

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GONDOLAYU

Fida Amalia Buana Putri¹, Shanta Rezkita²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: buanaputri606@gmail.com¹,

shanta_rezkita@yahoo.com²

Abstract: Based on the necessary with the teacher, it is concluded that teachers need information technology (IT) based on learning media in the teaching and learning process. The main purpose of this study is to know about the research procedure, to know about the quality of the media that developed, and the expert's respond. This study is a Research and Development (R&D). The on procedure of the procedure uses 9 steps, including 1)Potentials and problems, 2)Data collection, 3)Product design, 4)Design validation, 5)Design revision, 6)Product try-out, 7)Product revision, 8)Application try-out, 9)Product revision until the desired products interactive powerpoint learning media are complete. The result of the study showed that the media were appropriate to be implemented. This showed from media experts of the validation result that average score 3,34 with very good category. Material expert student's that average score 3,40 with very good category and from linguists expert result that average score 3,22 with good category. Next the average validation score of teacher is 3,62 with very good category and peers of the validation result that average score 3,44 with very good category. The last response of the students in applications try-out responses that average score 92,75 with very good category.

Keywords: Learning media, interactive powerpoint, research and development

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itulah pendidikan tidak bisa ditinggalkan dalam kehidupan terutama bagi anak. Diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan disemua jenjang pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru yaitu melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada saat ini media pembelajaran sangat beragam, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi.

Media jenis TIK yang biasa dan mudah digunakan yaitu media *powerpoint*. Dengan

kelebihan yang dimiliki *powerpoint* maka dapat dikembangkan sebagai media interaktif yang menarik. Seperti yang dipaparkan oleh Wina Sanjaya (2012:70) yang menyatakan bahwa “perolehan pengetahuan peserta didik menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan secara lisan”.

Seiring dengan pendidikan abad 21 dimana kehidupan sudah mulai menyatu dengan kecanggihan teknologi. Sebagai guru yang berada dimasa ini maka kreativitas dan inovasi sangat dibutuhkan. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari semenjak siswa belajar ditingkat sekolah dasar. IPA merupakan suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimen dan observasi serta berguna untuk diamati lebih lanjut (Usman Samatowa, 2016:1). IPA dibelajarkan sejak dini yakni untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis,

dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal tersebut sering kali tidak diimbangi dengan respon positif dari siswa.

Mata pelajaran IPA SD yang idealnya logis dan bermanfaat, selama ini justru kurang diminati. Siswa terlanjur beranggapan bahwa IPA menjadi pelajaran yang sulit dipahami dan bersifat abstrak. Oleh karena itu yang sangat penting dilakukan sekarang terutama bagi guru adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Salah satu media yang memungkinkan siswa aktif adalah dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan kepada guru kelas V SD Negeri Gondolayu pada tanggal 22 November 2018 didapatkan informasi bahwa terdapat kesenjangan antara situasi yang diharapkan dengan situasi yang ada. Situasi yang diharapkan dalam proses pembelajaran adalah siswa mampu memahami materi IPA yang bersifat abstrak melalui media interaktif, metode efektif, model bervariasi serta

memanfaatkan fasilitas sekolah. Namun situasi yang ada guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi yang bersifat abstrak salah satunya materi ekosistem. Guru menjelaskan bahwa tidak bisa mendatangkan benda secara nyata seperti yang terdapat dalam materi ekosistem. Siswa hanya membayangkan materi tersebut dan tidak melihat secara langsung, sehingga diperlukan media yang tepat untuk mengajarkan materi ekosistem. Penyampaian materi guru juga jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, biasanya guru menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah, LKS, atau lingkungan sekitar sekolah.

Kesenjangan tersebut berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPA menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang rendah pula. Berikut adalah data perolehan nilai ulangan siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) muatan IPA di SD Negeri Gondolayu Yogyakarta:

Tabel 1. Daftar Nilai Ulangan Pembelajaran Tematik Tema 5 Muatan IPA di SD Negeri Gondolayu Yogyakarta

No	Nama	KKM	Rata-rata nilai ulangan
1.	Subtema 1	70	69,54
2.	Subtema 2	70	68,67
3.	Subtema 3	70	69,46

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai ulangan siswa di Sekolah Dasar Negeri Gondolayu masih berada di bawah KKM. Selain nilai ulangan yang masih di bawah KKM, penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan siswa menjadi cepat bosan, siswa tidak terlibat secara aktif dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sangat disayangkan karena fasilitas di sekolah terbilang baik dengan tersedianya laboratorium IPA dan LCD di dalam kelas. Guru juga mengatakan jarang menggunakan fasilitas seperti LCD karena belum adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan. Penggunaan media *powerpoint* interaktif memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran IPA tema 5 materi ekosistem dalam kurikulum 2013.

Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara

terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan penerima dapat melakukan pembelajaran dengan efisien dan efektif (Rayandra Asyhar, 2012:8). Selain itu media juga mempunyai fungsi sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud pengajaran (Hizkia Yoga Adhitama, 2015:4). Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dicapai dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif adalah *powerpoint*.

Powerpoint dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena di dalamnya terdapat fasilitas pendukung seperti *hyperlink*, menambah animasi, video, gambar, musik, membuat soal evaluasi melalui *Visual Basic for Applicatios* (VBA) dan masih banyak lagi. *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah

dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Tejo Nurseto, 2011:13). Menurut Nunuk Suryanti (2015:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran berbasis TIK adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi.”

Hujair AH Sanaky (2013:155) menjelaskan bahwa dalam penggunaan media *powerpoint* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari penggunaan media *powerpoint* yaitu meliputi:

1. Praktis, dapat digunakan untuk semua kelas.
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan (guru).
3. Memberikan kemungkinan pada siswa untuk mencatat materi.
4. Memiliki teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
5. Memungkinkan penyajian dalam berbagai warna.
6. Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi dan dapat digunakan berulang-ulang.
7. Dapat dihentikan setiap saat sesuai dengan proses pembelajaran.
8. Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.
9. Tidak memerlukan penggelapan ruangan.
10. Mendorong motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan kelebihan di atas terdapat juga kelemahan dari *powerpoint*. Menurut Hujair AH Sanaky (2013:21) kelemahan dari *powerpoint* interaktif diantaranya adalah:

1. Media ini memerlukan perangkat keras (*hardware*) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer atau laptop dan LCD proyektor.
2. Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
3. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program *powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh siswa.

4. Bagi guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan, memerlukan operator atau bantuan khusus.

Dalam membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis komputer atau dalam konteks multimedia sebenarnya banyak *software* yang dapat dimanfaatkan mulai dari *software* yang termasuk ke dalam kelompok *programming tools, macromedia, web* bahkan berbasis *windows office* (Deni Darmawan, 2011:161) . Sebagaimana yang dipaparkan oleh peneliti pada bagian ini yaitu *microsoft powerpoint*. Program ini merupakan salah satu *software* yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang sangat menarik, mudah dalam pembuatan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan produk berupa media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Yogyakarta?
2. Bagaimana kualitas dari pengembangan produk berupa media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Yogyakarta?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan produk berupa media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Yogyakarta?

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2016:297) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Yogyakarta dan

dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Subjek Penelitian

Subjek coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yaitu: validator yang terdiri dari tiga tim ahli diantaranya ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru kelas V, teman sejawat, dan responden merupakan 30 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Yogyakarta.

Prosedur Pengembangan

Desain penelitian pada media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* interaktif dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pengembangan *Borg dan Gall*. Berdasarkan desain penelitian, peneliti membatasi pada 9 langkah prosedur pengembangan yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tema 5 materi ekosistem.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara dan kuesioner/angket. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan, sedangkan kuesioner/angket digunakan sebagai kebutuhan validasi media oleh tim ahli dan mengetahui respon siswa terhadap produk.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis TIK ini menggunakan analisis berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Pada teknik analisis data kualitatif yaitu berupa komentar yang dikemukakan oleh tim ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas serta teman sejawat. Sedangkan data kuantitatif berupa skor dari penilaian oleh tim ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, teman sejawat, kuesioner uji coba produk terbatas, dan kuesioner hasil uji coba pemakaian. Hasil skor data validasi dan uji coba dihitung berdasarkan skala *likert* (kriteria 1 sampai 4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran yaitu tema 5 ekosistem.

