



Analisis Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RPE pada Materi Listrik Searah

Ummi Nuzulul Fitroh[✉], Ellianawati Ellianawati, Susilo Susilo

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
 Gedung D7 Lt. 2, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2021

Disetujui Juli 2021

Dipublikasikan Agustus 2021

Keywords:

Interactive media, responses, descriptive.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon siswa kelas XII di MA Nahdlatul Muslimin terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*) dalam proses pembelajaran fisika. Sampel penelitian sebanyak 25 siswa. Dalam penelitian ini ada dua permasalahan yang diselidiki yaitu terkait respon siswa terhadap penggunaan media interaktif di dalam proses pembelajaran fisika dan tingkat kesukaan siswa terhadap media yang telah disajikan dalam proses pembelajaran fisika di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data angket respon siswa dan wawancara guru fisika. Data tersebut dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang terdapat pada penelitian. Hasil tingkat kepuasan siswa rata-rata terhadap penggunaan media powepoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*) sebesar 3.25 dengan kategori sangat baik. Hasil tingkat kesukaan didapatkan 55% siswa memberikan respon sangat menarik, sebanyak 32% siswa memberikan respon menarik dan sebanyak 13% siswa memberikan respon biasa saja terhadap media interaktif yang di terapkan dalam proses pembelajaran fisika. Ini menunjukkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran fisika, sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan.

Abstract

This study aims to analyze the responses of class XII students at MA Nahdlatul Muslimin Kudus to the use of interactive PowerPoint learning media based on RPE (Realistic Physic Education) in the physics learning process. The research sample was 25 students. In this study, there were two problems that were investigated, namely related to student responses to the use of interactive media in the physics learning process and the level of student preference for the media that had been presented in the physics learning process in the classroom. The data obtained in this study were in the form of student response questionnaire data and physics teacher interviews. The data were analyzed using descriptive analytical methods to obtain answers to the problems in the study. The results of the average level of student satisfaction with the use of interactive powepoint media based on RPE (Realistic Physic Education) were 3.25 with the very good category. The result of the level of liking was obtained that 55% of students gave very interesting responses, as many as 32% of students gave interesting responses and as many as 13% of students gave casual responses to interactive media applied in the physics learning process. This shows that students like interactive learning media in the physics learning process, so that learning is more effective and less boring.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran banyak mengalami pembaruan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan ketika mengajar apabila media tersebut belum tersedia. Guru dan siswa dapat terbantu dengan digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media diartikan sebagai perantara dalam penyampaian materi. Dengan adanya media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan media yang menarik sehingga menciptakan motivasi belajar yang tinggi pada materi mempelajari fisika (Mustika, Rasima dan Yanuar, 2017).

Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas yaitu manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Salah satu caranya yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menarik khususnya pada pelajaran fisika (Asyhar, 2011). Contohnya yaitu dengan menggunakan PowerPoint interaktif. PowerPoint hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi satu arah saja (non interaktif), dimana siswa hanya mendengarkan saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Maharani, 2020).

Pada tampilan PowerPoint terdapat fitur hyperlink dan suara yang dapat dipadukan sehingga menjadikan sebuah presentasi multimedia interaktif. Perpaduan hyperlink dengan slide dapat menciptakan sebuah presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan strategi kog-nitif yang lebih tinggi (Apriani, Sutiarsa, dan Rosidin, 2018). PowerPoint dapat digunakan sebagai media penyampaian humor terbaik bagi siswa saat pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Hal ini dijelaskan kembali oleh (Xingeng, Ding & Jianxiang, 2012) yang menyebutkan bahwa PowerPoint sebagai alat pengajaran yang kuat. Hal ini yang mendasari

munculnya ide untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*) pada materi listrik searah. Dalam hal ini letak interaktif pada PowerPoint ini terdapat pada Quiznya, dimana setiap siswa yang menjawab benar atau salah akan diberikan balasan emotikon yang telah disediakan sebagai timbal balik dari jawaban yang diberikan siswa, sedangkan basis RPE (*Realistic Physic Education*) dipilih karena belum banyak digunakan dalam pelajaran yang bisa mengaitkan materi fisika dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustika, Rasima dan Yanuar (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika PPT Berbasis Macros Dengan Pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*) pada Materi Kubus Dan Balok". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis Macro dengan pendekatan RME dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Adapun persamaannya yaitu menggunakan media PowerPoint dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada yaitu terletak pada materi pelajaran dan basis powepoint yang digunakan dalam penelitian. Selain itu pada penelitian yang dilakukan ini dibatasi pada satu topik bahasan fisika dan respon siswa.

