pengembangan dibangun sebagai dasar konstruksi model dan teori. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk pengembangan, baik itu produk ataupun roda kegiatan. *Research and Development* (R&D) digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian *Research and Development* (R&D) adalah untuk menghasilkan produk tertentu yang telah melalui uji validasi yang dilakukan untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dihasilkan. Jenis produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran  *PowerPoint* Interaktif.

Pilihan pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi persepsi, pengalaman, dan pemahaman individu secara detail. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif dan peningkatan kompetensi guru SD di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi makna, persepsi, dan pengalaman individu secara mendalam, serta memahami konteks sosial, budaya, dan lingkungan di mana penelitian dilakukan.

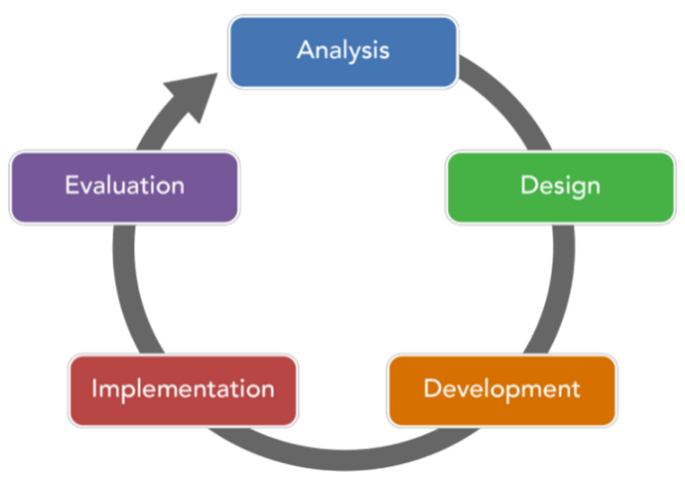
Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini memberikan ruang bagi peneliti untuk mendalami konteks, memahami perspektif individu, dan mengeksplorasi kompleksitas fenomena yang diteliti. Dengan demikian, pendekatan kualitatif dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan peningkatan kompetensi guru SD di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara, serta memperkaya pemahaman kita tentang dinamika pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Tesis ini menggunakan desain penelitian studi kasus. Metode penelitian menyeluruh untuk memahami fenomena rumit dalam latar otentik adalah penggunaan studi kasus. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan studi kasus di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran  *PowerPoint* Interaktif dan peningkatan kompetensi guru SD.

Pemilihan desain studi kasus ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang konteks spesifik di SD Negeri Sitail, serta faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan peningkatan kompetensi guru SD. Melalui pendekatan kualitatif dalam studi kasus, peneliti dapat menjelajahi pengalaman, persepsi, dan pemahaman individu guru SD, serta menggali konteks sosial, budaya, dan lingkungan di mana penelitian ini dilakukan.

Desain penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif ini akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan peningkatan kompetensi profesional guru di SD Negeri Sitail.

1. **Prosedur Penelitian**

Pendekatan model ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Dengan menerapkan metode model ADDIE pada setiap produk pembelajaran, maka model ADDIE menjadi salah satu model yang paling banyak digunakan untuk membantu guru menciptakan desain pengajaran yang sukses dan efisien. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima tahapan paradigma pengembangan ADDIE. Sayangnya penelitian pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu. Proses penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1. Sistematika Pegembangan Model ADDIE

Strategi melakukan penelitian dan pembuatan materi edukasi PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri Sitail adalah sebagai berikut:

1. **Analisis *(Analysis)***

Pada tahap analisis, penulis melakukan penelitian untuk memahami kebutuhan guru di SD Negeri Sitail dan mengidentifikasi masalah-masalah yang perlu dipecahkan. Ini mencakup menganalisis tingkat kompetensi saat ini, sumber daya yang tersedia, dan kendala-kendala yang mungkin ada. Kegiatan ini untuk memahami dengan baik konteks di mana media pembelajaran akan digunakan.Tahap ini merupakan langkah awal yang kritis. Penulis perlu memahami masalah yang ingin diatasi dan apa yang diperlukan untuk meningkatkan kompetensi guru. Tekniknya melibatkan wawancara dengan guru, observasi di kelas, dan analisis dokumen.

