

Diterima	: 18 Juli 2021
Direvisi	: 11 September 2021
Disetujui	: 29 Oktober 2021
Diterbitkan	: 31 Oktober 2021

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V

Arina Aulia Niswatul Muniroh¹, Trisniawati², Retno Utaminingsih³
e-mail: arinaaulia2014@gmail.com¹, trisniawati.87@gmail.com², retnoutami@ustjogja.ac.id³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Jl. Batikan UH-III/1043 Yogyakarta 55167

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah powerpoint interaktif sebagai media yang tepat dalam proses pembelajaran tematik untuk siswa kelas lima. Layak berarti penelitian ini mampu menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik untuk siswa kelas lima. Produk yang dihasilkan bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang fleksibel. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan berdasarkan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan draft produk media, validasi, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, revisi II. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba langsung di sekolah. Subjek penelitian ini adalah SD N Trenten 2, Candimulyo, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Uji coba dilakukan kepada seorang guru untuk uji coba satu lawan satu, dan kepada empat siswa untuk uji coba kelompok kecil. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur, dan angket (validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket uji coba produk). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapat 4,38 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media didapatkan 3,56 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba satu lawan satu mendapatkan 4,17 termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan 4,23 termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran tematik powerpoint interaktif yang dikemas dalam bentuk CD interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik subtema 1 tema 5 untuk siswa kelas lima.

Kata-kata Kunci: power point interaktif, pengembangan, pembelajaran tematik.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWER POINT MEDIA ON THE THEMATIC LEARNING OF CLASS V STUDENTS

Abstract: This research aimed to produce an interactive powerpoint as the proper media in thematic learning process for five graders. Proper means this research able to produce a product that can be used in the thematic learning process for five graders. The resulting product aimed to make a flexible learning media. This research was a kind of research and development based on the model developed by Borg and Gall. This research was done by steps: preliminary studies, planning, development of draft media product, validation, one on one trials, small group trials, revision II. The developed media was validated by a material expert and a media expert before conducted direct trials at school. Subject of this research was SD N Trenten 2, Candimulyo, Magelang Regency, Jawa Tengah. The trials were conducted to a teacher for one on one trials, and to four students for the small group trials. Instruments used to collect data were unstructured observation, unstructured interview, and questionnaire (material expert validation, media expert validation, and product trial questionnaire). The result of this research shows that material expert validation gets 4,38 belongs to the very good category. The result of media expert validation gets 3,56 belongs to the good category. The result of one on one trials gets 4,17 belongs to the good category. The result of small group trials gets 4,23 belongs to the very good category. Based on those results, thematic learning interactive powerpoint

which is packaged in the form of an interactive CD proper to be used in the subtheme 1 theme 5 thematic learning process for five graders.

Keywords: *interactive powerpoint development, thematic learning process.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan sebagai investasi sumberdaya manusia sebagai penerus generasi untuk meningkatkan taraf hidup suatu bangsa. Pendidikan digunakan untuk mewujudkan manusia yang manusiawi dan professional di bidangnya masing-masing. Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan siswa agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakatnya, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta ikut serta dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan bangsanya. Demi tercapainya tujuan tersebut, maka diperlukan sebuah peningkatan pada mutu pembelajaran.

Mutu pembelajaran dipengaruhi oleh guru sebagai pendidik. Pembelajaran yang dilakukan pada saat ini kurang efektif dan efisien. Hal tersebut akan memengaruhi mutu pendidikan. Mutu pembelajaran akan tercapai jika guru memperhatikan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Proses pembelajaran yang berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai berarti akan membuat mutu pembelajaran akan baik.

Guru merupakan sumber daya manusia professional yang keberadaannya sangat menentukan keberhasilan program pendidikan di sekolah. Profesionalitas seorang guru diharapkan akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Guru yang profesional juga dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran akan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka guru harus mampu merencanakan proses pembelajaran yang akan dilakukan ketika berada di dalam kelas.