Dalam proses pembelajaran selain hasil belajar, respon siswa terhadap suatu pembelajaran dapat diamati ketika proses pembelajaran berlangsung. Respon berupa penerimaan, tanggapan, dan aktivitas yang diberikan siswa selama pembelajaran melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat. Respon muncul apabila ada objek yang diamati, ada perhatian terhadap suatu objek pengamatan dan adanya panca indera sebagai penangkap objek yang diamati. Respon dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu pengalaman, proses belajar, tingkat pengalaman individu, dan nilai kepribadian (Hidayati,

2013). Setelah menyimak menggunakan media tersebut, respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat dari ekspresi, pendapat siswa mengenai ketertarikan terhadap media, kemudahan untuk memahami pesan yang ingin disampaikan melalui media, dan motivasi siswa (Misliani & Panjaitan, 2013). Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan tumbuhnya respon positif dari siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara di MA Nahdlatul Muslimin, proses pembelajaran fisika masih bersifat *teachered center*. Guru berperan aktif menyajikan konsep-konsep secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa berperan pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya berdampak siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak ada interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang respon siswa terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*) yang telah dikembangkan pada materi listrik searah di MA Nahdlatul Muslimin.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu gejala peristiwa atau kejadian secara sistematis, akurat dan mendalam. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII di MA Nahdlatul Muslimin sebanyak 25 siswa yang melaksanakan kegiatan pembelajaran materi Listrik Searah menggunakan media powepoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara tidak terstruktur. Terdapat 3 tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap persiapan meliputi observasi ke seko-lah dan wawancara guru fisika di MA Nahdlatul Muslimin, merancang media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*), menyusun instrumen penelitian yaitu angket respon siswa dan tingkat kesukaan siswa terhadap media yang telah dikembangkan.
2. Tahap pelaksanaan meliputi melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan menggunakan media PowerPoint interaktif, meminta siswa mengisi angket respon siswa secara objektif dan menganalisis hasil angket respon siswa.
3. Tahap akhir dilakukan dengan mendeskripsikan hasil analisis angket respon siswa, membuat kesimpulan dan membuat laporan penelitian.

Angket digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kepuasan dan tingkat kesukaan siswa. Angket tersebut diberikan setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan. Instrumen angket kepuasan yang digunakan merupakan adopsi dari instrumen kepuasan belajar yang telah dikembangkan oleh Sugiono (2016). Data respon siswa dari angket kepuasan dianalisis secara deskriptif disesuaikan dengan kategori angket respon siswa pada Tabel 1 (Abidin, 2016). Data respon siswa dianalisis untuk mengetahui bagaimana tingkat kepuasan dan tingkat kesukaan siswa saat pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif. Angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan persamaan (1).

$$SP = \frac{S}{N} \times 4 \quad (1)$$

Tabel 1. Kategori Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Batasan	Kategori
$3,20 \leq SP \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,80 \leq SP \leq 3,19$	Baik
$2,40 \leq SP \leq 2,79$	Cukup
$SP \leq 2,40$	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian terdiri atas dua kelompok data, yaitu data kepuasan belajar dan

tingkat kesukaan siswa dalam pembelajaran listrik searah menggunakan PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*). Angket kepuasan belajar siswa terdiri atas 10 item pernyataan positif. Skala penilaian angket menggunakan skala Likert,

dimana skor 1 (sangat tidak setuju); skor 2 (tidak setuju); skor 3 (setuju); dan skor 4 (sangat setuju). Adapun skor angket kepuasan belajar siswa per item disajikan dalam Tabel 2.