Delapan guru dilihat oleh peneliti selama tahap observasi. Berdasarkan observasi awal, ditemukan sejumlah rincian mengenai kesehatan guru tersebut, antara lain:

1. Subjek penelitian heterogen, baik dari segi kompetensi guru;
2. Motivasi guru berbeda antara satu dengan yang lainnya;
3. Mayoritas siswa memiliki gaya mengajar konvesional
4. Saat ini, satu-satunya media yang digunakan pendidik untuk menyajikan konten secara online adalah optimalisasi grup WhatsApp.

Setelah itu peneliti melakukan perbincangan mengenai hasil awal dengan guru mata pelajaran dan kelas. Peneliti menganalisis pendekatan potensial untuk pemecahan masalah setelah mendapatkan umpan balik dari guru kelas. Pada akhirnya, guru kelas menyetujui konsep pembuatan materi pembelajaran PowerPoint interaktif sebagai pengganti penyelesaian masalah pembelajaran siswa dan kompetensi profesionalnya.

Tahap analisis kebutuhan kini sedang berlangsung. Saat mengembangkan suatu produk, pengembang harus berkonsultasi dengan persyaratan pengembangan, melakukan analisis, dan mengumpulkan data mengenai ruang lingkup pekerjaan yang harus dilakukan. Menganalisis studi dan literatur sebelumnya dapat digunakan untuk menyelesaikan tahap analisis kebutuhan.

Dalam penelitian ini Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* dibuat dengan menggunakan lima tahap analisis. (1) Analisis Awal-Akhir (juga dikenal sebagai analisis font-end), (2) Analisis siswa (juga dikenal sebagai analisis pembelajar), (3) Analisis konsep (juga dikenal sebagai analisis konsep), (4) Analisis tugas, dan (5) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (juga dikenal sebagai Menentukan Tujuan Instruksional) adalah beberapa langkah berikut.

1. **Desain *(Design)***

Peneliti mengumpulkan informasi yang relevan dengan isi media pembelajaran sepanjang tahap desain. Menetapkan tujuan pembelajaran, mengumpulkan sumber daya pengajaran, membuat konten video untuk digunakan sebagai materi tambahan, dan menyiapkan penilaian adalah tahapan kegiatan. Pada titik ini, peneliti selanjutnya membuat alat evaluasi untuk memastikan tingkat kemanjuran bahan ajar *PowerPoint* Interaktif*.*

Alat ini berfungsi sebagai tes sebelum dan sesudah penggunaan materi pendidikan *PowerPoint* interaktif. Selain alat evaluasi, peneliti membuat alat validasi ahli untuk mengetahui validitas materi pelatihan *PowerPoint* Interaktif. Alat tersebut berupa angket yang dirancang untuk menilai ahli materi dan ahli media pembelajaran. Penilaian ahli materi meliputi ciri materi, aspek kebahasaan, dan aspek kesesuaian dengan kompetensi inti dan dasar. Komponen tampilan dan pemrograman menjadi penilaian ahli media pembelajaran.

1. **Pengembangan *(Development)***

Para peneliti berkonsentrasi pada pembuatan materi pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang akan digunakan guru dalam kegiatan pengajaran setelah menyelesaikan analisis dan desain. Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti:

1. Mengembangkan tampilan *Microsoft Office Power Point*
2. Rancang video agar terlihat semenarik mungkin secara visual;
3. Memastikan bahwa media menyediakan sumber bagi pembelajaran siswa.;
4. Merumuskan tujuan pembelajaran;
5. Memasukkan materi ke dalam media;
6. Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran siswa;
7. Produksi dan evaluasi media pembelajaran.

Peneliti melakukan validasi instrumen penelitian pada tahap pengembangan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengukur seberapa baik alat yang digunakan dapat mengukur target. Validitas penilaian ahli merupakan validitas yang diterapkan. Tahap pengembangan adalah saat penelitian dalam penelitian ini berakhir.