Realita yang terlihat pada proses pembelajaran saat ini adalah guru melakukan proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Hal ini terlihat ketika dilakukan observasi awal, guru mengajarkan materi pembelajaran hanya dengan menjelaskan tanpa diberikan sebuah media yang konkret. Di sini guru sebagai pusat pembelajaran atau disebut dengan *teacher centered*, dan pembelajaran yang dilakukan masih belum bervariasi.

Dalam proses pembelajaran ini siswa hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru. Kadang dalam pembelajaran yang seperti ini siswa menjadi kurang aktif, kondisi kelas menjadi tidak kondusif, siswa bermain sendiri di dalam kelas, siswa mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan metode konvensional sangatlah kurang efektif digunakan di dalam kelas. Apalagi pada saat terjadi pandemi seperti sekarang ini yang membuat siswa tidak dapat belajar di sekolah. Guru membimbing pembelajaran dengan melakukan pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring ini kadang siswa mengeluh bahwa materi yang diberikan oleh guru sulit dipahami. Guru biasanya hanya mengambil materi pembelajaran yang ada di *youtube*, padahal dalam kenyataannya materi yang diambil di *youtube* tersebut belum dipastikan sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Hal tersebut terlihat ketika dilakukan observasi awal dan ketika dilakukan wawancara kepada siswa. Siswa menyebutkan bahwa belajar daring sangat membosankan dan materi yang diberikan kadang sulit dipahami oleh siswa.

Guru memang sudah dibekali untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran daring. Misalnya menggunakan *google form*, *zoom*, *google meet*, dan lain sebagainya. Dalam kenyataannya banyak guru dan juga orang tua murid yang belum paham bagaimana cara menggunakannya dan banyak wali murid yang masih buta terhadap kemajuan teknologi saat ini. Selain itu masih banyak daerah-daerah yang tidak mempunyai sinyal yang kuat. Padahal untuk membuka *google form*, *zoom*, dan *google meet* membutuhkan sinyal yang cukup kuat. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada.

Menurut Daryanto, (Hamid: 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Dalam pembuatan sebuah media kita harus memperhatikan kebutuhan siswa dan juga memperhatikan karakteristik siswa. Masing-masing siswa memiliki gaya belajar dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Kita harus mampu membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel, yang artinya media pembelajaran tersebut harus mampu menarik minat belajar siswa dan fleksibel yaitu media tersebut harus bisa digunakan menyesuaikan dengan keadaan yang

ada saat ini. Kondisi saat ini pembelajaran berlangsung secara daring, kita tidak tahu kapan pembelajaran daring ini berakhir. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang fleksibel, yaitu dapat digunakan saat pembelajaran daring dan dapat digunakan saat pembelajaran luring atau tatap muka.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat cocok dibuat sebagai media pembelajaran yang fleksibel. Salah satu media berbasis komputer adalah *powerpoint* interaktif. Menurut Rosyid, dkk (2020: 77) "*Microsoft powerpoint* adalah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran mereka, yaitu *Microsoft office*, *Microsoft word*, *Microsoft excel*, *access* dan beberapa program lainnya". *Powerpoint* Interaktif ini merupakan sebuah media yang dikembangkan dengan menggunakan program *Microsoft Powerpoint* dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam program *Microsoft Powerpoint* tersebut. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan juga dapat digunakan pada pembelajaran luring. *Powerpoint* interaktif ini berbeda dengan *powerpoint* biasa, pada *powerpoint* interaktif ini siswa langsung bisa berinteraksi langsung dengan media yang ada. Media *Powerpoint* interaktif ini juga hanya bisa dijalankan menggunakan tombol-tombol yang telah dibuat. Tidak seperti *powerpoint* yang bisa dijalankan dengan menggunakan tombol di keyboard. Proses pembuatannya juga berbeda *powerpoint* interaktif ini dibuat dengan menggunakan fitur yang ada di *Microsoft powerpoint* yaitu *slide master*. Pada saat pembelajaran daring *powerpoint* interaktif dikirimkan melalui *whatsapp grup* kelas. Setelah siswa menerima media tersebut dilakukan sebuah evaluasi mengenai materi yang ada dalam media tersebut dan juga siswa diminta mengerjakan evaluasi pembelajaran yang ada dalam fitur media tersebut yaitu, kuis anak ceria dan latihan soal anak cerdas. Hal tersebut untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif ini, selain untuk mengukur juga dapat melihat bahwa siswa benar-benar membuka media tersebut. Cara penggunaan media sudah dijelaskan dalam media tersebut. Pada saat pembelajaran luring *powerpoint* interaktif dapat ditampilkan menggunakan LCD. Jadi media pembelajaran *powerpoint* interaktif termasuk media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Inovatif yang artinya belum banyak yang memanfaatkan fitur yang ada di *Microsoft powerpoint* untuk dijadikan sebuah media yang interaktif. Sehingga penulis memberikan sebuah inovasi dengan memanfaatkan fitur yang tersedia untuk dijadikan

