

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS IV

Yayuk Apriyani¹, Risma Sitohang²

Surel :yayukapriyani08@gmail.com¹, rismasitohang@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of developing PowerPoint-based interactive multimedia learning media, to determine the practicality of PowerPoint-based interactive multimedia learning media, and to determine the effectiveness of using PowerPoint-based interactive multimedia learning media. The type of research used is research and development using the ADDIE. The subjects in this study were 15 fourth grade students at SDN 07 Rantau Utara. The results obtained in the study after validating and testing got the "Very Eligible" category with details of the Media Expert Validator, a score of 96% was obtained. The results of the validation by the material obtained an average value of 91% with the "Very Eligible" category.

Article History

Received: 2022-03-10

Reviewed: 2022-03-17

Accepted: 2022-04-17

Key Words

Development, Learning
Media, Interactive
PowerPoint

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, mengetahui kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini ialah 15 orang siswa kelas IV SDN 07 Rantau Utara. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian mendapat kategori "Sangat Layak" dengan rincian Validator Ahli Media diperoleh skor sebesar 96%. Hasil validasi oleh materi, memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Layak".

Sejarah Artikel

Diterima: 2022-03-10

Direview: 2022-03-17

Disetujui: 2022-04-17

Kata Kunci

Pengembangan, Media
Pembelajaran, *PowerPoint*
Interaktif

PENDAHULUAN

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh

terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan hal ini harus dilakukan bersama oleh seluruh bangsa. Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang harus memenuhi kebutuhan dan tantangan bangsa. Saat ini, Dalam sistem

pendidikan Indonesia, kurikulum 2013 merupakan pedoman bagi pendidikan sekolah. Fokus kurikulum 2013 adalah mengembangkan dan menyeimbangkan keterampilan, sikap (*postur*), keterampilan (*skills*) dan pengetahuan (*knowledge*).

Untuk Rencana Pelaksanaan Kurikulum 2013, mengacu pada Kurikulum. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dimulai dengan topik atau topik tertentu, disampaikan secara terencana dalam satu atau lebih bidang studi, dan menggunakan pengalaman belajar siswa yang beragam. Dalam praktiknya, pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru dan siswa, dan kegiatan pembelajaran dilakukan untuk membentuk karakter, pengetahuan, sikap dan pengalaman untuk meningkatkan kualitas hidup siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 20, menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.

Dalam pembelajaran tematik, siswa harus terlibat langsung dalam pembelajaran tematik dan mampu menghubungkan pengetahuan lain dengan pengalamannya sendiri. Peran guru dalam hal ini sangat penting dalam merencanakan pelatihan, sehingga pelatihan tematik dapat mencakup materi yang luas.

Pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan teknologi pendidikan yang menuntut siswa untuk memperhatikan karakteristik pendengaran, visual, dan kinestetiknya. Penggunaan teknologi dalam metode pengajaran tematik dapat meningkatkan minat ketiga siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam proses pengajaran, guru dapat menggunakan berbagai alat pengajaran,

mulai dari yang sederhana seperti gambar, foto dan gambar hingga penggunaan teknologi yang kompleks seperti layar LCD, hingga penggunaan komputer dalam proses pengajaran.

Sebuah media pengajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar dan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan. Untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara akurat, media pembelajaran meliputi alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran, diantaranya ialah film, buku, *slide*, video, *tape*, dan pendidik. Interaksi guru-siswa dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan lebih baik bila menggunakan media pembelajaran. Media pendidikan memainkan dua peran penting: (1) sebagai media sebagai alat pengajaran dan (2) sebagai media sebagai sumber belajar yang digunakan peserta didik untuk dirinya sendiri.

Microsoft PowerPoint merupakan *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan, dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang sudah disusun guru sebelumnya, dan dengan begitu peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Untuk itu guru dapat memilih media apa saja yang cocok dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengikuti trend yang ada.