Ada beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan mungkin berhenti pada tahap pengembangan *(development)* dan tidak melanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi alasan tersebu antara lain:

1. Fokus penelitian hanya pada pengembangan produk baru yaitu materi pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Tahap pengembangan cukup jika peneliti menunjukkan kelayakan atau *prototype* produk tersebut. penelitian pengembangan model ADDIE.
2. Keterbatasan sumber daya seperti waktu, tenaga, dan biaya. Karena keterbatasan tersebut, penelitian ini hanya berlanjut pada tahap pengembangan.
3. **Setting Penelitian**
4. **Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 3 (Tiga) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 2 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk tesis dan proses bimbingan berlangsung. Dalam proses penelitian direncanakan mulai pada bulan Mei 2024 sampai dengan bulan Juli 2024.

1. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian diamana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun alasan dipilihnya lokasi penelitian di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal. Email sekolah adalah sdnsitailjati@gmail.com. Alamat, Jalan Raya Sitail-Jatinegara Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal, Kode POS 52473. Secara geografis SD Negeri Sitail ini terletak di daerah pegunungan (dataran tinggi) yang jauh dari perkotaan. Sebagai lokasi penelitian yaitu di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara.

1. **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian, atau batas-batas penelitian dimana peneliti dapat mengidentifikasi item, entitas, atau subjek yang terkait dengan variabel penelitian (Suharsimi, 2016:33). Subyek penelitian mencakup orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan sebagai sasaran. Subjek penelitian membahas siapa atau apa yang bisa memberikan kalian informasi dan data untuk memenuhi topik penelitian. Dalam penelitian ini subyek penelitian adalah 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 4 orang guru kelas yaitu kelas 1, 2, 4 dan 5. Alasan kelas tersebut dijadikan obyek penelitian karena sudah mengimplementasikan Kurikulum Meredeka di SD Negeri Sitail Kecamatan Jatinegara.

Alasan memilih SD Negeri Sitail sebagai subjek penelitian ini adalah karena hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah terhadap pembelajaran yang masih konvensional. Terutama pada guru yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Guru terus berinteraksi secara monoton dengan siswa selama proses belajar mengajar di kelas, dan belum menggunakan materi pendidikan yang menarik. Sumber daya pendidikan PowerPoint interaktif.

Tabel 3.1.

Daftar Nama Guru SD Negeri Sitail

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Guru | Kelas |
| 1 | Marwati, S.Pd. SD | I |
| 2 | Beni Maulana,S.Pd | II |
| 3 | Leni Setyowati S.Pd | IV |
| 4 | Purwanta, S.Pd. SD | V |

1. **Jenis Data dan Sumber Data**

Jenis data dalam penelitian secara umum ada 2 yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama. Sedangkan data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh orang lain dan tersedia untuk umum. Sumber data yang langsung menghasilkan data primer disebut sumber data primer. Partisipan survei, subjek wawancara, objek observasi, dan subjek eksperimen menjadi sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini. sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang menyediakan data sekunder. Dalam penelitian ini sumber data sekunder adalah, refrensi buku, dan situs web. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. dilakukan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dalam konteks pembelajaran sehari-hari di lingkungan guru.

1. **Teknik dan Instrumen Pengumpul Data**
2. **Teknik Pengumpul Data**

Cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan berbagai jenis data, informasi, dan fakta pendukung lainnya yang akan digunakan untuk tujuan penelitian disebut teknik pengumpulan data. Ketersediaan instrumen penelitian merupakan komponen krusial dalam proses penelitian ketika peneliti memilih suatu teknik atau prosedur untuk mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis data mengenai permasalahan yang diteliti. Instrumen penelitian adalah peralatan atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna memudahkan pekerjaannya dan meningkatkan kualitas temuannya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang lebih akurat, komprehensif, dan terorganisir secara sistematis sehingga lebih mudah untuk ditangani. Lembar validasi media pembelajaran, angket motivasi belajar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. **Wawancara**

Wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan langsung dari guru yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan peningkatan kompetensi mereka. Wawancara dapat dilakukan dengan panduan pertanyaan terstruktur atau tidak terstruktur yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka. Instrumen penelitian adalah alat atau sumber daya yang digunakan ilmuwan untuk mengumpulkan informasi guna mempercepat pekerjaan mereka dan meningkatkan kualitas kesimpulan mereka. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang lebih mudah ditangani dengan cara yang lebih tepat, teliti, dan disusun secara metodis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi media pembelajaran, hasil belajar siswa, dan angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

1. **Studi Dokumen**

Studi dokumen adalah suatu metode atau teknik untuk mengumpulkan data, dan data yang diperlukan untuk penelitian dikumpulkan dari berbagai dokumen. Agar pada akhirnya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, maka dilakukan penilaian terhadap kelas-kelas yang telah memanfaatkan Kurikulum Merdeka untuk membuat materi pembelajaran PowerPoint interaktif untuk penelitian ini.

1. **Angket/Kuesioner**

Memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan akan menyampaikan jawaban atau daftar pertanyaan disebut dengan kuesioner, dan merupakan salah satu metode pengumpulan data. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa teknik angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau penyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pakar materi dan spesialis media menerima kuesioner berdasarkan tujuan dan tuntutan mereka. Tujuan dari angket ini adalah untuk menilai motivasi belajar siswa secara keseluruhan serta untuk mengidentifikasi mereka yang kurang.

Angket menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternatif responnya adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) (sugiyono 2019). Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom.

1. **Instrumen Penelitian**

Catatan anekdot, angket formal, dan rekaman aktivitas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada observasi pertama, yang meliputi aktivitas observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru. Kuesioner dan penilaian tertutup adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam prosedur validasi, pengujian produk, dan penilaian. Informasi Kuesioner atau daftar periksa digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Instrumen penelitian disebut juga dengan instrumen pengumpulan data, merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan mencari solusi terhadap permasalahan yang telah dikemukakan. Berdasarkan fungsi dan kedudukan subjek dalam penelitian ini, disusun tiga kategori instrumen evaluasi: (1) instrumen ahli media dan (2) instrumen kompetensi profesional guru.

Alat ahli media (1) kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran; (2) kelengkapan dan kebenaran materi; (3) kejelasan penyampaian materi; (4) kesesuaian media dengan sasaran pengguna; (5) kualitas media; dan (6) efektivitas media dalam mendorong pembelajaran. Sementara itu, beberapa indikator dalam instrumen kompetensi profesional guru adalah: (1) perencanaan pembelajaran; (2) pelaksanaan kegiatan pembelajaran; dan (3) hasil belajar. Grid instrumen penelitian ditunjukkan di bawah ini.

1. **Instrumen Ahli Media**

Alat kelayakan untuk validasi media yang dirancang untuk dipelajari oleh ahli media. Lembar validasi digunakan untuk mengembangkan instrumen kelayakan aspek media pembelajaran. Sambodo (2019). Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media oleh ahli media terfokus pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint Interaktif.* Indikator-indikator berikut dimasukkan dalam penelitian ini untuk memvalidasi instrumen: (1) kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran (2) ketepatan dan kelengkapan materi (3) kejelasan penyampaian materi (4) kecocokan media dengan sasaran pengguna, (5) kualitas media dan (6) keefektifan media dalam membantu pembelajaran.

Berikut ini penulis paparkan tabel kisi-kisi insturmen valiasi pada pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif:

1. Kesesuaian Isi dengan Tujuan Pembelajaran

Tabe 3.2.

Kisi-Kisi Kesesuaian Isi dengan Tujuan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran umum | Materi media sesuai dengan tujuan pembelajaran umum yang telah dirumuskan. |
| Media membantu pencapaian tujuan pembelajaran umum. |
| Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran khusus | Materi media sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus yang telah dirumuskan. |
| Media membantu pencapaian tujuan pembelajaran khusus. |
| Kesesuaian isi dengan materi pelajaran | Materi media sesuai dengan cakupan materi pelajaran. |
| Materi media memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta didik. |

Tujuan pembelajaran yang tergolong umum adalah tujuan yang dapat diterapkan pada semua disiplin ilmu dan bersifat umum. Kemampuan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi secara jelas, dan berkolaborasi dengan orang lain merupakan tujuan pembelajaran yang utama.

