

Pengembangan *Template* Microsoft Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Lubuk Basung

Novia Yolanda^{1,*}, Supriadi², Liza Efriyanti³, Hari Antoni Musril⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 20 Mei 2022

Revisi : 28 Mei 2022

Diterima : 27 Oktober 2022

Diterbitkan: 30 Oktober 2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran, *Template*, Microsoft Powerpoint

Koresponden

E-mail: noviyolanda1999@gmail.com *

A B S T R A K

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses belajar yang menggunakan metode konservatif, yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan memakai media papan tulis dan untuk peserta didik dibekali dengan adanya buku pelajaran. Kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar seperti minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak tertarik akan materi pembelajaran yang diberikan yang membuat pembelajaran menjadi tidak efektif yang mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *template microsoft powerpoint* pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 3 Lubuk Basung. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model R&D yang digunakan adalah 4-D (*four D*) yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, dengan menggunakan model pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. Uji kelayakan produk penelitian ini berupa Uji validitas yang dilakukan 3 orang ahli, uji praktikalitas oleh 1 orang dan uji efektivitas oleh 15 orang siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Lubuk Basung. Instrumen penelitian berupa angket skala 5. Hasil uji produk ini dianalisis dengan menggunakan rumus *Aiken's V*, diperoleh nilai rata-rata 0,83 yaitu valid, uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan rumus *Moment Kappa*, diperoleh nilai rata-rata 0,91 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dianalisis menggunakan rumus *statistic Richard R. Hake (G-Score)* diperoleh nilai rata-rata 0,98 dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *template media pembelajaran* yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dan layak digunakan oleh guru dan siswa dalam mata pelajaran yang bersangkutan.

Abstract

This research is motivated by a learning process that uses a conservative method, namely teacher-centered learning using the lecture method and using blackboard media and for students to be provided with textbooks. Lack of innovation in the teaching and learning process such as the lack of use of learning media in learning makes students not interested in the learning material provided which makes learning ineffective which results in decreased student interest in learning. The purpose of this study was to develop a Microsoft PowerPoint template for geography class X at SMA Negeri 3 Lubuk Basung. The type of research conducted is research and development. The R&D model used is 4-D (four D), namely Define, Design, Develop, and Disseminate, using the Luther-Sutopo Multimedia development model. The feasibility test of this research product is in the form of a validity test conducted by 3 experts, a practicality test by 1 person and an effectiveness test by 15 students of class X Social Sciences at SMA Negeri 3 Lubuk Basung. The research instrument is a 5-scale questionnaire. The results of this product test were analyzed using the Aiken's V formula, the average value was 0.83, which is valid, the practicality test was analyzed using the Moment Kappa formula, the average value was 0.91 with a very high category. And the effectiveness test was analyzed using the statistical formula of Richard R. Hake (G-Score) obtained an average value of 0.98 with a very effective category. Thus, the results of the research that have been carried out can be concluded that the resulting learning media templates can be utilized and are suitable for use by teachers and students in the subjects concerned.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) terkhusus di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berkaitan tentang manusia dan alam yang saling berinteraksi. Pelajaran geografi merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari bagi peserta didik yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebagian peserta didik di SMA Negeri 3 Lubuk Basung memiliki berbagai kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru bidang studi.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran Geografi pada kelas X di SMA Negeri 3 Lubuk Basung masih menggunakan cara konvensional, yaitu guru menjelaskan menggunakan metode ceramah dan memakai alat bantu papan tulis dan untuk peserta didik dibekali dengan teks buku pelajaran. Kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar seperti minimnya media pada pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak tertarik akan materi pembelajaran yang diberikan yang membuat pembelajaran menjadi tidak efektif yang mengakibatkan menurunnya minat belajar pada siswa.

Pemakaian media pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar, membangkitkan motivasi dan juga memberikan rangsangan ketika kegiatan belajar berlangsung. Menurut Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman [1]. Pada hakikatnya proses belajar juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses komunikasi. Dan media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana saluran komunikasi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran, yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan peserta didik untuk mendorong segala sesuatu dalam proses pembelajaran. Sesuai Standar Nasional Pendidikan Tinggi dalam Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 pada Pasal 19 ayat 1 menyebutkan dalam proses pembelajaran harus dapat mendorong peserta didik untuk belajar [2].

