

Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV Sekolah Dasar

Dian Rahmawati¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Nov 10, 2022

Revised Nov 25, 2022

Accepted Dec 16, 2022

Kata Kunci:

Power Point

Slide Interaktif

Keunikan Daerah

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media slide interaktif berbasis power point yang memiliki kevalidan dan kemenarikan untuk siswa.

Metodologi: Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE (Analyze Learner, State Objectives, Select Methods, Media and Material, Utilize Media and Material, Require Learner Participation, Evaluate and Revise). Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 47/IV Kota Jambi dengan kriteria siswa dalam uji coba perorangan akan diwakili oleh 3 orang siswa, sedangkan uji coba kelompok kecil akan diwakili oleh 9 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kevalidan media pembelajaran yaitu deskriptif presentase.

Temuan Utama: Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *slide interaktif* berbasis *power point* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggal ku di kelas IV SD.

Keterbaruan/Keaslian dari Penelitian: Keterbaruan penelitian ini adalah mengembangkan media slide interaktif berbasis power point dalam pembelajaran di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license



Corresponding Author:

Dian Rahmawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: rhmwtdian1@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Pembelajaran tematik terpadu lebih mengutamakan keaktifan siswa dalam merespon materi pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, sehingga ketrampilan guru dalam menentukan media yang efektif sangat berpengaruh [1]-[3]. Pembelajaran tematik terpadu pada hakikatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep setra prinsip-prinsip secara holistik dan otentik [4]-[6]. Oleh karenanya, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana berupa media pembelajaran. Kecanggihan teknologi telah menguasai berbagai segi kehidupan sehingga teknologi menjadi suatu kebutuhan bagi manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan [7]-[9]. Media berbasis komputer bisa menjadi suatu pilihan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, dan saat ini telah banyak dikembangkan media pembelajaran yang diaplikasikan menggunakan bantuan komputer. Melalui media yang bersifat interaktif tersebut diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang efisien dan menyenangkan.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan media pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan membosankan dan siswa akan menjadi lebih aktif, dengan pemanfaatan media juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun hasil pengamatan peneliti selama

melaksanakan kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) nyatanya masih ada guru yang belum memaksimalkan pemanfaatan atau pengembangan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan media berbasis cetak. Guru hanya menggunakan media berbasis cetak karena dianggap lebih mudah untuk didapat, serta sebagian besar telah tersedia di sekolah-sekolah. Kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan program komputer juga menjadi alasan kenapa guru hanya menggunakan media berbasis cetak [10]-[11]. Hal ini juga dapat menyebabkan minat belajar siswa menurun serta siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran.

Peneliti merasa perlu dilakukannya pengembangan media, salah satunya ialah pengembangan media slide interaktif berbasis power point. Media slide interaktif merupakan salah satu pilihan dalam pembuatan media pada subtema “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. “Media slide interaktif dapat berisi teks, grafik, gambar, animasi dan video” [12]. Animasi atau video mampu menyajikan proses yang tidak bisa di dapatkan jika hanya menggunakan media tidak bergerak (buku teks atau gambar statis). Media pembelajaran slide interaktif ini juga dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa. Perangkat lunak Microsoft PowerPonit merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan slide interaktif. “Microsoft Office PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft” [13]. Program PowerPoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).

Alasan peneliti melakukan pengembangan media slide interaktif berbasis powerpoint materi keunikan daerah tempat tinggalku karena belum adanya pengembangan media dan materi yang sama di sekolah ini, serta hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan media slide interaktif berbasis powerpoint materi gerak pada tumbuhan” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan persentase kelayakan sebesar 95,6% [14]. Hal ini didukung dengan hasil respon siswa, sebagian besar siswa merespon positif terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran dengan persentase rata-rata siswa yang menjawab “ya” sebesar 97,3%.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media slide interaktif berbasis powerpoint yang memiliki kevalidan dan kemenarikan untuk siswa.

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian pengembangan yang akan dilakukan pada pengembangan media slide interaktif berbasis PowerPoint yaitu dengan menggunakan desain model ASSURE (*Analyze Learner, State Objectives, Select Methods, Media and Materia, Utilize Media and Material, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*). Pemilihan model pembelajaran ini didasari atas pertimbangan bahwa desain pembelajaran model ASSURE ini merupakan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah diaplikasikan, model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Menurut Nurkhaiyati, mengemukakan bahwa “ASSURE merupakan suatu model pembelajaran yang berisikan panduan prosedural yang merencanakan dan memberikan instruksi dalam mengintegrasikan teknologi dan media ke dalam proses pembelajaran secara efektif” [15].