Tujuan pembelajaran khusus adalah tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik dan dirumuskan untuk setiap mata pelajaran. Tujuan pembelajaran khusus dalam mata pelajaran matematika adalah agar peserta didik dapat memahami konsep dasar materi, menerapkan operasi matematika dalam kehidupan sehari-hari, Memecahkan soal dengan berbagai cara. Materi pelajaran adalah isi pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Materi pelajaran harus sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku.

1. Ketepatan dan Kelengkapan Materi

Tabel 3.3.

Ketepatan dan Kelengkapan Materi

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Ketepatan isi materi | Materi media sesuai dengan fakta dan data yang terkini. |
| Materi media bebas dari kesalahan konseptual |
| Materi media sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku |
| Kelengkapan isi materi | Materi media mencakup semua materi yang penting untuk dipelajari |
| Materi media tidak terlalu luas atau sempit |
| Materi dibahas dengan cukup mendalam. |
| Keakuratan data dan informasi | Data dan informasi yang disajikan dalam media akurat dan terpercaya |
| data dan informasi yang disajikan dalam media terbaru? |
| Data dan informasi yang disajikan dalam media bebas dari bias dan opini pribadi. |

Ketepatan isi materi adalah sejauh mana materi media sesuai dengan fakta dan data yang terkini, bebas dari kesalahan konseptual, dan sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku. Kelengkapan isi materi adalah sejauh mana materi media mencakup semua materi yang penting untuk dipelajari, tidak terlalu luas atau sempit, dan dibahas dengan cukup mendalam. Keakuratan data dan informasi adalah sejauh mana data dan informasi yang disajikan dalam media akurat, terpercaya, terbaru, dan bebas dari bias dan opini pribadi.

1. Kejelasan Penyampaian Materi

Tabel 3.4

Kejelasan Penyampaian Materi

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Penggunaan bahasa yang mudah dipahami | Apakah bahasa dalam media dapat diterima sesuai dengan tingkat pemahaman dan keterampilan siswa? |
| Apakah bahasa yang digunakan dalam media mudah dibaca, didengar, dan dipahami? |
| Penggunaan istilah yang tepat dan sesuai | Apakah istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konteks materi pembelajaran? |
| Apakah istilah yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik? |
| Penjelasan materi yang terstruktur dan logis | Apakah materi dalam media disajikan secara berurutan dan teratur? |
| Apakah materi dalam media dijelaskan secara logis dan mudah dipahami? |

Kualitas penyajian media adalah sejauh mana media disajikan dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Kualitas penyajian media meliputi penggunaan bahasa, istilah, dan penjelasan materi yang baik. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami adalah penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik, mudah dibaca, didengar, dan dipahami. Istilah-istilah yang digunakan dengan benar dan tepat berarti sesuai dengan konteks materi pembelajaran dan cukup sederhana untuk dipahami siswa. Penjelasan materi yang terstruktur dan logis adalah penyajian materi dalam media secara berurutan dan teratur, dijelaskan secara logis dan mudah dipahami, serta tidak membingungkan peserta didik.

1. Kecocokan Media dengan Sasaran Pengguna

Tabel 3.5

Kecocokan Media dengan Sasaran Pengguna

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Kesesuaian media dengan tingkat usia dan kematangan belajar siswa | Media dirancang sesuai dengan tingkat usia dan kematangan belajar siswa. |
| Isi dan penyajian media sesuai dengan kemampuan kognitif siswa. |
| Kesesuaian media dengan gaya belajar siswa | Apakah media mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. |
| Media memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif. |
| Kesesuaian media dengan latar belakang budaya siswa | Media sensitif terhadap nilai-nilai dan budaya siswa. |
| Media memberikan wawasan tentang budaya lain. |

Kesesuaian media dengan karakteristik pengguna adalah sejauh mana media dirancang dan disajikan dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna, seperti usia, kematangan belajar, gaya belajar, dan latar belakang budaya. Kesesuaian media dengan tingkat usia dan kematangan belajar siswa adalah kesesuaian media dengan kemampuan kognitif dan perkembangan siswa. Media tidak boleh terlalu sulit atau mudah bagi siswa. Kesesuaian media terhadap gaya belajar siswa sama dengan kesesuaiannya dengan metode belajar siswa. Media harus mempertimbangkan keragaman gaya belajar anak dan memberi mereka kesempatan untuk belajar secara aktif, kooperatif, dan mandiri. Kesesuaian media dengan latar belakang budaya siswa adalah kesesuaian media dengan nilai-nilai, budaya, dan norma yang berlaku di lingkungan siswa.