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.[3] Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai [4].

Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran [5].

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar [6].

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa [7].

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, contohnya seperti *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah

aplikasi presentasi, yang merupakan salah satu aplikasi komputer di bawah *Microsoft Office*. Aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.[8] *Microsoft Powerpoint* merupakan aplikasi yang dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Dengan penggunaan *Powerpoint* yang interaktif dapat membantu seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih mudah.

Sedangkan pada saat ini banyak pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan metode dan media pembelajaran seperti metode ceramah dengan medianya buku pelajaran dan kurangnya menggunakan bantuan teknologi dalam belajar, begitupun dengan peserta didiknya yang hanya dibekali buku panduan. Hal ini menyebabkan berkurangnya minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru yang kurang menarik minat dan perhatian dari peserta didiknya.

Media dalam pembelajaran merupakan salah satu hal penting karena media merupakan sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga pesan atau informasi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan juga dapat menarik dan menumbuhkan perhatian peserta didik dalam belajar.

Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, karena media yang digunakan dalam belajar belum dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam belajar, sehingga materi pembelajaran yang diberikan tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar karena kurangnya motivasi dan minat dalam belajar.

Berdasarkan observasi pada hari Jumat, 6 Agustus 2021 di SMA Negeri 3 Lubuk Basung, sekitar 20% guru di SMA Negeri 3 Lubuk Basung sudah memanfaatkan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*, dan telah dilengkapi juga dengan fasilitas penunjang lainnya, seperti proyektor dan *speaker*. Akan tetapi ada beberapa kendala yang dialami guru pada saat memanfaatkan *Microsoft Powerpoint* tersebut yaitu, kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam *Microsoft Powerpoint*, kurangnya jiwa seni yang dimiliki guru, sehingga *slide* yang dibuat guru menjadi kurang menarik. Kasus-kasus seperti *slide* tidak bervariasi, penggunaan warna dan huruf yang tidak tepat, terlalu banyak tulisan, *background*, animasi, transisi yang tidak tepat serta permasalahan lain menjadi bagian tersendiri dari problematika penggunaan *Microsoft Powerpoint*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap peserta didik di SMA Negeri 3 Lubuk Basung, diketahui bahwa beberapa peserta didik umumnya merasa tidak tertarik dan tidak dapat membaca informasi pada *slide Microsoft Powerpoint* yang dibuat oleh guru, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dalam hal merancang *Template Microsoft Powerpoint* siap jadi yang bisa dimanfaatkan guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas melalui sebuah judul skripsi "Pengembangan *Template Microsoft Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Lubuk Basung"

2. Metodologi Penelitian

2.1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Mei 2022 di SMA Negeri 3 Lubuk Basung dan Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Menentukan lokasi penelitian merupakan salah satu tahap yang paling penting dalam sebuah penelitian, oleh karena itu dengan menentukan lokasi penelitian berarti objek dan tujuan telah ditetapkan sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

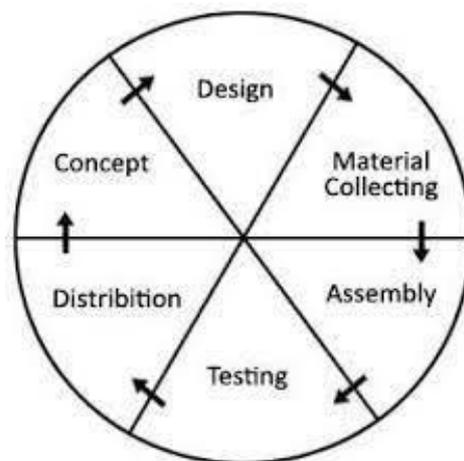
2.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah *template Microsoft Powerpoint* yang akan menjadi sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan bagi guru pada mata pelajaran geografi untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA), maka metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* Versi 4D (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah proses yang dimaksudkan untuk menciptakan teknologi baru atau meningkatkan sesuatu yang dapat memberikan keunggulan kompetitif di industri, bisnis, atau tingkat nasional. Jenis R&D yang digunakan penulis adalah 4D, 4D adalah singkatan dari *Define, Design, Develop* dan *Disseminate* [9].