sebuah media pembelajaran yang menarik. Fleksibel yang artinya media *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan saat pembelajaran daring dan juga dapat digunakan saat pembelajaran luring.

Kelebihan media pembelajaran *powerpoint*:

1. Memudahkan pengguna yaitu guru dalam membuat slide presentasi.
2. Dilengkapi beragam tools seperti, *text art*, *image import*, *animation import*, *video import*, *hyperlink*, *slide master*, dan lain sebagainya. *Text art* dapat digunakan untuk menuliskan penjelasan pada materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dengan mudah membaca penjelasan yang sudah dituliskan. *Image import* digunakan untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada sehingga mampu memberikan contoh konkret bagi siswa. *Animation import* fitur ini berguna untuk menambahkan animasi agar siswa tidak jenuh saat melihat materi yang disajikan. *Video import* fitur ini berguna untuk memasukkan video yang terkait dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari. *Hyperlink* fitur ini berguna untuk membuat tombol-tombol yang disediakan bergerak sesuai dengan yang direncanakan oleh pembuat media. *Slide master* digunakan untuk membuat rancangan awal media yang akan dibuat.
3. *Template* bervariasi.
4. Dapat diubah ke *pdf* atau gambar.
5. Memiliki fitur kolaborasi. Kolaborasi ini terjadi antara siswa dan guru. Siswa berinteraksi langsung dengan media yang ada dengan arahan yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa di sini sebagai pengguna media sedangkan guru sebagai pengguna sekaligus pembuat media tersebut.

Kelemahan media pembelajaran *powerpoint*:

1. Hanya digunakan pada platform *Microsoft*.
2. Ketidakstabilan dokumen tiap versi, dalam hal ini *file* yang dibuat pada versi lama, misalnya 2007 tidak dapat digunakan secara sempurna pada versi 2010.
3. Harga terlalu mahal.
4. Tergolong program yang berat.

Kelemahan tersebut dicarikan alternatif oleh peneliti yaitu jika media ini tidak dapat digunakan maka menggunakan alternatif lain yaitu media ini dijadikan video. Video tersebut dikemas menjadi 1 dalam sebuah CD *powerpoint* interaktif.

Berdasarkan uraian di atas *powerpoint* interaktif tepat digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu pada pembelajaran tema 5 sub tema 1 kelas V sekolah dasar. Dalam pembelajaran tema 5 subtema 1 terdapat 5 muatan pembelajaran yaitu pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA. *Powerpoint* interaktif cocok digunakan pada tema ini karena dalam tema ini ada muatan pembelajaran PPKn dengan kompetensi dasar menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya. Pada muatan pembelajaran PPKn ini dapat memanfaatkan fitur yang ada dalam *powerpoint* yaitu *text art* untuk memasukkan penjelasan mengenai materi, *image import* untuk menambahkan gambar yang terkait, *video import* untuk memasukkan video yang terkait dengan materi, misalnya video tentang bagaimana cara mengembangkan kerukunan dan menjaga kesatuan persatuan dan lain sebagainya. Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. IPS dengan kompetensi dasar mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. SBdP dengan kompetensi dasar memahami tangga nada. Terakhir muatan pembelajaran IPA dengan kompetensi menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