1. Kualitas Media

Tabel 3.6 Kualitas Media

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Kualitas tampilan visual (gambar, animasi, video) | Ketajaman gambar dan animasi |
| Kesesuaian gambar, animasi, dan video dengan materi pembelajaran |
| Kualitas audio (suara, narasi) | Kejelasan suara dan ketepatan artikulasi |
| Kesesuaian suara dan narasi dengan materi pembelajaran |
| Kualitas interaktivitas media | Kemudahan penggunaan media |
| Keberagaman interaksi yang ditawarkan media |
| Keefektifan interaksi membantu belajar |
| Kesesuaian interaksi dengan materi pembelajaran |
| Kualitas desain media | Kesesuaian desain media dengan tujuan pembelajaran |
| Kesederhanaan dan kejelasan desain |
| Keindahan dan daya tarik desain |
| Kemudahan navigasi media |

Kualitas tampilan visual (gambar, animasi, video) meliputi ketajaman gambar dan animasi, kesesuaian gambar, animasi, dan video dengan materi pembelajaran dan kualitas audio (suara, narasi) kejelasan suara dan ketepatan artikulasi. Kesesuaian suara dan narasi dengan materi pembelajaran antara lain kualitas interaktivitas media kemudahan penggunaan media, keberagaman interaksi yang ditawarkan media, keefektifan interaksi membantu belajar dan kesesuaian interaksi dengan materi pembelajaran.Kualitas desain media teridiri dari kesesuaian desain media dengan tujuan pembelajaran kesederhanaan dan kejelasan desain, keindahan dan daya tarik desain dan kemudahan navigasi media.

1. Keefektifan Media dalam Membantu Pembelajaran

Tabel 3.7

Keefektifan Media dalam Membantu Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| Aspek | Indikator |
| Kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran | Media mudah digunakan dan dioperasikan oleh guru dan siswa |
| media mudah diintegrasikan dengan kurikulum dan metode pembelajaran |
| Kemampuan media dalam menarik minat dan motivasi belajar siswa | Media menarik dan dapat membangkitkan minat belajar siswa |
| Media dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif |
| Media dapat membantu siswa untuk fokus dan berkonsentrasi dalam belajar |
| Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi pelajaran | Media dapat membantu siswa memahami konsep dalam materi pelajaran. |
| Media dapat membantu siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. |

1. **Instrumen Observasi Guru Dalam Pembelajaran**

Observasi guru dalam pembelajaran merupakan kegiatan penting untuk memantau dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Observasi dapat dilakukan oleh kepala sekolah. Observasi guru digunakan untuk menelusuri bagaimana pembelajaran dilaksanakan, yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, observasi dapat membantu pendidik dalam mengenali kesenjangan dan kelemahan pembelajaran siswa sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk meningkatkan standar pengajaran. Observasi dapat membantu guru untuk mengembangkan profesionalisme mereka dengan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dari guru lain dan dari pengamat profesional.

Tabel 3.8.