R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [3].

2.3. Model Pengembangan

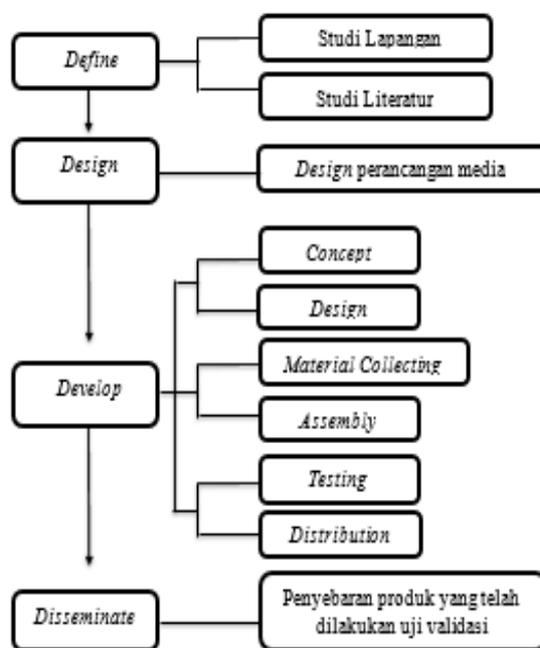
Dalam penelitian R&D ini penulis menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang menggunakan model pengembangan multimedia Luther Sutopo. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian).[10] Tahapan tidak harus dilakukan sesuai dengan urutannya.



Gambar 1. Luther Sutopo

2.4. Tahapan Penelitian

Berikut tahap dalam penelitian ini :



Gambar 2. Tahapan Penelitian

2.4.1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan Studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan guna memperoleh informasi mengenai penggunaan media yang sedang berjalan oleh guru dan serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian.

3.4.1.1. Studi lapangan

Pada tahapan ini peneliti melakukan *survey* langsung di lapangan, yaitu dengan mencari informasi tentang media pembelajaran apa yang harus dibuat dan diterapkan pada sekolah terkait.

3.4.1.2. Studi literatur

Studi literatur ini dilakukan dengan menelaah buku atau jurnal yang ada di perpustakaan, maupun dengan mencari sumber-sumber lain yang berasal dari internet (*browsing*). Teori dan konsep yang diteliti adalah yang berhubungan dengan media pembelajaran, struktur navigasi, *storyboard* dan hal lainnya yang berhubungan dengan Pengembangan *Template Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran.

2.4.2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan media, membuat gambaran atau rancangan tentang media yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang dibutuhkan pengguna. Hasil dari studi lapangan dan studi literatur akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2.4.3. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Dalam tahap ini peneliti mengikuti beberapa proses atau tahapan dari model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Adapun tahapannya sebagai berikut:

- Concept* (pengonsepan): adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).

- b. *Design* (perancangan): adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
- c. *Material Collecting*: adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
- d. *Assembly*: adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan media. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti struktur navigasi, storyboard, dan bagan alir.
- e. *Testing* (pengujian): Merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai proses pembuatan dengan cara menjalankan modul yang telah dibuat dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.
- f. *Distribution*: Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Setelah itu media didistribusikan kepada siswa dan guru di lokasi penelitian.

2.4.4. Tahapan Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk yang telah dilakukan uji validasi, praktikalitas, dan efektivitas dengan menggunakan *Template Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran ke lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 3 Lubuk Basung.

2.5. Uji Produk

2.5.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu produk yang digunakan. Sebuah produk dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum s n(c-1)}{s : r - l_0}$$

l_0 : Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Tabel 1. Uji Validitas Aiken, s V

Persentase	Kriteria
0.6 <	Tidak Valid
>= 0.6	Valid

2.5.2. Uji Praktikalitas

Uji Praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Produk yang bersifat praktis adalah jika produk tersebut mudah untuk digunakan dan tidak berbelit-belit. Dalam kegiatan uji praktikalitas hal yang pertama yang dilakukan adalah menyebarkan angket uji praktikalitas pada tujuan pengujian yang kemudian masuk kedalam tahapan pengelolaan data hasil uji praktikalitas. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus Moment Kappa sebagai berikut :

$$k = \frac{\rho - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan:

k = Moment kappa yang menunjukkan Efektivitas produk.

