

## UPAYA PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA KELAS II DALAM PEMBELAJARAN TATAP MAYA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF

Chrisna Murti Irawan<sup>1</sup>, Sri Tutur Martaningsih<sup>2</sup>, Rumgayatri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri Kotagede 3, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: [antonia.chrisna@gmail.com](mailto:antonia.chrisna@gmail.com), [sri.martaningsih@pgsd.uad.ac.id](mailto:sri.martaningsih@pgsd.uad.ac.id), [rumgayatri07@gmail.com](mailto:rumgayatri07@gmail.com)

### Abstrak

Pembelajaran tatap maya selama pandemi Covid-19 mengharuskan guru untuk membuat langkah yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran tetap terasa bermakna. Pemanfaatan media yang kurang maksimal mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan partisipasi siswa menjadi sangat kurang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa kelas II dalam pembelajaran tatap maya menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif di SD Marsudirini St. Yoseph Muntilan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data berupa deskriptif kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menunjukkan persentase angka-angka secara sederhana. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan sejak pelaksanaan pra siklus dengan persentase partisipasi siswa 35%, meningkat pada siklus I sebesar 43% dan siklus II 75%. Peningkatan tersebut terjadi karena peneliti melaksanakan pembelajaran tatap maya menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Bagi guru sangat penting untuk meningkatkan terus kemampuan teknologi digital sehingga meskipun pembelajaran berlangsung secara tatap maya tetap dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sekolah dan orang tua juga perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju di dunia pendidikan khususnya.

**Kata kunci:** partisipasi siswa; media pembelajaran; *PowerPoint* interaktif

### Abstrack

Virtual learning during the Covid-19 pandemic requires teachers to make creative and innovative steps so that the learning process remains meaningful. The lack of media usage results in the learning process that is being less enjoyable. This causes student participation to be very lacking. This research aims to improve learning in particular to increase the participation of 2nd class students in virtual learning using interactive PowerPoint learning media at SD Marsudirini St. Yoseph Muntilan. The research method used in this research is Classroom Action Research (CAR), with the data analysis techniques that are in the form of qualitative descriptive. Quantitative data is used to show the percentage of the findings. The results showed an improvement since pre-cycle implementation with a percentage of student participation is 35%, 43% in the 1st cycle, and 75% in the 2nd cycle. The improvement occurred because of the corrective action taken by using interactive PowerPoint learning media. For teachers, it is very important to continuously improve the capabilities of digital technology. Schools and parents also need to prepare themselves to face the development of advanced technology in the education field.

**Keywords:** *student participation; learning media; interactive PowerPoint*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi sejak awal tahun 2020 berdampak dalam berbagai bidang, salah satunya yang paling nampak ialah di bidang pendidikan. Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru karena segalanya menerapkan penggunaan media digital. Peneliti melakukan pengamatan pembelajaran virtual dan di kelas II SD Marsudirini St. Yoseph. Peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya partisipasi siswa karena pembelajaran yang berlangsung selama tatap maya hanya memanfaatkan file portable document format (pdf) dengan tampilan standar dan berisi dominan teks sehingga kurang menarik (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019)

Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dan siswa. Partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas entah berlangsung secara tatap muka atau tatap maya. Taniredja (2013) mengemukakan partisipasi merupakan suatu mental dan emosi

dalam kondisi kelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan sehingga tercapai prestasi belajar yang memuaskan (Rosada, U. D., Effendi, K., & Wahyudi, A. 2017).. Aktivitas yang tercermin dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran bisa diamati berdasarkan indikator-indikator tersebut. Siswa fokus mengikuti dan memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru. Siswa memberikan pertanyaan, pendapat, sanggahan, bahkan usul terhadap apa yang disampaikan guru atau teman serta menyampaikan refleksi merupakan wujud partisipasi kontributif. Oleh sebab itu rendahnya partisipasi siswa akan sangat mempengaruhi atmosfer pembelajaran di kelas, terlebih pembelajaran pada masa pandemi ini yang 100% dilaksanakan secara tatap maya. Guru perlu mencari cara meningkatkan partisipasi siswa yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Saputra, W. N. E., & Prasetiawan, H. 2018).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan media sebagai suatu alat atau sarana komunikasi, perantara atau penghubung. Denim (1995) mengungkapkan media sebagai seperangkat alat bantu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan siswa. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah sesuatu yang berguna untuk menyalurkan pesan atau informasi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan dan siswa dalam menerima kompetensi dalam pembelajaran yang harus dikuasai. Media pembelajaran menurut Pujiriyanto (2019) merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran secara garis besar adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Kemampuan dan keterampilan siswa juga akan berkembang selama proses berlangsung. Maka, sebuah media pembelajaran diharapkan dapat menjadi penghubung komunikasi yang efektif dan efisien antara guru dan siswa. Saat ini media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, karena dengan ada media pembelajaran, kelas semakin hidup dan aktif (Setiawan, A. 2019).