Kisi-Kisi Instrumen untuk Observasi Pembelajaran Guru

| **Uraian** | |
| --- | --- |
|
| **A. Kegiatan Pendahuluan** | |
| 1 | Melakukan apersepsi dan motivasi |
| 2 | Menyiapkan fisik dan psikis peserta dalam mengawali kegiatan pembelajaran |
| 3 | Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik dalam perjalanan menuju sekolah atau dengan tema sebelumnya |
| 4 | Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitan dengan tema yang dibelajarkan |
| 5 | Mengajak peserta didik berdinamika melakukan sesuatu kegiatan yang terkait dengan materi |
| **B. Kegiatan Inti Pembelajaran** | |
| **1** | **Guru menguasai materi yang diajarkan** |
| a | Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran |
| b | Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang diintegrasikan secara relavan dengan perkembangan, Iptek, dan kehidupan nyata |
| c | Menyajikan materi dalam tema secara sistematis dan gradasi (dari yang mudah ke sulit, dari konkret ke abstrak) |
| **2** | **Guru menerapkan strategi pembelajaran yang mendidik** |
| a | Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual |
| b | Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (nurturant effect) |
| c | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan |
| **3** | **Guru menerapkan pendekatan saintifik** |
| a | Menyajikan topik atau materi yang mendorong peserta didik melakukan kegiatan mengamati |
| b | Memancing peserta didik untuk bertanya |
| c | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi atau data |
| d | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk mengasosiasikan/ mengolah informasi |
| e | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk terampil mengomunikasikan hasil secara lisan maupun tertulis |
| **4.** | **Aspek yang diamati** |
| a | Memancing peserta didik untuk bertanya |
| b | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi/data |
| c | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk mengasosiasikan/ mengolah informasi |
| d | Menyajikan kegiatan yang mendorong peserta didik untuk terampil mengomunikasikan hasil secara lisan maupun tertulis |
| **5** | Guru melaksanakan penilaian autentik |
| a | Mengamati sikap dan perilaku peserta didik dalam mengikuti pelajaran |
| b | Melakukan penilaian keterampilan peserta didik dalam melakukan aktivitas individu/kelompok |
| c | Mendokumentasikan hasil pengamatan sikap perilaku dan keterampilan peserta didik |
| **6** | Guru memanfaatkan sumber belajar/media dalam pembelajaran |
| a | Menunjukkan keterampilan dalam pemanfaatan sumber belajar |
| b | Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran |
| c | Menghasilkan media pembelajaran yang menarik |
| d | Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar |
| e | Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran |
| 7 | Guru memicu dan/atau memelihara keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran |
| a | Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar |
| b | Merespons positif partisipasi peserta didik |
| c | Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik. |
| d | Menunjukkan hubungan pribadi yang kondusif |
| e | Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran |
| **8** | Guru menggunakan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran |
| a | Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar |
| b | Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar |
| c | Menyampaikan pesan dan gaya yang sesuai |
| C. Kegiatan Penutup | |
|  | Guru mengakhiri pembelajaran dengan efektif |
| a | Melakukan refleksi secara efektif |
| b | Memberikan tindak lanjut |

1. **Uji Keabsahan Data**

Data yang tidak berbeda antara data yang dikumpulkan peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian dianggap data asli, dan membantu menjelaskan keabsahan data yang disajikan. Sugiyono (2016: 92) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam penelitian pengembangan ini dalam menguji keabsahan data dengan mengunakan validasi ahli.

Pendekatan triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk memverifikasi keakuratan data. Triangulasi merupakan suatu metode pemeriksaan keabsahan data yang membandingkan data yang dikumpulkan dengan informasi dari sumber lain untuk menjamin keakuratannya. (Moleong, 2001: 178). Uji keabsahan data dilakukan melalui dua cara, yaitu triangulasi data dan review informan.

1. Triangulasi Data

Menurut Sugiyono (2015:83) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018:120-121), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Dalam penelitian kualitatif, triangulasi sumber merupakan metode untuk meningkatkan keabsahan data. Teknik ini digunakan untuk memverifikasi kualitas dan keakuratan data dengan membandingkan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Triangulasi sumber adalah proses memverifikasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk wawancara, arsip, dan dokumen lain, untuk menilai keandalan data.

1. Triangulasi Teknik

Ketika menggunakan teknik triangulasi untuk menilai keandalan data, data yang telah dikumpulkan dari sumber yang sama diverifikasi menggunakan berbagai metodologi. Misalnya, informasi yang diperoleh dari observasi kemudian diverifikasi melalui wawancara.