1. Analisis Kebutuhan

Langkah pengembangan media yang pertama yaitu potensi dan masalah, dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara pada guru kelas V. Wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti berpedoman pada daftar pertanyaan wawancara yang terdiri atas 15 butir pertanyaan.

Berikut ini merupakan data hasil wawancara dengan guru kelas: 1) beberapa materi yang sulit dipahami siswa yaitu materi ekosistem. Siswa sering merasa kesulitan pada materi tersebut karena jarang melihat secara langsung terkait materi yang diajarkan, 2) materi tersebut dianggap sulit karena kebanyakan hanya teori, kurang adanya praktik secara langsung, 3) penggunaan media pembelajaran di kelas sebenarnya sangat baik dan membantu siswa dalam memahami materi yang guru sampaikan, 4) guru sudah menggunakan media pembelajaran di kelas setiap saat dan disesuaikan dengan materi, 5) guru sering menggunakan media pembelajaran baik yang ada di lingkungan sekolah, gambar, dan video tentang materi, 6) guru biasanya menggunakan media-media konvensional dan jarang menggunakan media berbasis TIK, 7) media pembelajaran berbasis TIK sangat menarik dan siswa lebih tertarik jika dalam pembelajaran menggunakan media berbasis TIK, 8) media pembelajaran berbasis TIK yang guru ketahui yaitu *powerpoint* dan video pembelajaran, 9) guru pernah menggunakan tetapi terbatasnya waktu dalam pembuatan media berbasis TIK, 10) pernah menggunakan *powerpoint*, tetapi hanya *powerpoint* sederhana. Guru sering menampilkan video yang berkaitan dengan materi, 11) fasilitas yang ada di SD Negeri Gondolayu ini lengkap yaitu tersedianya LCD di setiap kelas, 12) guru pernah membuat media pembelajaran berbasis TIK yaitu *powerpoint*,

13) mempunyai kendala dengan waktu pembuatannya, karena media pembelajaran berbasis TIK membutuhkan keahlian khusus dalam pembuatannya agar media terlihat lebih menarik, 14) media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat bagus dan mudah dalam mengoperasikannya, dan 15) penggunaan media *powerpoint* interaktif sangat membantu proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dan tidak cepat bosan.

2. Pengumpulan data

Berdasarkan hasil wawancara yang telah diuraikan di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran perlu digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas seperti yang sudah diungkapkan oleh narasumber yang diwawancarai. Materi IPA mempunyai banyak istilah dan materi yang tidak mudah dipahami jika hanya dengan mendengarkan penjelasan guru tanpa ada media, untuk itu siswa perlu melihat baik melalui gambar-gambar ataupun video agar siswa mendapat pengalaman secara visual. Dengan adanya bantuan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami lebih cepat materi yang akan disampaikan.

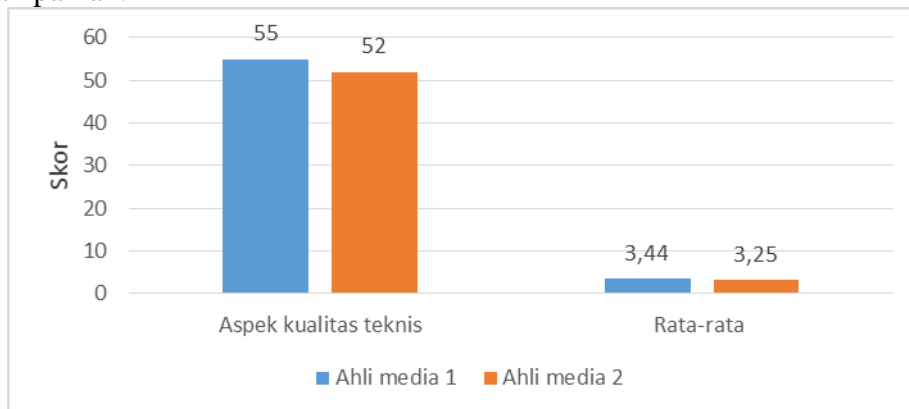
3. Desain Produk Awal

Media yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013. Dalam membuat desain, peneliti menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint 2013* dengan spesifikasi produk media pembelajaran sebagai berikut: 1) media yang dibuat memuat beberapa komponen yaitu: teks, gambar, animasi, musik dan video, 2) media pembelajaran interaktif ini akan memuat beberapa menu diantaranya slide pembukaan, slide petunjuk, slide materi pembelajaran, 3) dilengkapi dengan berbagai tombol menu.