Setelah kita mengamati kompetensi dasar yang ada pada muatan pembelajaran tersebut siswa tidak bisa jika hanya diberikan contoh yang abstrak. Siswa membutuhkan contoh nyata dalam setiap muatan pembelajaran yang ada. Salah satunya terdapat pada pembelajaran IPA tentang jaring-jaring makanan maka disini guru harus menghadirkan contoh konkret dari jaring-jaring makanan tersebut. Contoh nyata dapat berupa video atau foto beserta penjelasan dari guru. Tema yang lain juga bisa dibuat dalam bentuk *powerpoint* interaktif, namun dalam penelitian ini dipilih tema 5 subtema 1 karena muatan pembelajaran pada tema ini sangat membutuhkan contoh nyata dan konkret. Pada tema 5 subtema 1 ini tidak cukup hanya dengan penjelasan. Dalam tema ini jika siswa hanya diberikan penjelasan tanpa contoh nyata, maka tujuan pembelajaran pada tema 5 subtema 1 tidak akan tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan

jenis penelitian yang berorientasi pada sebuah produk. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk sehingga produk yang dibuat dapat digunakan secara luas. Menurut Sugiyono, (2016: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris nya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar negeri di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang terdiri dari dua ahli yaitu, validator ahli media dan ahli materi, guru kelas V, dan 4 siswa kelas V di sekolah tersebut.

Prosedur Pengembangan

Desain penelitian pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pengembangan *Borg* dan *Gall*. Karena keterbatasan peneliti dan melihat kondisi saat ini peneliti melakukan 7 langkah penelitian dan pengembangan yaitu, 1) studi pendahuluan, 2) merencanakan desain, 3) pengembangan desain, 4) uji coba satu-satu, 5) revisi I, 6) uji coba kelompok kecil, 7) revisi II. Peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh *Borg* dan *Gall* karena peneliti menganggap penelitian yang dikembangkan oleh *Borg* dan *Gall* ini mudah untuk dipahami oleh peneliti.

Prosedur dalam metode penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut (*Borg* dan *Gall*, 1983):

1. Studi Pendahuluan (*Research and information collecting*) dalam studi pendahuluan ini peneliti melakukan pengumpulan informasi yang berupa observasi secara langsung dengan mengikuti pembelajaran yang ada di kelas V sekolah lokasi penelitian
2. Merencanakan Penelitian (*Planning*) langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada standar kompetensi. Pedoman ini dapat diambil dari silabus kelas V SD semester 2. Materi yang dipilih yaitu materi tentang teks non fiksi (Bahasa Indonesia), struktur geografis Indonesia (IPS), sikap persatuan dan kesatuan dan nilai-nilai persatuan dan kesatuan (PPKn), Ekosistem (IPA), tangga nada minor dan tangga nada mayor (SBdP). Mengkaji materi

tentang media dan teknik-teknik pembuatan media pembelajaran *powerpoint* sebagai dasar dalam memilih bentuk dan desain media *powerpoint*.

3. Pengembangan desain (*Develop Preliminary of Product*) menyusun kisi-kisi dan membuat penilaian untuk menilai kualitas media *powerpoint* interaktif. Membuat bagan rencana pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik. Pengumpulan materi, gambar, suara, animasi, dan video yang akan digunakan dalam pembuatan *powerpoint* interaktif. Membuat prototipe produk *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 pembelajaran 3 untuk siswa kelas V.
4. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*) pada uji coba ini peneliti memberikan media pembelajaran kepada guru kelas V. Dalam uji coba ini penekanannya pada guru apakah dapat mengoperasikan media pembelajaran yang telah dibuat atau tidak.
5. Revisi 1 berdasarkan data informasi hasil uji coba produk satu-satu maka dilakukan revisi 1 terhadap produk. Setelah dilakukan revisi terhadap produk maka, produk *powerpoint* interaktif diujicobakan pada kelompok kecil.
6. Uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada siswa kelas V sekolah dasar lokasi penelitian. Dalam uji coba ini siswa yang mengikuti uji coba berjumlah 4 anak. Di sini guru menampilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan proyektor di kelas.
7. Revisi II. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menyempurnakan produk berdasarkan saran dan komentar validator.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah teknik observasi dan wawancara tidak terstruktur. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif. Observasi tidak terstruktur yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasikan. Observasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada saat penelitian pendahuluan atau studi pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi

di kelas sebagai pedoman dalam membuat media pembelajaran secara optimal.

Wawancara tidak terstruktur pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada saat uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Wawancara ini dilakukan agar peneliti mengetahui komentar, saran, dan kritik dari validator terhadap produk yang telah dibuat. Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian ahli media, ahli materi, dan uji coba yang dilakukan oleh guru kelas dan siswa kelas V sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi serta respon dari siswa dan guru sebagai subjek uji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah berupa CD *powerpoint* interaktif. Peneliti memilih menggunakan CD dikarenakan mempertimbangkan segala aspek dan kondisi lingkungan yang digunakan dalam pengembangan media ini. Tempat penelitian yang digunakan termasuk daerah yang kondisi masyarakatnya belum terlalu memahami tentang perkembangan teknologi, jadi mereka masih awam dalam hal teknologi baru. Aspek lainnya yaitu daerah tempat penelitian ini termasuk daerah yang tidak memiliki sinyal yang kuat. Jika dilihat dari aspek lainnya banyak siswa yang memiliki CD *Player*, itu adalah alasan peneliti memilih CD. Materi yang dibahas yaitu tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas V sekolah dasar.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dilakukan saat melakukan magang III di SD Negeri Tretan 2 pada bulan September 2020. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui studi lapangan, observasi tidak terstruktur, dan studi pustaka. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tidak terstruktur adalah sebagai berikut:

- a. Studi Lapangan Pembelajaran yang dilakukan pada saat itu adalah pembelajaran daring dikarenakan sedang terjadi pandemi virus *covid-19*. Guru melakukan pembelajaran daring melalui *whatsapp group*. Pembelajaran daring ini dilakukan dengan cara membuat grup *whatsapp*, kemudian guru mengirimkan materi dan tugas pada hari tersebut. Pada pembelajaran daring ini banyak kendala yang dihadapi, salah satunya sulitnya guru dalam menjelaskan

materi pembelajaran yang membutuhkan contoh yang konkret dan juga sulitnya menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Guru menyajikan materi berupa sebuah video. Namun di sini kadang video yang disampaikan tidak sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Video tersebut didapat dari mendownload dengan kualitas yang kurang bagus, sehingga tidak terlihat jelas karena kualitas dari video ini mempunyai resolusi rendah. Namun terkadang guru tidak menjelaskan materi dan langsung memberikan tugas kepada siswanya.

b. **O b s e r v a s i**

Observasi ini dilakukan dengan ikut serta dalam pembelajaran yang ada di kelas V dengan cara ikut masuk dalam grup kelas V di SD Negeri Tretan 2. Kegiatan observasi ini yaitu mengamati bagaimana proses pembelajaran daring yang ada di kelas V SD Negeri Tretan 2. Informasi yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan adalah, guru kelas V tidak menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media belum dilakukan di kelas V ini tidak hanya dalam pembelajaran daring namun saat pembelajaran luringpun guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Padahal jika dilihat dari fasilitas yang tersedia, SD Negeri Tretan 2 ini memiliki fasilitas yang cukup. Misalnya saja terdapat proyektor dan lain sebagainya. Guru menyajikan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Siswa menyimak dan sesekali bertanya. Saat pembelajaran daring siswa menyimak materi yang diberikan kemudian siswa mengerjakan tugas. Tugas dikumpulkan dengan cara dikirimkan ke *whatsapp* sesuai dengan arahan dari guru.