ρ = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

ρ_e = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Berikut ini adalah tabel kategori keputusan berdasarkan moment Kappa[11]:

Tabel 2. Uji Praktikalitas

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,01 - 0,20	Sangat rendah
0,01 - 0,20	Tidak Efektif

2.5.3. Uji Efektivitas Produk

Uji Efektivitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan. Secara operasional produk yang dirancang dapat memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Uji Efektifitas dilakukan dengan menggunakan rumus Statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut:

$$< g > = \frac{(\% < sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

< g > : G-Score

< sf > : Score akhir

< Si > : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

- 1) "High-g" efektifitas tinggi jika mempunyai (< g >) > 0.7;
- 2) "Medium-g" efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > (< g >) > 0.3;
- 3) "Low-g" efektifitas rendah jika mempunyai (< g >) < 0.3.[8]

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Pembahasan

3.1.1. Define

3.1.1.1. Studi Literatur

Sumber referensi yang peneliti gunakan dalam penyusunan penelitian ini berasal dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi yang digunakan di ambil dari artikel di internet yang berkaitan dengan topik mata pelajaran Geografi. Konsep dan teori yang telah ditelaah adalah yang berhubungan dengan media Pembelajaran, *storyboard* dan hal lain yang berhubungan dengan pengembangan *template Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Geografi.

3.1.1.2. Studi Lapangan

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung di SMA Negeri 3 Lubuk Basung untuk melihat hasil dari penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa pennggunaan media pembelajaran ini mendapatkan tanggapan baik dari sekolah, guru maupun siswa.

3.1.2. Design

Pada tahap perancangan peneliti telah menyiapkan kerangka yang telah terkonseptualisasi, model dari *template Microsoft Powerpoint* dan perangkat pembelajaran berupa KD dan indicator serta materi pembelajaran yang akan dijadikan bahan untuk media pembelajaran geografi. Pada *template*

Microsoft Powerpoint media pembelajaran ini juga terdapat tambahan yaitu berupa tombol yang dapat digunakan seperti, tombol standar kompetensi, materi, info, profil, dan petunjuk tombol.

3.1.3. Develop

Pada tahap ini peneliti menyesuaikan dengan model pengembangan Luther-Sutopo yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

3.1.3.1. Concept

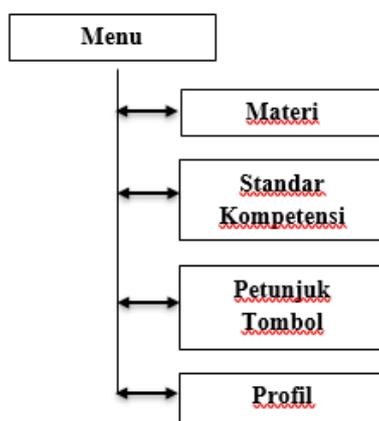
Template Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa SMA Negeri 3 Lubuk Basung pada mata pelajaran geografi kelas X. Perancangan template media ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan gambar, video serta tampilan yang menarik yang dapat menarik perhatian siswa.

3.1.3.2. Design

Pada tahapan ini dilakukan perancangan media yang dirancang berdasarkan kebutuhan dari pengguna. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam tahap desain ini adalah bahan-bahan perancangan media seperti materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, gambar, video yang akan diinputkan ke media pembelajaran. Bahan-bahan tersebut diperoleh dengan cara men-download melalui internet dan untuk tampilan grafis dari template media pembelajaran di desain sendiri menggunakan *Microsoft Powerpoint 2019*.

3.1.3.2.1. Design Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model campuran. Model ini dipilih karena dapat memberikan keterkaitan yang lebih baik.



Gambar 3. Struktur Navigasi Menu

3.1.3.2.2. Storyboard

Storyboard memuat isi dari scene, visual / interface halaman, deskripsi, elemen dan navigasi. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi pedoman dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada awal scene merupakan halaman pembukaan tombol untuk masuk ke *scene* selanjutnya yaitu pada halaman menu utama.

Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap scene dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

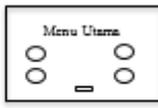
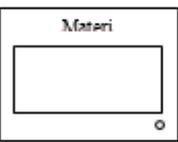
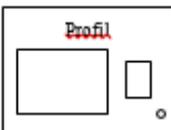
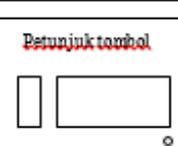
Tabel 3. *Storyboard*

Daftar Scene	Isi Scene
Scene 1	Cover awal
Scene 2	Menu utama
Scene 3	Standar kompetensi
Scene 4	Materi
Scene 5	Profil
Scene 6	Petunjuk tombol

3.1.3.2.3. Design User Interface

Berikut ini contoh dari rancangan antarmuka dari media pembelajaran ini:

Tabel 4. *S Design User Interface*

Scene	Visual	Image	Audio
1		Background, Animasi, Tombol	-
2		Background, Animasi, Tombol	-
3		Background, Animasi, Tombol	-
4		Background, Animasi, Tombol	-
5		Background, Animasi, Tombol	-
6		Background, Animasi, Tombol	-

3.1.3.3. Material collecting

Tahap ini dilakukan untuk pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang akan di buat, yang berpedoman pada elemen *storyboard*. seperti gambar, *background*, tombol, teks terkait dengan topik pembelajaran, dan lain-lain. Melalui pembuatan dengan aplikasi maupun memanfaatkan sumber dari internet.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai perancangan template media ini adalah:

- 1) Data image yang digunakan merupakan gambar yang berhubungan dengan materi mata pelajaran geografi kelas X.
- 2) Data teks yang digunakan merupakan teks tentang materi pelajaran Geografi \
- 3) Data video yang digunakan merupakan video yang berkaitan dengan materi pelajaran Geografi.

3.1.3.4. Assembly

Berikut ini merupakan pembuatan seluruh objek terhadap *template Microsoft Powerpoint* media pembelajaran:

3.1.3.4.1. Pembuatan Objek dan *Background*



Gambar 4. Pembuatan Objek dan *Background*

3.1.3.4.2. Pembuatan Halaman Menu Utama



Gambar 5. Pembuatan Halaman Menu Utama

3.1.3.4.3. Action Pada Tombol

Untuk memberikan action pada tombol bisa dengan menggunakan fitur link yang ada pada menu *bar Insert Microsoft Powerpoint* dengan cara memilih tombol mana yang akan diberikan efek aksi. Kemudian untuk membuat tombol dapat digunakan yaitu dengan cara pilih *insert*, lalu pilih link setelah itu klik *Place In This Document*, selanjutnya pilih *slide* mana yang akan diberikan aksi dari tombol yang telah dibuat.

3.1.3.4.4. Tampilan *Template* Media Pembelajaran

3.1.3.4.4.1. Halaman Awal



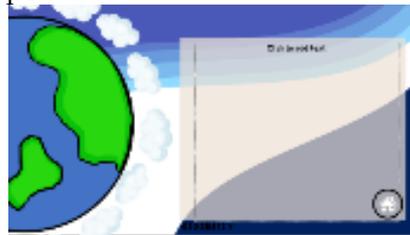
Gambar 6. Tampilan Halaman Awal

3.1.3.4.4.2. Halaman Menu Utama



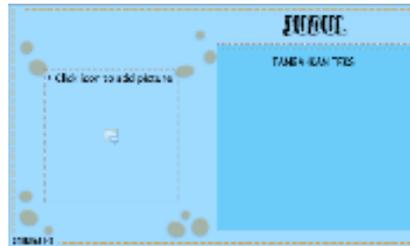
Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Utama