4. Data Hasil Validasi

a. Validasi oleh Ahli Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk. Produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif divalidasi oleh dua ahli media. Pertama dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019 dan kedua dilakukan pada tanggal 23 Januari 2019. Rekapitulasi keseluruhan data validasi ahli media dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

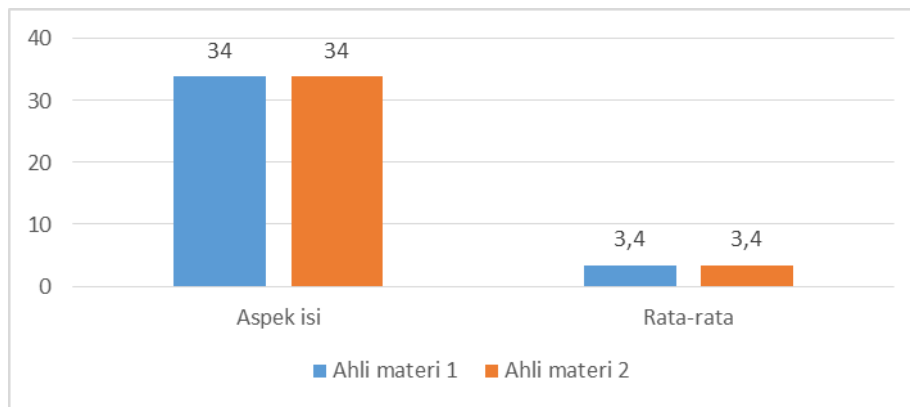


Gambar 1. Diagram Nilai Validasi Ahli Media

b. Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi menilai media pembelajaran dari aspek isi. Penilaian aspek isi juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi terhadap berbagai macam hal yang menyangkut pengemasan materi

pada produk. Pertama dilakukan pada tanggal 04 Januari 2019 dan kedua dilakukan pada tanggal 20 Februari 2019. Rekapitulasi keseluruhan data validasi ahli media dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

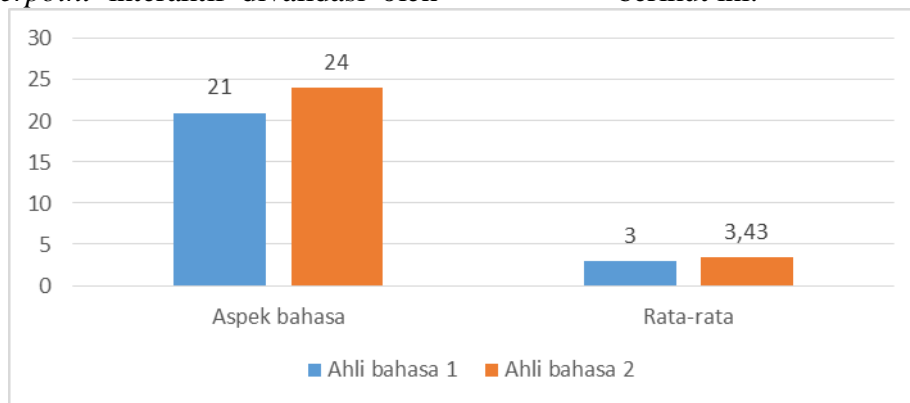


Gambar 2. Diagram Nilai Validasi Ahli Materi

c. Validasi oleh Ahli Bahasa

Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa. Produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif divalidasi oleh

dua ahli bahasa. Pertama dilakukan pada tanggal 04 Januari 2019 dan kedua dilakukan pada tanggal 10 Januari 2019. Rekapitulasi keseluruhan data validasi ahli bahasa dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:

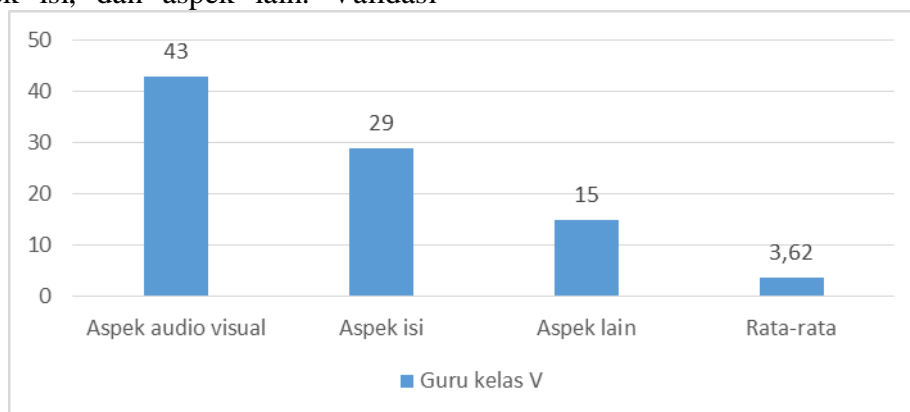


Gambar 3. Diagram Nilai Validasi Ahli Bahasa

d. Validasi oleh Guru Kelas V

Aspek yang dinilai dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yaitu aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lain. Validasi

dilakukan pada tanggal 31 Januari 2019. Rekapitulasi data validasi guru kelas V dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:



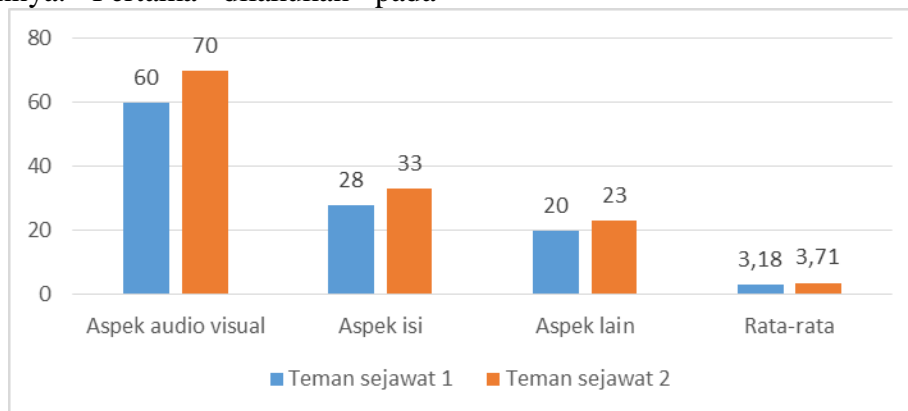
Gambar 4. Diagram Nilai Validasi Guru Kelas V

e. Validasi oleh Teman Sejawat

Produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif melalui tahap validasi oleh dua teman sejawat. Aspek yang dinilai dari media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yaitu aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Pertama dilakukan pada

tanggal 09 Januari 2019 dan kedua dilakukan pada tanggal 09 Januari 2019.

Validasi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kualitas produk Rekapitulasi keseluruhan data validasi teman sejawat dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini:



Gambar 5. Diagram Nilai Validasi Teman Sejawat

5. Revisi Desain

Setelah media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif divalidasi, maka mendapat saran dan masukan dari tim ahli dan teman sejawat. Masukan dan saran dituliskan dalam kolom komentar dan saran pada lembar instrumen validasi. Berdasarkan komentar umum dan saran perbaikan dari tim ahli dan teman sejawat yang perlu direvisi yaitu sebagai berikut: menambahkan petunjuk diawal slide, memperbaiki konsistensi tombol navigasi, memperbaiki simbol dan tombol, memperbaiki kontras, menambahkan indikator dan tujuan, menambahkan sumber, menambahkan daftar referensi, memperbaiki keterangan, menambahkan bagian yang dapat mendorong siswa untuk belajar, memperbaiki kata asing, dan perbaikan tata tulis.

6. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba produk terbatas media pembelajaran berbasis *powerpoint*

interaktif dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Negeri Gondolayu Yogyakarta. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2019. Jumlah siswa yang mengikuti uji coba produk terbatas sebanyak 10 anak. Aspek yang dinilai dari angket meliputi minat terhadap pembelajaran IPA tema 5 ekosistem, tampilan, dan bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif. Hasil angket respon siswa kelas V Uji coba produk terbatas diperoleh rata-rata nilai 90 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba terbatas kepada siswa, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari siswa. Respon siswa menunjukkan masih ada beberapa bagian media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang masih sedikit sulit untuk dipahami siswa terutama petunjuk penggunaan.