c. **S t u d i P u s t a k a**

Studi pustaka ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih jauh mengenai media *powerpoint* interaktif. Pembelajaran yang terdapat dalam tema 5 subtema 1 ini merupakan materi yang abstrak bagi siswa kelas V sekolah dasar. Dengan karakteristik siswa kelas V yang ada dalam tahap operasi konkret. Ditambah lagi situasi saat ini yang tidak menentu karena sedang ada pandemi

virus *covid 19*. Dengan begitu sebuah media yang dapat menyajikan contoh konkret dan juga menarik minat siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mempelajari tema 5 subtema 1 ini. Selain dibutuhkan sebuah media yang konkret juga dibutuhkan sebuah media yang fleksibel, artinya dapat digunakan pada saat pembelajaran daring dan pada saat pembelajaran luring Media yang dibuat pun harus menarik, memotivasi, dan mempermudah dalam mempelajari materi yang ada pada tema 5 subtema 1 kelas V sekolah dasar.

2. Pengembangan Produk

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Program Studi PGSD UST. Validasi materi dilakukan terhadap dua aspek yaitu, aspek materi dan pembelajaran. Ahli materi memberikan validasi terhadap materi. aspek yang dinilai yaitu aspek materi dan aspek pembelajaran dengan memberikan data kuantitatif berupa lembar validasi ahli materi. Validasi materi dilakukan pada tanggal 20-23 Januari 2021. Berdasarkan tabel di bawah ini yang merupakan hasil dari validasi materi dengan 16 indikator yang terbagi menjadi dua aspek mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwa pada aspek materi, pada aspek materi ini terdapat kesesuaian materi, kejelasan isi materi, kebenaran materi, kecakupan materi, kesesuaian soal dengan materi yang mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,17 termasuk dalam kategori "Baik". Aspek pembelajaran meliputi Bahasa yang digunakan mudah dipahami, penyampaian kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, materi yang diberikan menarik, materi yang diberikan runtut, terdapat evaluasi pembelajaran yang mendapatkan jumlah skor rata-rata 4,50 termasuk dalam kategori "Sangat baik". Sehingga dari dua aspek tersebut mendapatkan hasil rata-rata skor 4,38 dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Materi yang terdapat dalam media *powerpoint* interaktif dalam kategori sangat baik layak diujicobakan tanpa revisi.

Tabel 1. Lembar Validasi Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	25	4,17	Baik
2.	Pembelajaran	45	4,50	Sangat Baik
	Jumlah	70	4,38	Sangat Baik

b. Validasi ahli media

Tabel 2 Lembar validasi ahli media Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Program Studi PGSD UST. Validasi media dilakukan terhadap dua aspek yaitu, aspek tampilan dan pemrograman. Aspek tampilan meliputi kesesuaian desain *layout*, kesesuaian ukuran huruf, kesesuaian ukuran huruf, kejelasan suara, kesesuaian *Background*, animasi yang diberikan menarik. Aspek pemrograman meliputi, konsistensi tampilan *navigator*, berfungsinya semua *button* yang ada, kemudahan memilih menu program, kemudahan memahami petunjuk penggunaan, kemudahan keluar dari program, kemudahan penggunaan program, kemudahan berinteraksi dengan program Ahli media memberikan validasi terhadap materi dengan memberikan data kuantitatif berupa lembar validasi ahli materi. Validasi materi dilakukan pada tanggal 120 - 28 Januari 2021. Berdasarkan tabel berikut yang merupakan hasil dari validasi media dengan 16 indikator yang kemudian dibagi menjadi dua aspek mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwa pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 3,89 yang termasuk dalam kategori "Baik". Aspek pemrograman mendapatkan skor rata-rata 3,67 yang termasuk dalam kategori "Baik". Sehingga dari 2 aspek tersebut mendapatkan skor rata-rata 3,56 dan termasuk dalam kategori "Baik". Tampilan dan pemrograman yang terdapat dalam media powerpoint interaktif dalam kategori baik layak diujicobakan dengan revisi.