3.1.3.4.4.3. Halaman Standar Kompetensi



Gambar 8. Tampilan Halaman Standar Kompetensi

3.1.3.4.4.4. Halaman Materi



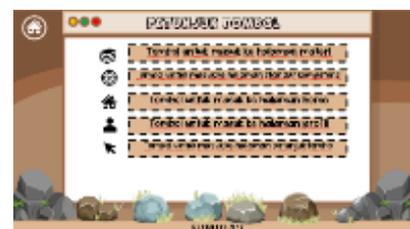
Gambar 9. Tampilan Halaman Materi

3.1.3.4.4.5. Halaman Profil



Gambar 10. Tampilan Halaman Profil

3.1.3.4.4.6. Halaman Petunjuk Tombol



Gambar 10. Tampilan Halaman Petunjuk Tombol

3.1.3.5. Testing

3.1.3.5.1. Rancangan Pengujian

Tabel 5. Story Board

No	Kelas uji	Butir uji	Jenis pengujian
1	Template Microsoft Powerpoint media pembelajaran geografi	Membuka template Microsoft Powerpoint media pembelajaran geografi	Black Box
2	Halaman awal	Menampilkan halaman	Black Box
3	Menu utama	Menampilkan halaman menu utama beserta tombol menu yang tersedia	Black Box
4	Menu Kompetensi dasar dan indikator	Menampilkan halaman kompetensi dasar dan indikator	Black Box
5	Menu materi	Menampilkan halaman materi	Black Box
6	Menu info	Menampilkan halaman info	Black Box
7	Menu petunjuk tombol	Menampilkan halaman petunjuk tombol	Black Box

3.1.3.5.2. Hasil Pengujian

Tabel 6. Pengujian Halaman Awal

No	Data	Kasus Dan Hasil Pengujian Yang diharapkan		kesimpulan
			Hasil uji coba	
1	Klik tombol mulai	Menampilka halaman menu utama	Dapat menampilkan menu utama	sukses

Tabel 7. Pengujian Halaman Kompetensi Dasar Dan Indikator

No	Data	Kasus Dan Hasil Pengujian Yang Diharapkan		Kesimpulan
			Hasil Uji Coba	
1	Klik tombol kompetensi dasar dan indikator	Menampilkan halaman kompetensi dasar dan indikator	Dapat menampilkan kompetensi dasar dan indikator	sukses
2	Klik tombol home	Kembali ke halaman menu utama	Dapat menampilkan menu utama	sukses

Tabel 8. Pengujian Halaman Materi

No	Data	Kasus Dan Hasil Pengujian Yang Diharapkan		Kesimpulan
			Hasil Uji Coba	
1	Klik tombol materi	Menampilka halaman materi	Dapat menampilkan materi	sukses
2	Klik tombol home	Kembali ke halaman menu utama	Dapat menampilkan menu utama	sukses

Tabel 9. Pengujian Halaman Profil

No	Data	Kasus Dan Hasil Pengujian Yang Diharapkan		Kesimpulan
			Hasil Uji Coba	

1	Klik tombol profil	Menampilka halaman profil	Dapat menampilkan profil	sukses
2	Klik tombol home	Kembali ke halaman menu utama	Dapat menampilkan menu utama	sukses

Tabel 10. Pengujian Halaman Petunjuk Tombol

No	Data	Kasus Dan Hasil Pengujian Yang Diharapkan		Kesimpulan
		Yang Diharapkan	Hasil Uji Coba	
1	Klik tombol petunjuk tombol	Menampilka petunjuk tombol	Dapat menampilkan petunjuk tombol	sukses
2	Klik tombol <i>home</i>	Kembali ke halaman menu utama	Dapat menampilkan menu utama	sukses

Tabel 11. Pengujian Tombol dan Animasi

No	Data Masukan	Error	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	Animasi	-	Valid

3.1.3.5.3. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan pengujian terhadap template media pembelajaran Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran geografi maka disimpulkan media pelajaran ini telah sesuai denga napa yang diharapkan.

3.1.3.6. Distribution

3.1.3.6.1. Hardware

Untuk menjalankan template media pembelajaran ini dibutuhkan PC atau laptop dengan spesifikasi:

- Processor : Intel (R) Celeron (R) CPU N2050 @ 1.60GHz (2 CPUs),~1.6GHz
- RAM: minimal 2 GB
- Memori: 500 GB6.3
- Sistem Operasi : Windows 8.1 Single Language 64-bit (6.3, Build 9600)

3.1.3.6.2. Software

Software yang digunakan untuk dapat menggunakan template media pembelajaran ini yaitu aplikasi *Micorosoft Powerpoint 2019* yang dapat di unduh melalui *windows store* atau *download* melalui *google*.