Di era modern seperti sekarang guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, dan mudah dipahami tentunya oleh peserta didik. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* menjadi *PowerPoint* Interaktif,

PowerPoint Interaktif sendiri ialah media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif, dan kreatif. Hal yang memperkuat peneliti dalam memilih Multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* dibandingkan program lain karna melihat dari beberapa keunggulannya yaitu : 1) Mudah digunakan karena merupakan bagian dari *Ms. Office*, 2) Presentasi multimedia: kita dapat menambahkan berbagai multimedia ke slide presentasi, seperti: *clip art*, gambar, gambar bergerak (*GIF dan Flash*), suara latar/musik, narasi, *film* (video klip), 3) Animasi kustom , *PowerPoint* memiliki fungsi animasi kustom yang sangat lengkap. Dengan media tersebut, presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya di SDN 07 Rantau Utara, peneliti menemukan permasalahan bahwa ada beberapa guru yang menyampaikan pelajaran masih dalam bentuk buku. Informasi yang disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat anak kurang tertarik karena media yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks, dan gambar, sehingga tampilannya monoton. Hal ini dapat membuta peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran. Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran ditingkat Sekolah Dasar penting sekali media seperti Multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* ini. Karena media ini merupakan media penyampaian nilai pembelajaran bagi peserta didik dengan adanya media ini diharapkan dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan media ini dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku dalam bentuk audio visual, akan lebih mudah ditangkap dan

secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya.

Informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang *PowerPoint* Interaktif pada materi Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 ini termasuk jenis metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016:) Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) ialah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain mengembangkan dan menguji produk penelitian tersebut untuk menemukan pengetahuan baru terkait fenomena fundamental dan praktik pendidikan, penelitian dan pengembangan pendidikan dimulai dengan masalah yang memerlukan penggunaan produk khusus untuk memecahkan masalah. Studi pengembangan ini merupakan studi prosedural yang menunjukkan tahapantahapan dalam proses pengembangan produk. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan produk berupa media pendidikan, dan ahli media, ahli materi, dan guru menilai media yang dikembangkan sebagai pengguna media pendidikan. Media pembelajaran diharapkan dapat digunakan dalam proses berlangsungnya belajar mengajar.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* ini menggunakan model pengembangan ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi, dan *Evaluation* (evaluasi). Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ADDIE sendiri memiliki komponen

yang terstruktur secara sistematis dimulai dari tahapan pertama hingga tahapan kelima, peneliti juga dapat melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap pengaplikasiannya, sehingga dapat menjadikan suatu produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model ADDIE memiliki sifat yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis sehingga model ini mudah dipahami. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 07 Rantau Utara, yang beralamatkan Jl. Kampung Baru Kelurahan Kartini Kecamatan Rantau Utara. Waktu dalam pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu 2 bulan. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas IV semester II yang terdapat di SDN 07 Rantau Utara. Pada saat uji coba media pembelajaran berlangsung terdapat 15 peserta didik yang di uji cobakan.

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* tersebut peneliti perlu menyiapkan rancangan dalam menyusun *PowerPoint* tersebut yaitu, peneliti perlu menyiapkan materi yang akan ia tuangkan kedalam *PowerPoint* tersebut, kemudian peneliti menyiapkan gambar, animasi dan video pembelajaran yang bersangkutan dengan materi yang akan di tuangkan kedalam *PowerPoint*. Setelah itu peneliti menggunakan dan mengatur *Hyperlink* untuk mempermudah penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang peneliti buat.

Dalam mengatur *Hyperlink* diperlukan ketelitian seorang peneliti agar tidak terjadi kesalahan yang tidak diinginkan, pada pengaturan *hyperlink* ini peneliti juga harus dapat menyesuaikan dengan isi materi yang akan di bahas.

Dalam penyusunan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* peneliti haruslah kreatif agar media yang dibuat menjadi lebih

menarik dan inovatif. Peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai produk *PowerPoint* yang akan dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian yaitu: 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek kelayakan penyajian, 3) aspek kelayakan kesesuaian dan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa angket respon. Setelah itu instrumen yang akan digunakan akan divalidasi untuk mendapatkan instrumen penilaian yang valid.