1. Triangulasi Waktu

Waktu berdampak pada kredibilitas data. Data yang lebih andal biasanya dihasilkan ketika teknik wawancara digunakan pada pagi hari, ketika sumbernya masih baru. Oleh karena itu, sebelum tersedia data yang dapat diandalkan, keandalan data harus diverifikasi melalui observasi, wawancara, dan pencatatan pada berbagai waktu atau keadaan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Triangulasi sumber data dengan tujuan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi, atau data statistik kegiatan pembelajaran di SD Negeri Sitail 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal.

1. **Teknik Analisis Data**

Tindakan mengumpulkan dan mengorganisasikan data ke dalam kategori, pola, dan unit deskripsi mendasar untuk mengidentifikasi tema dan menghasilkan hipotesis kerja dikenal sebagai analisis data. Pendekatan analisis data deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada data deskriptif skor dan nilai penilaian harian yang menjadi fokus utama penelitian. Setelah data yang diperlukan untuk penelitian ini terkumpul, maka data tersebut harus diolah melalui analisis, deskripsi, dan pengambilan kesimpulan.

Dengan menggunakan pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif, dilakukan penelitian terhadap pembuatan materi pembelajaran PowerPoint interaktif. Data pengujian media pembelajaran akan berasal dari siswa SD Sitail Kecamatan Jatinegara yang mengisi angket, satu orang ahli media, dan satu orang ahli materi. Kuesioner dengan skala Likert sebagai skala pengukuran digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Menurut Sudaryono (2013: 49), Sikap, keyakinan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap peristiwa atau fenomena sosial diukur dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 3.9

Aturan Skor Butir Instrumen Ahli Media, Ahli Materi dan Pengguna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Penilaian | Keterangan | Skor |
| S | Sangat Sesuai | 4 |
| CS | Cukup Sesuai | 3 |
| KS | Kurang Sesuai | 2 |
| TS | Sangat Tidak Sesuai | 1 |

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan penilaian berbasis persentase untuk mengetahui penerapan atau kualitasnya. Penjelasan mengenai penerapan produk diberikan dengan menimbang setiap respons dan menggunakan rumus di bawah ini untuk mendapatkan skor rata-rata:

Keterangan:

X = Skor rata-rata

∑X = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Skala Likert digunakan untuk mengevaluasi setiap komponen produk yang sedang dikembangkan. Jika produk memenuhi kriteria baik (dihitung dengan rata-rata hasil setiap penilaian), maka dapat dikatakan praktis. menurut Sudjana (2001: 51) sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Nilai akhir untuk setiap aspek diperoleh dari penjumlahan nilai seluruh indikator, dibagi dengan jumlah indikator, dan dikalikan dengan bobot aspek tersebut. Hasil pengolahan data menggunakan rumus persentase kemudian dijelaskan dengan angka %. Skala lima jawaban dengan rentang nilai empat hingga satu digunakan untuk penilaian. Jika setiap item dalam komponen mempunyai nilai empat, maka diperoleh nilai maksimum optimal; jika setiap item dalam komponen bernilai satu, maka diperoleh nilai minimal. Apabila digunakan persentase sebagai nilai maksimal ideal, maka persentasenya adalah 100%, dan persentase terendahnya adalah 20%.

Tabel 3.10.

Kategorisasi Hasil Pengolahan Data

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skala | Kategori | Presentase |
| 5 | Sangat Layak | >80% - 100% |
| 4 | Layak | >60% - 80% |
| 3 | Kurang Layak | >40% - 60% |
| 2 | Tidak Layak | >20% - 40% |
| 1 | Sangat Tidak Layak | 1 0% - 20% |

Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, rekapitulasi data validasi dapat diselesaikan dengan menggunakan kategori kesesuaian media pada tabel di atas. guna mengetahui derajat kepraktisan berdasarkan indikator pada evaluasi materi pembelajaran PowerPoint Interaktif pengukuran kelengkungan jalan dengan menggunakan total station. Tujuan dari rekomendasi ini adalah untuk menetapkan pedoman bahan ajar yang dapat diterima. Selama hasil evaluasi responden masuk dalam kategori sesuai, maka sumber belajar PowerPoint interaktif dapat dimanfaatkan.