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 orang subjek, subjek ini dipilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan, yaitu untuk ahli media yang akan memvalidasi media pembelajaran ini didasarkan pada kriteria dengan memiliki latar belakang minimal S2 teknologi 36 pendidikan, dosen yang memiliki pengalaman dan wawasan di bidang pengembangan. Kriteria memilih ahli materi yang akan memvalidasi media pembelajaran ini ialah dosen yang memiliki latar belakang minimal S-2 pendidikan ilmu pengetahuan sosial dan dosen yang mengajar mata kuliah ilmu pengetahuan sosial. Subjek uji coba selanjutnya yaitu siswa kelas IV SD Negeri 47/IV Kota Jambi dengan kriteria siswa dalam uji coba perorangan akan diwakili oleh 3 orang siswa berdasarkan karakteristik siswa yang berkemampuan baik, sedang/menengah dan kemampuan rendah. Siswa dalam uji coba perorangan tidak termasuk dalam subjek uji coba tahap selanjutnya. Sedangkan uji coba kelompok kecil akan diwakili oleh 9 siswa yang akan mewakili tiga kriteria kemampuan siswa yang berkemampuan baik, sedang/menengah, dan berkemampuan rendah.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kevalidan media pembelajaran yaitu deskriptif presentase, dengan rumus [16]:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\% \quad \dots (1)$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Tabel 1. Kriteria kevalidan media pembelajaran

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Kriteria kemenarikan produk media pembelajaran untuk digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi “sangat menarik” dan/atau “cukup menarik”.

Data kemenarikan produk media pembelajaran diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Untuk mengolah data kemenarikan dari angket yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus sebagai berikut.

$$P_s = \frac{\sum x}{\sum x_s} \times 100\% \quad \dots (2)$$

Keterangan:

P_s = Persentase kemenarikan siswa

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum x_s$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Penafsiran terhadap hasil analisis data responden dilakukan berdasarkan Tabel 2. dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran.

Peresentase	Kualifikasi	Keterangan
80 % - 100%	Sangat Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60% - 79 %	Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50% - 59%	Kurang Menarik	Tidak dapat digunakan
<49%	Tidak Menarik	Terlarang digunakan

Kriteria kemenarikan produk media pembelajaran untuk digunakan jika mendapatkan penilaian dengan kualifikasi “sangat menarik” dan/atau “cukup menarik”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *slide interaktif* berbasis *power point*, yaitu kevalidan produk dan kemenarikan produk:

1. Analisis Kevalidan Produk

Analisis kevalidan produk dilakukan oleh para ahli isi/materi, ahli desain/media dan guru kelas yang dianggap sesuai dengan kriteria subjek uji coba pada bab III untuk menguji kesesuaian produk media pembelajaran *slide interaktif* berbasis *power point* materi kunikan daerah tempat tinggalku sebagai media pembelajaran untuk siswa. Data uji coba dianalisa menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada bab III kemudian dikonversikan kedalam data kualitatif. Kevalidan produk media pembelajaran diperlukan dalam penelitian ini sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kevalidan produk media pembelajaran diukur berdasarkan dua kriteria, yaitu (1) valid dengan isi/materi sesuai terhadap karakteristik pembelajaran di SD dan (2) desain media yang dikembangkan memiliki unsur kemenarikan untuk siswa SD.

Data uji coba validasi dari ahli isi/materi, ahli desain/media dan guru kelas merupakan data pendukung untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hasil sajian data di atas akan direkapitulasi untuk mempermudah mengetahui tingkat kelayakan produk secara keseluruhan. Rekapitulasi tingkat kelayakan produk tersaji pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli

No	Subjek	Skor Perolehan Media pembelajaran slide interaktif berbasis powerpoint(%)	Kriteria Penilaian
1	Ahli Isi/Materi	87,5%	Sangat Valid
2	Ahli Desain/Media	86,45%	Sangat Valid
3	Respon Guru	92,18%	Sangat Valid