Dalam tahap pengembangan peneliti melakukan beberapa tahapan untuk mengembangkan media yang akan di kembangkan dengan 3 kegiatan yaitu:

- a. Pembuatan produk : dalam membuat produk media pembelajaran peneliti membutuhkan bahan – bahan seperti animasi, video pembelajaran, gambar yang bersangkutan dengan isi materi yang akan di sampaikan sehingga media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang akan dikembangkan menjadi lebih menarik dan menjadi lebih inovatif
- b. Validasi : uji validasi dilakukan oleh uji validasi ahli materi dan validasi ahli media, uji validasi akan dilakukan oleh ahli materi, setelah uji validasi materi akan di uji cobakan kepada ahli media. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya berdasarkan angket yang sudah disiapkan oleh peneliti. Selanjutnya validasi dapat dilakukan hingga produk dapat dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar
- c. Revisi : setelah uji coba validasi dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan akan di revisi berdasarkan angket penilaian uji kelayakan yang pada

tahap sebelumnya sudah dilakukan. Tahap ini dilakukan sebagai penyempurnaan produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini adalah:

- 1) Alat pembelajaran ini dibuat dengan software powerpoint sehingga guru dapat menggunakannya sebagai bahan pembelajaran bagi siswa.
- 2) Media pembelajaran berupa file *Microsoft PowerPoint* yang dapat disimpan di Flashdisk, dan media simpan lainnya.
- 3) Karena perangkat pembelajaran ini bersifat interaktif, maka memiliki komponen yang dapat memudahkan guru dalam belajar, sehingga guru dapat menentukan pilihan materi pada hari mengajar.
- 4) Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian guru dan siswa karena menyajikan materi melalui kombinasi materi audiovisual

Pengembangan alat merupakan langkah penting dalam mengembangkan prosedur penelitian. Alat ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Perancangan instrumen pada hakikatnya merupakan alat evaluasi karena evaluasi adalah pengumpulan data tentang suatu subjek penelitian dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti (Sodik, 2015 : 75).

Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan instrument non tes yaitu bentuk angket terstruktur. Metode analisis data adalah metode untuk mengubah data

menjadi informasi. Metode analisis data adalah kegiatan penelitian analitik yang dilakukan dengan memeriksa semua data, dimulai dengan alat penelitian seperti catatan, dokumen, hasil tes, dll. Analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menjelaskan proses dan hasil pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint*. Penelitian ini dilakukan di SDN 07 Rantau Utara dengan subjek penelitian ialah ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Studi pengembangan ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE dan terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini merepresentasikan beberapa persyaratan mutu yang valid, praktis dan efektif. Peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara. Dengan melakukannya wawancara kepada guru kelas IV SDN 07 Rantau Utara mengenai permasalahan yang terkait dengan pembelajaran, baik kondisi saat pembelajaran sedang berlangsung maupun mengenai pengembangan perangkat media pembelajaran yang sudah ada. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara terstruktur. Dengan instrument wawancara sebanyak 9 butir pertanyaan.

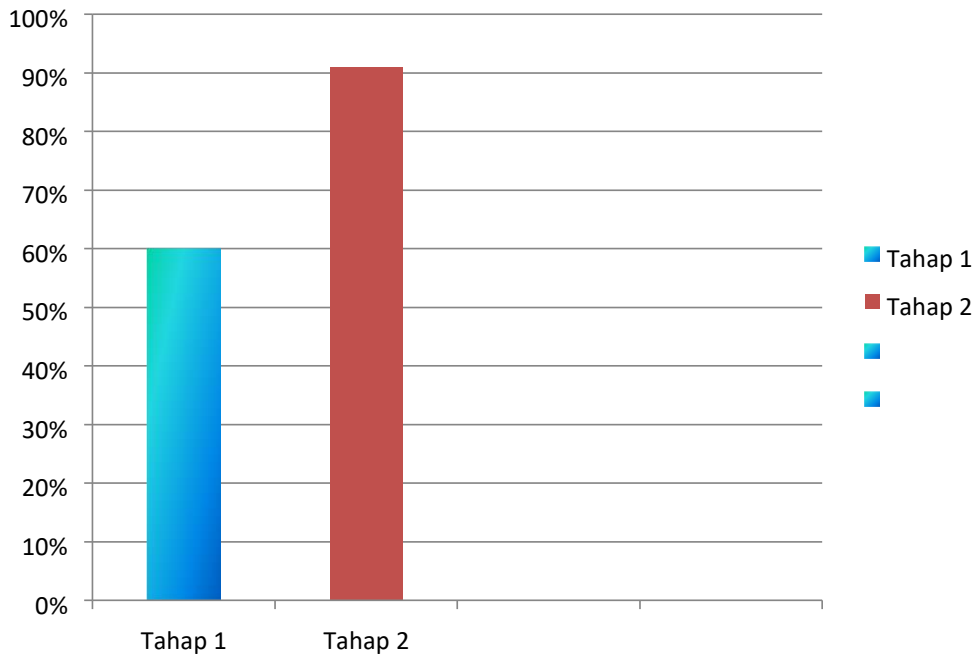
Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV SDN 07 Rantau Utara bahwa pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 1 tersebut guru