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	35	3,89	Baik
2.	Pemrograman	22	3,67	Baik
	Jumlah	57	3,56	Baik

3. Ujicoba Satu-satu

Ujicoba satu-satu dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2021. Pada ujicoba satu satu ini melibatkan guru kelas V SD N Tretan 2. Guru kelas V SD N Tretan 2 mencoba media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media yang disajikan dalam bentuk CD yang kemudian diputar menggunakan *notebook*. Sebelum mencoba CD *powerpoint* interaktif guru diberi arahan terlebih dahulu tentang cara penggunaan dan

fungsi masing-masing dari menu khusus yang ada di halaman home. Ujicoba ini dilakukan di dalam ruang kantor guru SD N Tretan 2.

Tabel 3 Hasil angket ujicoba satu satu

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1.	Materi	18	4,50	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	15	3,75	Baik
3.	Media	17	4,25	Sangat Baik
	Jumlah	50	4,17	Baik

Berdasarkan tabel di atas, CD powerpoint interaktif mendapatkan skor 4,17 termasuk dalam kategori "Baik". Guru kelas V SD N Tretan 2 sebagai subjek penelitian memberikan nilai pada CD powerpoint interaktif ini dengan nilai dengan kriteria baik.

4. Revisi I

Setelah dilaksanakan ujicoba satu satu hasil yang didapat sudah baik. CD *powerpoint* interaktif juga berjalan lancar saat dilakukan ujicoba satu satu. Media yang di tampilkan menarik dan saat mengoperasikan media juga tidak terdapat gangguan. Akan tetapi masih ada kekurangan yang terdapat dalam CD *powerpoint* interaktif tersebut, diantaranya yaitu masih ada typo dalam penulisan materi, kesulitan dalam menemukan tombol untuk memutar video, materi dalam komponen peta panah dengan keterangan tidak digabung sehingga akan membuat bingung, dan dalam materi ekosistem tundra tanaman dalam ekosistem tundra belum dicantumkan. Pada slide materi ekosistem ini terdapat typo penulisan yaitu pada kata pembelajaran yang seharusnya pembelajaran.

5. Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil ini melibatkan 4 siswa yang terdiri dari 4 siswa perempuan. Ujicoba dilakukan di ruang kelas V SD N Tretan 2. Media CD *powerpoint* interaktif ditampilkan menggunakan proyektor. Dikarenakan sedang ada pandemi virus *covid-19*, maka kepala sekolah hanya mengizinkan 4 siswa yang melakukan ujicoba kelompok kecil. Pada saat ujicoba siswa menggunakan baju bebas sesuai arahan dari kepala sekolah SD N Tretan 2.

Berdasarkan tabel di bawah, CD *powerpoint* interaktif ini mendapatkan skor 4,23 termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari keempat siswa yang melakukan ujicoba kelompok kecil, satu siswa menilai dengan kategori sangat baik, dan tiga siswa menilai dengan kategori baik.

Tabel 4. Hasil angket siswa ujicoba kelompok kecil

No	Nama	Skor	Kategori
1.	USH	3,75	Baik
2.	FAZ	4,08	Baik
3.	YNS	4,83	Sangat Baik
4.	MFA	4,16	Baik
Jumlah Skor		16,9	
Rerata Skor Total		4,23	
Kategori			Sangat Baik

6. Revisi II

Setelah ujicoba kelompok kecil dengan empat siswa maka diperlukan beberapa perbaikan atau revisi pada CD *powerpoint* interaktif. Revisi tersebut antara lain yaitu masih ada kata-kata yang *typo* yang harus dibenahi dan ada beberapa materi yang ukuran hurufnya kurang besar.

