

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point* Kelas V Sekolah Dasar

SOFIYAN¹

ABSTRACT

This study aims to produce interactive learning media products based on Microsoft Power Point to improve student learning outcomes in the Thematic learning with the theme Healthy Is Important, the sub-theme My blood circulation is healthy in fifth grade elementary school. The research method used is the research of Borg and Gall which includes: preliminary studies, model development and model testing. The results showed that the developed interactive learning media was declared feasible. Media validation and material validation showed an average score of 82.50% and 79.16%, respectively. Student responses to interactive teaching materials scored 81.75% in the small-scale trial while the large-scale trial obtained a score of 85%. Teacher responses scored 71.7% and 89.13%. Based on the value obtained, the interactive learning media based on Microsoft Power Point is feasible to be applied to fifth grade elementary school students.

Keywords: Media Interaktif, Power Point, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Nasional bertujuan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Merujuk dari tujuan Sistem Pendidikan Nasional yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi serta ditingkatkan, khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta didik. Usaha peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Semua usaha ini akan berhasil jika pihak yang terkait dengan pendidikan akan bekerja sama menyatukan visi dan misi yang sama untuk peningkatan mutu pendidikan.

Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran termasuk salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa

muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, SBdP dan PJOK.

Kurikulum 2013 menggunakan buku pegangan siswa berupa buku tematik dan buku pendamping tematik untuk guru sebagai sumber belajar. Selain buku tematik sebagai sumber belajar, guru dituntut untuk mengaplikasikan materi tematik sesuai dengan lingkungan belajar yakni, dengan memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi yang ada dikelas sebagai sumber belajar. Peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran sehingga kurikulum 2013 memiliki cakupan materi yang luas, maka membutuhkan banyak waktu dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Selasa 24 Agustus 2021 di kelas V SD IT Prima Mandiri Kabupaten Deli Serdang, dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku pegangan siswa berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pendamping tematik untuk guru. Pada proses pembelajaran dikelas, guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran dengan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Namun tidak semua materi dapat dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas. Seperti materi Tema 4 Sehat Itu Penting subtema 1 Peredaran Darahku Sehat, guru merasa kesulitan dalam mencontohkan materi tersebut sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru juga masih bersifat konvensional dan gurunya yang mendominasi proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa pasif dan bosan didalam kelas. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power?"

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (1983: 772) "*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*".

Pengertian R&D dari Borg & Gall tersebut dapat diartikan bahwa Penelitian Pendidikan dan Pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Power Point* yaitu sebuah media yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi lebih cepat dan mudah dan dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Sugiyono, Sukmadinata (2010: 164) mendefinisikan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Uji coba produk dilakukan di SD IT Prima Mandiri dengan diambil samel sebanyak 16 orang. Kemudian setelah revisi uji coba dilakukan secara luas diberikan pada siswa kelas V SD IT Prima Mandiri dengan diambil sampel sebanyak 26 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan prosedur pengembangan melalui 7 tahap yaitu: analisis kebutuhan, penentuan KI, KD dan Flowchart, pengembangan pembelajaran SD dan media pembelajaran SD, telaah pakar, tahap uji lapangan/implementasi, analisis hasil uji coba, dan produk media pembelajaran interaktif. Hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan dasar untuk merevisi media dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Media pembelajaran interaktif materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 Peredaran darahku sehat sangat layak sebagai media pembelajaran menurut pakar media dan pakar materi. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi I diperoleh 75,03% termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi II diperoleh 80,33% termasuk dalam kategori layak. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli media I diperoleh 82% termasuk dalam kategori layak. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli media II diperoleh 87,03% termasuk dalam kategori sangat layak.

Respon guru terhadap media pembelajaran interaktif secara garis besar menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sudah baik. Hal ini terlihat dari hasil uji coba skala kecil diperoleh respon guru sebesar 75,08% sedangkan pada uji coba skala luas diperoleh sebesar 85,75%.

Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada uji coba skala kecil diperoleh 81,75%. Sedangkan pada uji coba skala luas diperoleh 84%. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif berbasis power point sangat layak. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi I diperoleh 75,03% termasuk dalam kategori layak dan ahli materi II diperoleh 80,33% termasuk dalam kategori layak. Sedangkan persentase kelayakan berdasarkan penilaian ahli media I diperoleh 82% termasuk dalam kategori layak dan ahli media II diperoleh 87,03% termasuk dalam kategori sangat layak. Respon guru terhadap media interaktif berbasis power point menunjukkan bahwa media yang digunakan sudah baik. Hal ini terlihat dari hasil uji coba skala kecil diperoleh respon guru sebesar 75,8% sedangkan pada uji coba skala luas diperoleh sebesar 85,75%. Sedangkan respon siswa terhadap media pada uji coba skala kecil diperoleh 81,75% dan pada uji coba skala luas diperoleh 84%. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis power point termasuk dalam kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.