menggunakan media pembelajaran yang bersifat sederhana dengan memanfaatkan barang – barang disekitar yang dijadikan sebagai media pembelajaran, guru juga menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dimana *PowerPoint* yang digunakan pada proses pembelajaran berlangsung bersifat sederhana. Media berbasis *PowerPoint* tersebut berisi tulisan dan *background* yang berwarna, artinya hal ini berpotensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint*, yang menjadi masalah ialah kurangnya pemahaman guru atau inisiatif guru untuk mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Dalam hal ini guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Namun alangkah lebih baiknya lagi jika guru dapat mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* menjadi *PowerPoint* interaktif, seperti penggunaan *Hyperlink*, *PowerPoint* yang memiliki banyak animasi, dan game yang dimasukkan kedalam *PowerPoint*, hal tersebut dapat di terapkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan membahas mengenai indahny keragaman di negeriku yang membahas mengenai materi Bahasa Indonesia, dan IPA.

Peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran dikelas IV SDN 07 Rantau Utara. Berikut fokus analisis perangkat pembelajaran ini yaitu mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru di SDN 07 Rantau Utara dalam proses pembelajaran ialah barang – barang disekitar dan *PowerPoint* sederhana

yang dijadikan sebagai proses penunjang berlangsungnya belajar mengajar. Pada tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukannya revisi. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yang sudah dikembangkan. Diimplementasikan pada situasi yang konkrit yaitu diujicobakan dikelas IV SDN 07 Rantau Utara. Namun pada tahapan ini peneliti melakukan implementasi secara daring dengan melihat respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Uji coba yang dimaksud yaitu untuk melihat tingkat kepraktisan pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* tersebut yang dilakukan dengan 1 orang guru kelas IV SDN 07 Rantau Utara dan 15 peserta didik.

Uji coba untuk melihat efektivitas peserta didik dengan melaskukannya *pretest* dan *posttest*. Uji coba *pretest* dan *posttest* dilakukan secara uji daring melalui *google form* kepada peserta didik kelas IV SDN 07 Rantau Utara yang berjumlah 15 orang. Diawali dengan member kan soal *pretest*, selanjutnya melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* kepada peserta didik. Setelah melakukan uji coba media, peneliti memberikan soal *posttest* kepada peserta didik. Dengan begitu peneliti mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Adapun hasil tabulasi *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.15 Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 4.15 diatas memperoleh hasil validasi materi pada tahap I mendapat presentase skor 60% dengan criteria “Cukup Layak” dengan syarat revisi. Selanjutnya pada tahap ke II mendapat persentase skor 91% dengan criteria “Sangat

Layak”, dengan begitu menunjukkan bahwa materi yang dipaparkan dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Powerpoint* ini sudah layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