Pembahasan

1. Tampilan menu awal *powerpoint* interaktif

Pada tampilan menu awal ini akan disajikan sebuah tampilan berupa judul tema yang akan dibahas. Pada tampilan menu awal ini terdapat tombol home, tombol silang, dan tombol mulai. Masing-masing tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol home berfungsi untuk kembali kehalaman ini, tombol silang berfungsi untuk mengakhiri penggunaan *powerpoint*, dan tombol mulai berfungsi untuk memulai pembelajaran.



2. Tampilan menu home

Pada tampilan menu home ini akan tersaji beberapa tombol yaitu, pembukaan, materi, video, games, dan juga sumber. Masing masing menu tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda.



Berikut adalah fungsi dari masing-masing tombol yang ada dalam menu home :

a. Tombol pembukaan

Pada tombol pembukaan ini berisi tentang pembukaan sebelum pembelajaran dimulai yaitu berisi tentang, berdoa sebelum memulai pembelajaran, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan juga video lagu edukasi *covid-19*.



b. Tombol materi

Pada tombol materi ini terdapat tombol khusus lagi yaitu, tombol pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6. Ketika ditekan salah satu pembelajaran maka otomatis akan berpindah sesuai dengan tombol yang ditekan. Setiap tombol pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 memiliki materi yang berbeda-beda sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai pada masing-masing pembelajaran.



Berikut adalah tampilan yang ada dalam masing-masing *games* yang ada.

1)Puzzle ceria



2)Latihan soal anak cerdas



3)Kuis anak ceria



c. Tombol video

Pada menu video ini terdapat 3 video yang mendukung pembelajaran yang ada pada tema 5 subtema 1 kelas V ini. Video tersebut yaitu, video komponen ekosistem, video daur hidup hewan, dan video sejarah Budi Utomo. Untuk melihat atau memutar video pada menu video ini yaitu dengan menekan salah satu mana yang akan kita lihat maka akan otomatis terputar videonya.



d. Games

Pada menu *games* ini terdapat 3 *games* yaitu, puzzle ceria, latihan anak cerdas, dan kuis anak ceria. Cara menjalankan *games* ini adalah dengan cara menekan salah satu permainan yang ada.



3. Tampilan menu sumber

Pada menu sumber ini terdapat sumber-sumber tempat pembuat media mendownload *icon*, *background*, *video*, *suara*.



PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran untuk pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *CD powerpoint* interaktif. Dalam pembuatan media memperhatikan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa, dan juga kurikulum yang berlaku pada saat ini. Tampilan dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dijelaskan. Pemograman juga dibuat sederhana mungkin agar mudah dalam pengoperasiannya. Sesuai dengan pengembangan produk yang dihasilkan mendapatkan skor rata-rata yaitu, hasil validasi ahli media terhadap *CD powerpoint* interaktif ini mendapatkan skor rata-rata 3,56 dengan kategori Baik, sedangkan penilaian dari ahli materi terhadap *CD powerpoint* interaktif ini mendapatkan skor rata-rata 4,36 dengan kategori Sangat baik. Validasi empiris media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dilakukan terhadap guru dan siswa kelas V di SD Negeri Tretan 2, Candimulyo, Magelang didapatkan sebuah hasil dari ujicoba yang dilakukan. Ujicoba satu-satu yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V SD Negeri Tretan 2 mendapatkan skor rata-rata 4,17 dengan kategori Baik. Ujicoba kelompok kecil yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V SD Negeri Tretan 2, dengan 4 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,23 dengan kategori Sangat baik. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh media *CD powerpoint* interaktif ini dapat dikatakan layak digunakan saat proses pembelajaran, baik pada saat proses pembelajaran daring dan saat pembelajaran luring.

Saran

Beberapa hal yang menjadi saran dari hasil penelitian dan pengembangan adalah guru diharapkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar khususnya di kelas V. Bagi siswa media pembelajaran *CD powerpoint* interaktif ini dapat dijadikan alternatif untuk belajar dirumah. Media pembelajaran *CD powerpoint* interaktif ini dapat digunakan untuk mempelajari materi yang bersifat abstrak, sehingga materi menjadi lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York : Longman .
- Hamid, M. A. 2020. Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis .
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.