Hasil rekapitulasi tingkat kelayakan produk dari ahli isi/materi sebesar 87,5%, validasi ahli desain/media diperoleh skor rata-rata sebesar 86,45%. Hal ini menunjukkan bahwa produk media *slide interaktif* berada pada kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk diukur dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar yang timbul dari penggunaan media pembelajaran *slide interaktif* pada materi keunikan daerah tempat tinggalku dari segi isi materi dan desain produk media pembelajaran. Data hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 4. dibawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Kemenarikan Produk

No	Subjek Uji Coba	Presentase skor	Kriteria Penilaian
1.	Uji coba perorangan	98%	Sangat Menarik
2.	Uji coba kelompok kecil	92,1%	Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 4. diatas, hasil uji coba perorangan mendapatkan rata – rata skor sebesar 98%. Hasil dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif sehingga mendapat kriteria sangat menarik dan dapat digunakan. Perolehan rata – rata dari uji coba kelompok kecil sebesar 92,1%. Setelah dikonversi presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik dan dapat digunakan. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran *slide interaktif* berbasis *power point* materi keunikan daerah tempat tinggalku sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk akhir pada pengembangan ini berupa media *slide interaktif* berbasis *power point* yang dikemas dalam bentuk CD ataupun Flasdisk yang di dalamnya telah terdapat petunjuk penggunaan tombol-tombol pada media ini. Produk pengembangan media *slide interaktif* ini mengalami beberapa revisi perbaikan baik dari segi tampilan dan segi isi pengetikan materi. Perbaikan dari segi tampilan meliputi perubahan warna tulisan yang tidak sinkron dengan warna latar sehingga sulit dibaca. Hal ini sesuai dengan karakteristik media yang efektif. Rusman menyatakan, bahwa “tampilan pada media harus menarik baik dari sisi gambar maupun kombinasi warna yang digunakan” [17]. Jadi perubahan warna dilakukan agar kombinasi warna jelas dan menarik.

Media *slide interaktif* ini memadukan teks, gambar, suara dan video dalam menyajikan materi keunikan daerah tempat tinggalku seperti yang dikatakan oleh Nurkhayati, yaitu “media *slide interaktif* disusun secara sistematis dan berisikan serangkaian materi pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, image, animasi dan audio kemudian ditampilkan dengan menggunakan komputer [15]. Bertujuan agar siswa yang memiliki perbedaan karakteristik atau gaya belajar lebih mudah untuk memahami materi. Hal ini berdasarkan Dual Coding Theory yang diungkapkan oleh Rohmawati, bahwa informasi diproses melalui dua channel yang independen, yaitu channel verbal seperti teks dan suara, serta channel visual seperti diagram, animasi, dan gambar [18]. Media dan teknologi dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik pembelajar dengan metode media dan karakteristik pembelajar [19]-[21].

Analisis data dari lembar validasi oleh ahli isi/materi, ahli desain/media, angket respon guru, angket uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 47/ IV Kota Jambi memperoleh hasil sebagai berikut, uji validasi ahli materi memperoleh nilai kelayakan sebesar 87,5% dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan kriteria sangat valid, uji validasi ahli desain/media memperoleh nilai kelayakan sebesar 86,45% dikonversikan menjadi sangat valid begitupun hasil angket respon guru memperoleh nilai 92,18 dengan kriteria sangat valid, kriteria kevalidan produk berdasarkan angka kevalidan yang diadaptasi dari [22]. Selanjutnya hasil uji coba perorangan untuk melihat kemenarikan produk memperoleh skor 98% dikonversikan dengan kategori sangat menarik, dan yang terakhir adalah uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor sebesar 92,1 % dengan kategori sangat menarik.

Penggunaan media *slide interaktif* berbasis *powerpoint* dapat melatih siswa terhadap perkembangan teknologi yang semakin meningkat namun penggunaannya harus di dasari dengan sarana dan prasana yang mendukung [23]-[25]. Pembuatan media *slide interaktif* berbasis *powerpoint* ini didasari berdasarkan karakteristik atau gaya belajar siswa yang masing-masing berbeda dan masih suka bermain, suka pada gambar-gambar lucu, animasi bergerak, perpaduan warna dan sesuatu yang baru, siswa akan mudah bosan dengan penyajian materi yang terlalu panjang sehingga pada media ini akan diseliling suara, gambar ataupun video agar siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran, dan hal ini terbukti ketika melakukan uji coba kepada siswa, terlihat siswa sangat berantusias terhadap media pembelajaran ini [26]. Pemilihan media ini juga didasari karena mudah dalam penggunaannya seperti yang di katakan oleh Ibnu, bahwa “*Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data” [27]. Media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik

dan memotivasi belajar siswa. Oleh karena itu media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi keunkina daerah tempat tinggalku.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *slide interaktif* berbasis *power point* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta peneliti juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat.