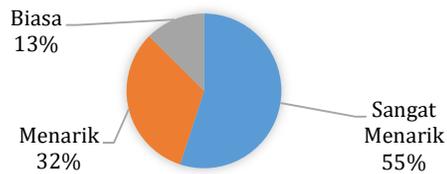
Tabel 2. Skor Item Angket Kepuasan Belajar Siswa

Pernyataan	Skor Total	Rata-rata
Pembelajaran listrik searah dengan media PowerPoint interaktif berbasis RPE lebih menyenangkan	80	3,2
Saya sadar bahwa pembelajaran fisika menarik karena media pembelajaran disajikan dalam bentuk video dan animasi	82	3,28
Menurut saya materi yang disajikan dalam PowerPoint mudah dipahami	82	3,28
Menurut saya video simulasi yang disajikan dapat menjelaskan rangkaian listrik dalam kehidupan sehari-hari	86	3,44
Isi PowerPoint dapat menjelaskan konsep-konsep listrik searah yang sebelumnya tidak saya pahami	87	3,48
Saya paham dengan besaran-besaran yang terdapat pada PowerPoint	71	2,84
Saya dapat membaca setiap bagian dalam PowerPoint dengan jelas	76	3,04
Tata letak menu dalam media pembelajaran mudah untuk dioperasikan dan tersusun secara sistematis	80	3,2
Saya menjadi termotivasi menyelesaikan tugas dengan kesadaran belajar yang tinggi	80	3,2
Saya menjadi tahu kemampuan dalam materi listrik searah karena setelah mengerjakan soal langsung muncul nilai	88	3,52

Hasil penelitian pada Tabel 2 menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kepuasan belajar dengan kategori sangat baik dengan rata-rata total 3,25 dalam pembelajaran listrik searah menggunakan media powerpoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*). Ada dua faktor dominan yang mempengaruhi tingkat kepuasan belajar siswa yaitu video simulasi yang disajikan dapat menjelaskan rangkaian listrik dalam kehidupan sehari-hari dan isi PowerPoint dapat menjelaskan konsep-konsep listrik searah yang sebelumnya belum dipahami. Selain itu, ketika media pembelajaran diterapkan di kelas siswa menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian Septiani (2013) yang menunjukkan bahwa Bahan ajar CD interaktif berbentuk PowerPoint pada materi Suhu dan Kalor untuk pembelajaran fisika kelas X SMA yang dihasilkan sangat efektif dengan nilai

angket 89,42 dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilihat dari segi respon siswa, diketahui bahwa siswa mengapresiasi dan senang terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan media PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*). Hal ini diketahui dari respon positif yang diberikan pada setiap indikator yang terdapat pada lembar angket yang disediakan. Namun jika diteliti lebih dalam, respon positif yang diberikan siswa tidak berbanding lurus dengan faktor pendukung lainnya. Siswa mendukung tuntutan yang diberikan pemerintah dan kemampuan abad 21 untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, tetapi meskipun demikian fakta yang terjadi dilapangan tuntutan tidak sepenuhnya dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal oleh guru.



Gambar 1. Tingkat Kesukaan terhadap penerapan Media PowerPoint Interaktif Berbasis RPE

Berdasarkan tingkat kesukaan secara keseluruhan media PowerPoint interaktif berbasis RPE yang telah digunakan dapat dilihat pada Gambar 1. sebanyak 55% siswa menyatakan media tersebut sangat menarik, 32% menyatakan bahwa media tersebut menarik dan 13% menyatakan bahwa media tersebut biasa. Persentase tersebut dikuatkan dengan wawancara kepada lima siswa secara acak, hasilnya menunjukkan bahwa siswa merasa senang dikarenakan jarang digunakan media interaktif selama proses pembelajaran fisika. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maidiyah & Fonda (2013), bahwa persentase meningkat dikarenakan guru dapat menarik perhatian siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran PowerPoint, menggunakan ilustrasi gambar-gambar dan dalam penyampaian pembelajaran tidak berbelit-belit sehingga lebih mudah memahami materi.