3.1.4. Disseminate

Pada awal tahap ini penyebaran media pembelajaran hanya dilakukan kepada guru mata pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Lubuk Basung. Hal ini bertujuan, dalam prosesnya media ini akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari berbagai pihak yang terkait, baik dari guru mata pelajaran geografi kelas X SMA Negeri 3 Lubuk Basung maupun ahli-ahli yang telah menguji validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran ini.

3.1.5. Uji Produk

3.1.5.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan siap di uji coba dan uji validitas produk. Untuk mendapatkan hasil yang bagus maka validitas produk ini dilakukan dengan menggunakan angket yang di validasi oleh ahli Bahasa, ahli bidang studi dan ahli bidang media. Setelah uji validitas dengan tiga pakar maka dapat diperoleh hasilnya yaitu: Ibu Inggria Kharisma, M.Pd dengan nilai 0,77, Ibu Gusnitas Darmawati, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,9 dan Bapak Hary Febrianto, M.Pd dengan nilai 0,82.

3.1.5.2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas ini ditujukan kepada 2 (dua) orang guru mata pelajaran Geografi yaitu Ibu Mardawati, S.Pd dengan nilai 0,91 dan Ibu Emilia, S.Pd dengan nilai 0,86 dan 5 (lima) orang siswa dengan nilai 0,90. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *Template Microsoft Powerpoint* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi yang peneliti buat sudah **sangat tinggi**.

3.1.5.3. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efek dari penggunaan *Template Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran terhadap siswa. Uji efektivitas dilakukan dengan meminta penilaian kepada 15 orang siswa kelas X jurusan IPS dan 2 (dua) orang guru mata pelajaran yaitu Ibuk Mardawati, S.Pd dan Ibuk Emilia, S.Pd . pada hasil penilaian siswa didapatkan nilai 0,98 dan pada hasil penilaian guru di dapat nilai 0,73.

3.2. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa *Template Microsoft Powerpoint* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 3 Lubuk basung yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembuatan dari *Template media pembelajaran* dirancang menggunakan software *Micorosoft Powerpoint 2019*.

Template Microsoft Powerpoint ini dibuat sebagai pendukung dalam pembelajaran Geografi untuk siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 3 Lubuk Basung. Diharapkan dengan adanya *template Microsoft Powerpoint media pembelajaran* ini guru dan siswa dapat mempermudah dalam proses pembelajaran menggunakan *template Microsoft Powerpoint media pembelajaran* ini. *Template Micorosoft Powerpoint* ini disajikan sesuai dengan Kajian Bab dan materi pembahasan pada mata pelajaran geografi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni *Template Microsoft Powerpoint* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Geografi yang telah dirancang dan dibuat menggunakan aplikasi *Micorosoft Powerpoint 2019* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dan *template micorosoft Powerpoint* ini bisa digunakan secara berulang-ulang karena dirancang sesuai bab dan materi pembahasana pada mata pelajaran geografi kelas X semester 2.

Daftar Pustaka

- [1] M. Erfan and N. Turrahmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya," 2018, doi: 10.31227/osf.io/t6ky9.
- [2] Peraturan Pemerintah No.32, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan," *Sekretariat Negara*, vol. 2, pp. 148-164, 2013.

- [3] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.
- [4] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Cetakan Pe., vol. 148. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019.
- [5] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.
- [6] C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda," *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, vol. 6, no. 2, pp. 402-416, 2017.
- [7] S. Nurfadhillah, U. Unzhilaika, S. N. Rachma, I. Nazifah, and U. M. Tangerang, "PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS POWERPOINT (PPT) MATEMATIKA KELAS VI DI SDN KAMPUNG BAMBU 1," vol. 3, pp. 226-242.
- [8] "Penerapan Multimedia Interaktif Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA," vol. 3, no. 1, pp. 1-4, 2019.
- [9] N. Jannah, S. Zakir, W. Aprison, and M. Melani, "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android di SMK N 2 Panyabungan," *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, vol. 1, no. 7, pp. 313-327, 2021, doi: 10.36418/comserva.v1i7.41.
- [10] M. Zakir and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi," *Jurnal Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, pp. 153-157, 2020, doi: 10.21831/jee.v4i2.35371.
- [11] Alfa Robi Lubis, "Desain media pembelajaran microsoft word berbasis articulate storyline," pp. 1-83, 2020.