Media diklasifikasikan dalam beberapa jenis, antara lain (Mulyanta, 2009): (1) media visual yang mengandalkan indera penglihatan, (2) media audio yang melibatkan indera pendengaran, lalu (3) media audio-visual yang melibatkan penglihatan dan pendengaran, dan

(4) multimedia yang artinya media ini mengintegrasikan beberapa jenis media dan peralatan (media komputer). Dalam penelitian ini, PowerPoint termasuk klasifikasi multimedia. PowerPoint adalah salah satu program dalam Microsoft Office. PowerPoint merupakan aplikasi yang dirancang untuk menampilkan program berbasis multimedia dalam bentuk slide dalam bentuk presentasi yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan murah karena hanya memerlukan perangkat komputer (Kurniati, 2020). Penggunaan PowerPoint dapat dimaksimalkan dengan menampilkan video atau gambar yang dapat menunjang materi atau bahan ajar. Sajian visual audio yang menarik juga akan menjadi magnet tersendiri bagi siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Khususnya peserta didik abad 21 yang sudah sangat melekat dengan dunia digital dan kemajuan teknologi dan layanan internet yang berkembang sangat pesat. Maka dari itu, media pembelajaran PowerPoint bisa menjadi media penunjang yang baik dan interaktif dalam keberlangsungan proses pembelajaran, khususnya pada masa pandemi di mana pembelajaran hanya dapat berlangsung secara tatap maya.

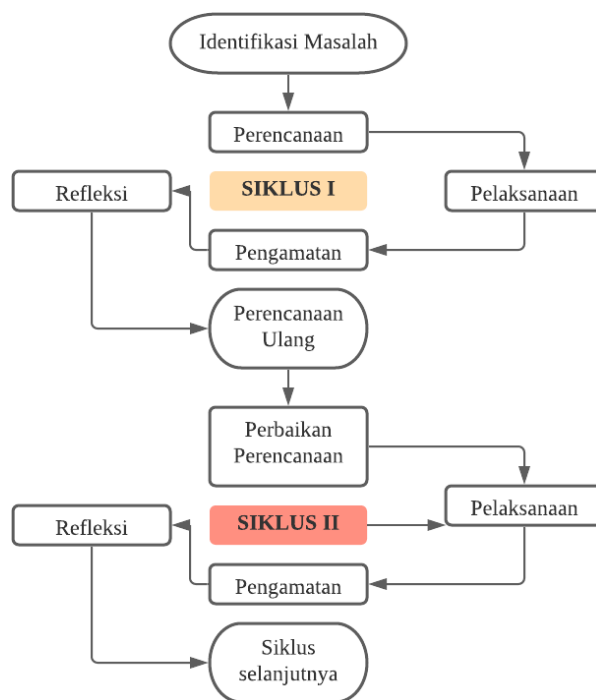
Permasalahan tersebut menarik perhatian peneliti untuk meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran tatap maya berlangsung. Peneliti melakukan inovasi dengan menampilkan PowerPoint interaktif dengan tidak menghilangkan arti media (menurut KBBI) sebagai perantara atau alat komunikasi dalam menyampaikan sebuah informasi, yaitu dengan menyajikan PowerPoint sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 yang berlangsung secara tatap maya Saputradkk (2021), khususnya untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital, yaitu PowerPoint.

## METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah 12 siswa yang terdiri dari 4 siswa dan 8 siswi di kelas II SD Marsudirini St. Yoseph Muntilan, Magelang. Penelitian dilaksanakan mulai 1 Juli sampai 13 Agustus 2021. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode dokumentasi, observasi, dan wawancara. Dokumentasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran tatap maya melalui video conference menggunakan platform Teams. Observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran tatap maya berlangsung. Wawancara dilaksanakan bersama para siswa setelah pelaksanaan pembelajaran tatap maya. Penelitian yang dilaksanakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebagai refleksi diri oleh guru dengan melakukan suatu tindakan di dalam kelas kemudian mengkaji akibat yang ditimbulkan dari tindakan tersebut. Tujuan dari penelitian ini sebagai acuan perbaikan kualitas proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Gambaran penelitian sebagai berikut:

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian (Kasihani, 2006)



Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam 4 jam pembelajaran, di mana maksimal 2 JP synchronous dan 2 JP asynchronous. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif menggunakan model interaktif menurut Miles dengan tiga alur analisis, yaitu reduksi, penyajian, dan verifikasi. Sedangkan jenis datanya berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi partisipasi siswa dan lembar observasi keberhasilan tindakan guru dalam kegiatan pembelajaran tatap maya pada setiap siklus. Data kuantitatif berupa angka-angka sederhana untuk menjelaskan tingkat keberhasilan penelitian dalam bentuk persentase. Data yang diperoleh dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hitungan Persentase aktivitas siswa dan tindakan guru dengan rumus berikut:

Persentase aktivitas siswa dan tindakan guru dengan rumus berikut:

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal peserta didik kelas II SD Marsudirini St. Yoseph sebelum dilakukan tindakan perbaikan adalah ketika dilaksanakan pembelajaran tatap maya yang hanya disajikan materi dengan buku ajar dalam bentuk portable document format (pdf.) cenderung pasif. Dari jumlah 12 siswa, hanya ada dua siswa yang mendominasi untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang dilontarkan guru. Apabila diamati melalui kelas tatap maya, kamera peserta didik menyala, namun siswa lainnya tidak fokus mendengarkan penjelasan guru. Persentase partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran tatap maya sebesar 35% yang artinya termasuk dalam kriteria “sangat kurang”. Dari 12 siswa yang mengikuti pembelajaran tatap maya hanya 2 orang, atau 17% yang memiliki dominasi partisipasi on task di atas 50%.

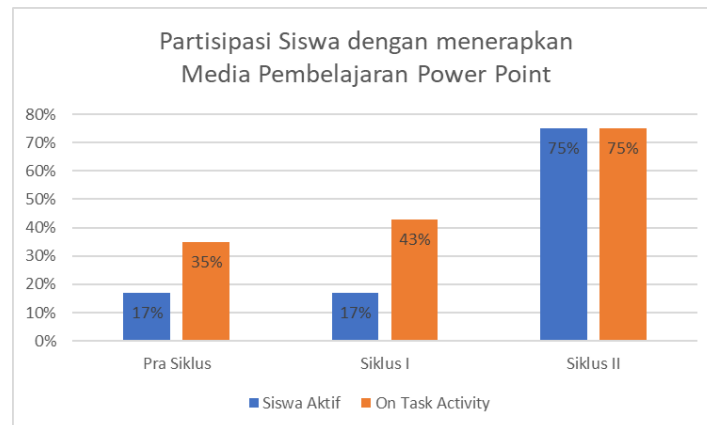
Pada siklus I observer menemukan dominasi peserta didik dalam hal memberikan respon, selain itu peneliti kurang memberikan pancingan bagi siswa untuk menanggapi sesuatu, sehingga nampak di antara mereka sibuk dengan aktivitas masing-masing di rumah nampak dari kamera. Namun demikian, ada peningkatan sebesar 8% dari kondisi awal siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tatap maya. Partisipasi siswa pada siklus ini berada pada kriteria “kurang”. Selain itu, dominasi partisipasi hanya ditunjukkan oleh 2 siswa (17%). Beberapa hal yang perlu diperhatikan peneliti selama proses pembelajaran adalah guru harus lebih inovatif memilih desain animasi yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Selain itu, guru harus aktif memberikan pancingan pertanyaan serta melakukan lempar pertanyaan agar merata, sehingga tidak hanya siswa tertentu yang merespon.