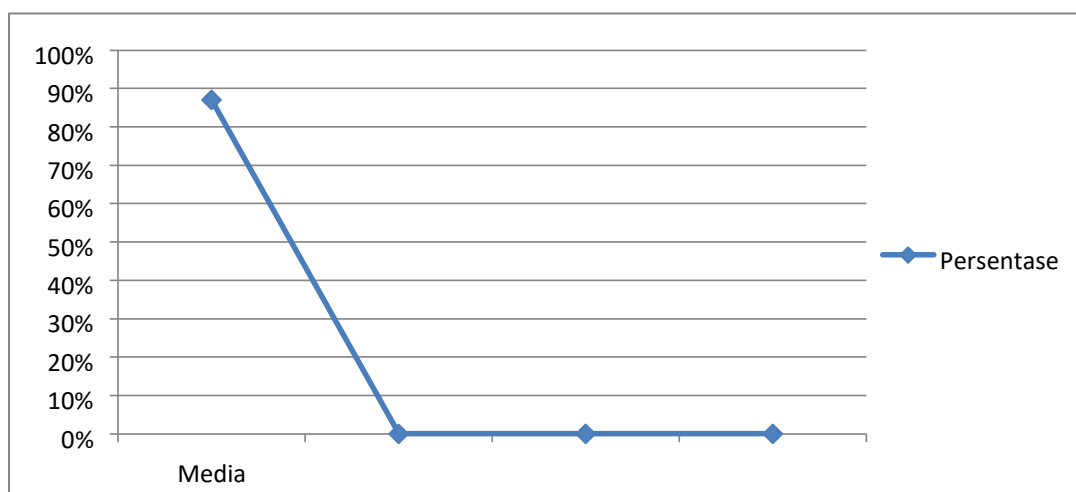


Diagram Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 4.16 diatas memperoleh hasil validasi media dengan skor 87% dengan tingkatan kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* sudah layak dan dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yang peneliti kembangkan menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang dipaparkan oleh Robert Maribe

Brach, bahwa yang dimaksud ADDIE ialah sigkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Analysis (Analisis) merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, perangkat pembelajaran kurikulum dan materi, peserta didik, dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi mengenai

Design (Desain) merupakan tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE, pada tahap ini perancangan desain media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, selanjutnya pemilihan media yang sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, peneliti memilih media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* karena sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya memilih dan mengumpulkan bahan – bahan maupun konsep materi dimana materi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* yaitu tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 yang berisi mengenai indahnya keragaman di negeriku di kelas IV sekolah dasar. Setelah materi terkumpul, peneliti merancang konsep materi tersebut kedalam *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, selanjutnya peneliti membuat game puzzle kedalam *PowerPoint* interaktif dan langkah selanjutnya peneliti membuat media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* disertai dengan memasukkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi indahnya keberagaman dinegeriku, serta gambar dan animasi pendukung agar media pembelajaran tersebut menjadi lebih kreatif dan inovatif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Development (Pengembangan) merupakan tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ketiga ini

data – data yang dibutuhkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi bahwa guru kelas IV di SDN 07 Rantau Utara pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan barang – barang disekitar dan *PowerPoint* sederhana sebagai penunjang berlangsungnya proses belajar mengajar.

media sudah selesai dibuat dan akan dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Pada validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap pertama diperoleh persentase sebesar 60% dengan kategori “Cukup Layak” selanjutnya pada tahap kedua memperoleh persentase sebesar 91% yang dikategorikan “Sangat Layak” setelah melakukan revisi. Hasil yang diperoleh dari ahli media yaitu sebesar 87% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian untuk praktisi pendidikan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* hasil uji coba pada siswa mendapat respon sebesar 81,6% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis” dan hasil respon guru terhadap media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis” karena media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak, praktis dan digunakan dan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Implementation (Implementasi) merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap keempat ini peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Uji coba dilakukan dikelas IV SDN 07 Rantau Utara. Sebelum melakukan uji coba produk peneliti melakukan dengan memberikan soal *pretest*, kemudian peneliti melakukan uji coba produk setelah itu, peneliti melakukan *posttest* yang bertujuan

untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Hasil dari uji tersebut diketahui ketuntasan belajar peserta didik meningkat,

Evaluation (Evaluasi) merupakan tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Evaluasi hasil revisi akhir dari validasi media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan responden peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses berlangsungnya pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh skor 87% untuk validasi media dan 91% untuk validasi materi yang dapat dikategorikan sangat layak. Pada kepraktisan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* untuk peserta didik memperoleh skor 81,6% yang dikategorikan sangat praktis, praktisi pendidikan menurut guru memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat praktis dan pada keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh skor sebesar 80% yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* layak, praktis, dan efektif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan

oleh penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* dikatakan sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh (Sanaky, 2013) mengenai media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* bahwa media pembelajaran tersebut layak, praktis, dan efektif digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang diperoleh (Syavira, 2021) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sangat cocok digunakan untuk metode pembelajaran siswa kelas 5 sekolah dasar. Hasil tersebut disajikan berdasarkan rata-rata skor ahli sebesar 90,97% jika kategori terdeskripsikan sangat baik, dan skor rata-rata 92% dari 1 hingga 1 jika kategori terdeskripsikan sangat baik.