8. Hasil Uji Coba Pemakaian

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang telah direvisi kemudian di uji coba pemakaian pada siswa kelas V SD Negeri Gondolayu dengan jumlah 20 anak. Uji coba pemakaian dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2019. Aspek yang dinilai dari angket meliputi minat terhadap pembelajaran IPA tema 5 ekosistem, tampilan, dan bahasa terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif. Hasil rata-rata nilai dalam uji coba pemakaian adalah 92,75 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

9. Revisi Produk Akhir

Setelah melakukan validasi dan uji coba pemakaian, peneliti melakukan revisi produk akhir dan didapat bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang divalidasi menurut ketiga ahli, guru kelas V, teman sejawat, uji coba terbatas serta uji coba pemakaian dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif

Tahap awal pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif, peneliti melakukan wawancara analisis kebutuhan kepada guru kelas V SD Negeri Gondolayu selaku tempat dilaksanakannya penelitian. Setelah wawancara diperoleh informasi bahwa materi yang sulit untuk dipelajari yaitu materi ekosistem. Sekolah memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti LCD di setiap kelas dan terdapat laboratoium IPA, akan tetapi kurang digunakan secara maksimal. Dalam pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan fasilitas LCD dikarenakan kurangnya media pembelajaran berbasis TIK.

Dari hasil potensi dan masalah yang diperoleh peneliti mengumpulkan data sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di sekolah. Mendesain media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan teman sejawat. Kemudian dilaksanakan uji coba terbatas kepada 10 siswa SD Negeri Gondolayu dan dilakukan revisi produk berdasarkan respon siswa. Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian kepada 20 siswa SD Negeri Gondolayu dan terakhir peneliti melakukan revisi produk sehingga dihasilkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif materi ekosistem kelas V.

2. Kelayakan media pembelajaran hasil validasi

Berdasarkan hasil validasi oleh tim ahli, guru kelas, dan teman sejawat media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor hasil validasi.

3. Hasil angket respon siswa

Hasil analisis dari angket respon siswa diperoleh nilai 90 dengan kriteria “sangat baik” pada uji coba terbatas. Sementara itu, hasil uji coba pemakaian mendapat nilai 92,75 dan termasuk kriteria “sangat baik”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi ekosistem untuk siswa kelas V dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan *Borg and Gall*. Peneliti

- membatasi pada 9 langkah dikarenakan keterbatasan waktu yang dibutuhkan untuk penelitian. Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk terbatas, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir.
2. Penilaian kualitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan teman sejawat. Hasil penilaian pada validasi didapatkan skor rata-rata dari ahli media yaitu 3,34 dengan kriteria sangat baik. Skor rata-rata ahli materi yaitu 3,40 yang masuk dalam kategori sangat baik. Skor rata-rata ahli bahasa yaitu 3,22 dengan kriteria baik. Selanjutnya skor rata-rata guru kelas V yaitu 3,62 dengan kriteria sangat baik. Terakhir skor rata-rata dari teman sejawat yaitu 3,44 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian oleh tim ahli, guru kelas V, dan teman sejawat maka media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif memenuhi kriteria layak digunakan untuk siswa kelas V.
 3. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif mendapat nilai 92,75 yang masuk dalam kategori sangat baik, dengan jumlah responden 20 siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disampaikan saran demi kelancaran dan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya, adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini dihasilkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif, peneliti berharap media pembelajaran yang telah dibuat dapat

digunakan di SD Negeri Gondolayu sebagai pendukung proses pembelajaran.

2. Dalam mengembangkan media berbasis *powerpoint* interaktif dibutuhkan perencanaan yang matang diantaranya adalah komponen isi yang harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, komponen bahasa yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dan komponen penyajian disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.
3. Penggunaan media berbasis *powerpoint* interaktif perlu disosialisasikan lebih luas dan dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap agar penelitian ini dapat dilakukan lagi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dan pokok bahasan yang lain selain media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dan pokok bahasan ekosistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, Hizkia Yoga. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif pada Materi Rangka dan Otot Manusia untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, terbit 2015. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, terbit 2011. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.Indeks.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanti, Nunuk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Jurnal Telaah Pustaka Pendidikan*, terbit 2015. Surakarta: Jurusan Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Sebelas Maret.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.