Hasil pelaksanaan siklus II sudah lebih baik. Partisipasi siswa yang paling nampak adalah antusiasme siswa untuk menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan inisiatif untuk mengerjakan tugas sesuai yang ditampilkan dalam PowerPoint tanpa guru banyak memberikan instruksi. Perbaikan pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran PowerPoint dimulai saat pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan khususnya partisipasi siswa untuk melakukan pembelajaran secara tatap maya. Adapun partisipasi siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut (data hanya diambil berdasarkan aktivitas On Task):

Tabel 1. Rekap hasil observasi

No.	Nama Siswa	Frekuensi Partisipasi <i>On Task</i>		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	AT	3	4	9
2.	CYP	1	2	7
3.	EYW	2	5	7
4.	FDP	1	1	6
5.	FKM	4	4	7
6.	JA	3	3	5
7.	JCA	3	3	6
8.	LCT	3	3	7
9.	LKC	8	10	10
10.	LCSA	9	9	9
11.	NPS	4	4	8
12.	RCC	1	4	9
<b>TOTAL</b>		42	52	90
<b>SISWA AKTIF (berpartisipasi &gt;8 kali)</b>		2	2	9
<b>PERSENTASE SISWA AKTIF</b>		17%	17%	75%
<b>PERSENTASE ON TASK</b>		35%	43%	75%

Hasil tersebut menunjukkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tatap maya pada prasiklus adalah 35%, partisipasi siswa pada siklus I 43%, dan partisipasi siswa pada siklus II 75%. Peningkatan nampak dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif turut menentukan keberhasilan guru dalam hal melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.



Grafik 4.1 Partisipasi Siswa

Grafik partisipasi siswa dalam pembelajaran tatap maya dari pra siklus, siklus I, dan siklus II nampak terjadi peningkatan. Pada siklus I, meskipun belum ada peningkatan partisipasi pada personal siswa, namun partisipasi secara umum sudah meningkat. Pada siklus II, dari 12 siswa yang terlibat dalam pembelajaran tatap maya, 75% secara personal telah berpartisipasi dan 75% siswa selama pembelajaran telah melakukan aktivitas yang linier dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung seperti menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat bahkan sanggahan, dan mengerjakan tugas dengan mandiri hanya dengan menyimak PowerPoint yang ditampilkan oleh guru.

Hasil observasi pada siklus I, guru masih kurang maksimal dalam memanfaatkan PowerPoint karena belum terjadi interaksi yang intensif antara guru dan siswa. Masih ada siswa yang sibuk dengan aktivitasnya dan enggan merespon pertanyaan guru. Pada siklus II, dengan meminimalisir teks dan bahasa verbal, memperbanyak pertanyaan untuk dijawab siswa membuat suasana pembelajaran tatap maya semakin hidup ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam merespon setiap pertanyaan serta mengerjakan tugas meskipun secara asynchronus.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tatap maya. Pembelajaran tatap maya dengan memanfaatkan media digital semaksimal mungkin serta memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sesuai jenjangnya dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami kompetensi serta materi yang sedang dipelajari. Dari jumlah 12 siswa yang terlibat dalam penelitian ini di mana pada pra siklus hanya menunjukkan partisipasi 35% dan keterlibatan yang didominasi 2 siswa (17%) meningkat pada siklus I setelah melalui tindakan pertama menjadi 43% pada aktivitas On Task dan masih didominasi 2 siswa dalam hal keaktifan memberi respon. Pada siklus II meningkat drastis menjadi 75% pada aktivitas on task dan 75% keaktifan siswa untuk menanggapi setiap pertanyaan yang

diajukan guru.

Saran yang dapat peneliti sampaikan demi kemajuan pembelajaran secara tatap muka maupun tatap maya bagi guru adalah guru harus terus mengembangkan diri, khususnya dalam hal teknologi dan dunia digital untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran semakin bermakna dan menyenangkan. Dalam sebuah pembelajaran siswa harus tekun berpartisipasi agar semakin memahami isi pembelajaran bagi bekal kehidupan. Selama pembelajaran jarak jauh yang menuntut peran orang tua dari berbagai aspek, sangat penting bagi orang tua untuk memperhatikan kebutuhan belajar anak khususnya dalam hal fasilitas belajar di rumah. Orang tua sebaiknya memberikan kepercayaan pada anak-anak agar mereka belajar secara mandiri. Sekolah harus terus mengupayakan pemenuhan fasilitas dan media pembelajaran bagi guru demi tercapainya kualitas pembelajaran yang baik dan semakin maju.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Rosada, U. D., Effendi, K., & Wahyudi, A. (2017). Hubungan Penanaman Nilai Rukun Kepada Anak Terhadap Perilaku Rukun Tingkat SMP. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(2).
- Saputra, W. N. E., & Prasetiawan, H. (2018). Meningkatkan Percaya Diri Siswa melalui Teknik Cognitive Defusion. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 14-21.
- Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515-1528.
- Setiawan, A. (2019). Merancang media pembelajaran PAI di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 223-240.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64