Selanjutnya, hasil penelitian yang diperoleh didukung oleh hasil penelitian yang diperoleh Fengki Prasetyo (2018) melakukan penelitian yang berjudul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *POWERPOINT* 2016 Pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar.” Hasil penelitian tersebut merupakan uji ke validan multimedia interaktif termasuk kedalam kategori sangat valid, dalam validasi ketiga media layak pada uji cobakan tanpa melakukan revisi, nilai presentase menurut uji coba tadi merupakan 94,28% ahli media menurut 14 indikator yg dipakai buat menilai multimedia interaktif. Serta kesesuaian materi yg termasuk kategori valid dalam validasi ketiga menggunakan nilai presentase

86% ahli materi menurut 10 indikator dipakai pada penilaian. Tingkat kepraktisan multimedia interaktif didapat melalui wawancara siswa & pengajar menggunakan memakai masing – masing 6 pertanyaan dan menerima jawaban yang positif.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian yang diperoleh (Setyawan, 2016) melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan media pembelajaran CD interaktif tematik integrative berbasis *PowerPoint* berbantu *Movie Maker* untuk mengembangkan karakter siswa kelas IV tema cita – citaku tahun 2015/2016” hasil penilaian validator 1 dan 2 didapat hasil rata – rata persentase keidealan yaitu 96% dan 97%. Penilaian oleh ahli materi dari validasi 1 dan 2 didapat hasil rata – rata persentase keidealan yaitu 94% dan 97,50%.

Sedangkan dari hasil validasi dengan ahli media ddari guru mendapat persentase 96% dan validasi ahli materi dari guru mendapat persentase keidealan 100%.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diketahui bahwa hasil belajar dan antusiasme siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* tema 7 subtema 1 kelas IV SDN 07 Rantau Utara juga dapat meningkatkan hasil belajar dan antusias peserta didik dalam mengikuti berlangsungnya proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahsan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran

1Kelas IV SDN 07 Rantau Utara, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adapun kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, yaitu ahli media 87% yang dikategorikan sangat layak, ahli materi memberikan penilaian 91%. Oleh karena itu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* layak dijadikan sebagai alat penunjang proses berlangsungnya pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* diuji melalui hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* sebesar 81,6% yang termasuk dalam kategori praktis. Sedangkan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* 88% yang dikategorikan sangat praktis. Artinya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* praktis atau mudah saat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*, dapat dilihat dari hasil nilai *post – test* yang mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 93% yang dikategorikan dalam criteria sangat baik, jadi dapat dikatakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* efektif digunakan dalam proses berlangsungnya belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrew. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Angko, M. N., & PPs, M. T. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan*

- ModelADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN Vol. I-Nomor*
- Arikunto, S. S. (2008:18). Evaluasi program Pendidikan: Pedoman teoritis, Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013:3). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Daryanto. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: Satu Nusa Studio.
- Dewanty, R. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1.
- Hamid. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng:Lakeisha.
- Morrison, M. A. (2012). *Metode penelitian survei*. Kencana.
- Nuraini, Imam, and Utama Utama. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar." *Jurnal VARIDIKA* 31 (2), 62-71.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta:KENCANA.
- Riyana, C. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: KEMENAG RI.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. (2013). *Media pembelajaran interaktif - inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, Y. D. M. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Setyawan, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Tematik Integratif Berbasis Power Point Berbantu Movie Maker Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas Iv Tema Cita-Citaku Tahun 2015/2016. In SEMINAR NASIONAL FIP 2016.
- Sinulingga, S. (2015). *Metodologi Penelitian Edisi Ketiga*. Medan: USU Press.
- Sodik, S. S. (2015 : 75). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 93.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 7783.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses

Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vaksional dan Teknologi*, 79.