Kelebihan penggunaan media PowerPoint interaktif berbasis RPE membuat proses pembelajaran fisika menjadi interaktif dan tidak membosankan, dapat dibuka kapan-pun dan dapat digunakan secara offline, Namun masih ada kekurangan penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RPE yang dirasakan siswa terkhusus sebagai media belajar mandiri mata pelajaran fisika. Beberapa hal tersebut adalah sering-kali siswa malas untuk membuka kembali PowerPoint tersebut secara mandiri dan di sekolah yang dilakukan penelitian ini *handphone* yang dimiliki siswa beragam mulai dari model terbaru dan model terdahulu sehingga ada beberapa siswa yang tidak bisa membuka

media tersebut di *handphone*. Saat penelitian ditemukan beberapa faktor yang menjadi penghambat keterlaksanaan penggunaan media dalam proses pembelajaran fisika di sekolah sebagai berikut: kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana pendukung penggunaan media, seperti projector terbatas, speaker, dan ruangan kelas; Kurangnya ketersediaan media interaktif yang sesuai dengan topik yang akan dipelajari; kurangnya pelatihan untuk guru yang berkaitan pengembangan media dalam proses pembelajaran; pengembangan media secara mandiri sulit untuk dilakukan karena kurangnya ketersediaan waktu yang dimiliki oleh guru.

Sangat penting untuk memberikan umpan balik disaat yang tepat kepada siswa ketika kebutuhan teridentifikasi. Umpan balik didapatkan dari teman maupun fasilitator, yang mana hal tersebut penting untuk regulasi siswa (Dwintasari & Kurniawati, 2019). Umpan balik harus informatif sehingga siswa dapat meningkatkan kinerja dan dapat memberikan motivasi kearah yang positif.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian ini adalah tingkat kepuasan dan tingkat kesukaan siswa dalam pembelajaran listrik searah menggunakan media powerpoint interaktif berada dalam kriteria yang sangat baik dengan rata-rata total 3,248. Sebanyak 55% siswa menyatakan bahwa media sangat menarik, 32% menyatakan bahwa media menarik dan 13% menyatakan biasa.

Saran bagi penelitian pembelajaran fisika selanjutnya adalah pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berbasis RPE (*Realistic Physic Education*) perlu diintegrasikan dengan berbagai media dan jenis model pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada topik bahasan fisika lainnya, khususnya pada aspek penilaian kemampuan diri, nilai belajar sains, dan tujuan kinerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi ABad ke-21*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Apriani, N., Sutiarsa, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>
- Asyhar, R. (2011), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Dwintasari, Y., & Kurniawati, F. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Instruksi Guru yang Mengembangkan Strategi Belajar Regulasi Diri. *Persona : Jurnal Psikologi Indonesia*. 8(1), 57–77. <https://doi.org/10.30996/persona.v8i1.2280>.
- Hidayati, N. (2013), Respon Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (Pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng-Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, (1), 104–106.
- Maharani D.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powepoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8 (2), 217 – 226.
- Maidiyah, E. & Fonda, C, Z, (2013). Penerapan Model Pembelajaran ARCS Pada Materi Statistika di Kelas XI SMA Negeri 2 RSBI Banda Aceh. *Jurnal Peluang*, 1(2), 17.
- Misliani, & Panjaitan, R, G, P, (2013), Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru IPA Biologi Di Kecamatan Kendawangan. *Wahana-Bio*, 1–10.
- Mustika, D., Rasima dan Yanuar, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika PPT Berbasis Macro dengan Pendekatan RME pada Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Nasional dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 170–177.
- Septiani, A. (2013), Pengembangan bahan ajar cd interaktif materi suhu dan kalor berbentuk PowerPoint materi suhu dan kalor untuk pembelajaran fisika kelas x SMA. *Pillar of Physics Education*, 2(1), 49–56. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/729/486>
- Sugiono, (2016), *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,
- Xingeng, Ding & Jianxiang, L. (2012). Advantages and Disadvantages of PowerPoint in Lectures to Science Students. *International Journal of Education and Management Engineering (IJEME)*. 2 (9).