REFERENSI

- [1] A. Khoiril, & A. Sofwan, "*Pengembangan dan model pembelajaran tematik integrative*," Jakarta, Prestasi pustaka, 2014.
- [2] A. Azhar, "*Media Pembelajaran*," Jakarta, Rajawali Perss Assure sebagai sebuah model desain pembelajaran," 2009.
- [3] A. Rayandra, "*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*," Jakarta, GP Press, 2012.
- [4] A. Rayandra, & Khairinal, "*Media Pembelajaran Sekolah Dasar*," Jakarta, GP Press, 2010.
- [5] A. Eka, "*Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Media Autentik Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kupang Raya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015*," Skripsi diterbitkan. Lampung Cerita rakyat nusantara. 2015.<http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/257-putri-ayu-nyimas-rahima>. (Diakses pada tanggal 14 Juni 2016), 2015.
- [6] D. Darmawan, "*Teknologi Pembelajaran*," Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- [7] Depdiknas, "*Model Pembelajaran Tematik*," Jakarta, Puskur, 2006.
- [8] Djambi, <https://djambi.co/2016/01/25/8-bangunan-bersejarah-di-jambi/>. (Diakses pada tanggal 14 Juni 2016), 2016.
- [9] F. Fasiha, "*Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi diterbitkan," Yogyakarta, UNY, 2013.
- [10] Giyarto, "*Selayang Pandang Jambi*," Klaten, PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- [11] G. Elis. "*Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model Assure*," Skripsi diterbitkan. Jember, Universitas Jember. Fakultas Pendidikan Sejarah, 2014
- [12] H. Lixin, "*The ASSURE Model Integrating Technology into Learning*," EBook: University Of Victoria, 2015.
- [13] Informasi jambi, <http://informasijambi.blogspot.co.id/2010/05/kisah-pasar-tradisional-angso-duo-jambi.html>. (Diakses pada tanggal 13 Juni 2016).
- [14] M. Abdul, "*Pembelajaran tematik terpadu*," Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [15] Nurkhaiyati, "*Implementasi Model Pembelajaran Tematik Di Kelas III Sekolah Dasar Pada Gugus 1 Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul*," Skripsi diterbitkan. Yogyakarta, UNY. Fakultas Ilmu Pendidikan, 2012.
- [16] Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 *tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*, 2014.
- [17] Rusman, dkk, "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*," Jakarta, Rajawali Press, 2012.
- [18] Rohmawati, "*Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis Power Point Materi Gerak Pada Tumbuhan Untuk Smp Kelas VIII*," Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa 2012-ISBN: 978-979- 028-550-7, 2012.
- [19] S. Arief, "*Media Pendidikan*," Jakarta, Rajawali Pers, 2009.
- [20] S. Hujair, "*Media Pembelajaran*," Yogyakarta, Safiria Insania Press, 2009.
- [21] S. Panut, "*Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Lokal Untuk Kelas IV SDN Rampal Celaket 1 Kota Malang*," Tesis Tidak diterbitkan, 2014.
- [22] Semerty, "*Model Pembelajaran Assure Bermuatan Soft Skill Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Gugus IX Abiansemal Bandung*," Skripsi diterbitkan. Indonesia, UPGS. Fakultas Ilmu Pendidikan, 2012.
- [23] Suhermin, "*Profil Media Slide Interaktif Berbasis MS. PowerPoint pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII*," Jurnal(Online), 2014.
- [24] T. Rasiid, "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpoint untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus*," vol. 1, no. 1. ISSN 2407-7925, 2014.
- [25] T. N. Junaidi, "*Toponimi Sudut-Sudut Kota Jambi*," Jambi, Badan Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Kota Jambi, 2016.
- [26] Wikipedia, https://id.wikipedia.org/wiki/Masjid_Agung_Al-Falah.(Diakses pada tanggal 28 februari 2016), 2015.
- [27] Z. Ibnu, dkk, "*Gentala Arasy*," Jambi, Pusat Kajian Pengembangan Sejarah dan Budaya Jambi, 2014.