

PENGEMBANGAN *POWERPOINT* INTERAKTIF TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Maytha Maharani¹⁾, Titi Anjarini²⁾, Riawan Yudi Purwoko³⁾
FKIP/Pendidikan Guru Sek
olah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail : maythamaharani@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V sekolah dasar, (2) Untuk mendeskripsikan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V sekolah dasar, (3) Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *Powerpoint* interaktif tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif ini menggunakan prosedur pengembangan model ASSURE yang terdiri dari: (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Objectives*, (3) *Select Methods, Media and Materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *Require Learner Participation*, (6) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuesioner, dan observasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar wawancara dan lembar kuesioner yang terdiri dari lembar kuesioner validasi media pembelajaran dan lembar kuesioner respon siswa. Untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan media *Powerpoint* interaktif dengan model ASSURE. Hasil kelayakan media ini diperoleh dari validasi pada media pembelajaran ini berpedoman pada dua aspek, yaitu: (1) aspek media, (2) aspek materi. Hasil validasi dua pakar media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan skor 3,73 dan 2,97. Dari kedua validator tersebut dapat diperoleh rata-rata skor 3,35 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil respon siswa berpedoman pada tiga aspek, yaitu: (1) aspek minat, (2) aspek tampilan, dan (3) aspek bahasa. Hasil respon siswa pada uji coba perorangan diperoleh skor rata-rata 79,75 dengan kategori “baik”. Dan hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 83,2 dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif tema lingkungan sahabat kita memiliki kualitas baik dan dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Powerpoint, tematik.*

Abstract: *The purpose of this study is: (1) To describe the interactive Powerpoint learning media development steps of our Best Friend Environment theme for elementary school Class V students, (2) To describe validation of the development of interactive Powerpoint learning media theme of Our Friend Environment for elementary school Class V students, (3) To describe the student's response to the interactive Powerpoint learning media theme of Our Friend Environment for elementary school V grade students. This type of research is development research. The development of this interactive Powerpoint learning medium uses ASSURE model development procedures consisting of: (1) Analyze Learner Characteristic, (2) State Objectives, (3) Select Methods, Media and Materials, (4) Utilize media and materials, (5) Require Learner Participation, (6) Evaluation. Data collection techniques are performed with interviews, questionnaires, and observations. While the research instruments*

used in this study are interview sheets and questionnaire sheets consisting of learning media validation questionnaire sheets and student response questionnaire sheets. For data analysis techniques used in this study in the form of qualitative and quantitative data. In this study use interactive Powerpoint media development steps with the ASSURE model. The results of the feasibility of this media are obtained from validation in this learning medium based on two aspects, namely: (1) the media aspect, (2) the material aspect. The validation results of two media experts learning by media experts and materials experts show scores of 3.73 and 2.97. From both validators can be obtained an average score of 3.35 with an "excellent" category. While the results of the student response are guided on three aspects, namely: (1) the aspect of interest, (2) the aspect of the display, and (3) the language aspect. Student response results in individual trials achieved an average score of 79.75 in the "good" category. And students' response results in small group trials achieved an average score of 83.2 in the "excellent" category. This shows that the interactive Powerpoint learning media theme environment of our best friend has good quality and can be used as a medium in learning activities.

Keywords: Learning media, Powerpoint, thematic

PENDAHULUAN

Menurut Depdiknas (dalam Fadlillah 2014: 172) pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran dimaknai sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan makhluk hidup belajar. Artinya, bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan tentang materi yang dipelajarinya. Selain itu, Surya (dalam Fadlillah 2014: 172) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemudian, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 (dalam Fadlillah 2014: 172-173) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi yang dilakukan antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru kepada siswa agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan, penguasaan terhadap apa yang disampaikan guru. Dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Kegiatan pembelajaran yang ideal merupakan kegiatan pembelajaran yang efektif, dalam pembelajaran yang efektif tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Interaksi yang baik antara guru dan siswa sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya. Arsyad (2007: 15) mengatakan bahwa pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat adalah hal penting yang harus ada dalam suatu proses belajar mengajar. Siswa dapat belajar menggunakan berbagai media yang tepat. Media pembelajaran pada saat ini sangat beragam, ini menguji ketepatan guru dan inovasi dari guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Akan tetapi, Susanto (2013: 166) mengatakan bahwa para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam melibatkan siswa. Siswa akan termotivasi belajar jika guru melibatkan mereka dan menyampaikan materi dengan menarik. Guru harus bisa belajar dari berbagai macam sumber pelajaran, dan belajar dari sumber yang terbaru. Karena saat ini sudah banyak inovasi yang ada dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif, harapannya pembelajaran abad 21 dapat di implementasikan pada pembelajaran tematik di kurikulum 2013 yang sedang digunakan saat ini.

Pembelajaran pada abad 21 merupakan pembelajaran yang bercirikan *learning skill*, *skill*, dan literasi. *Learning skill* merupakan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat

kerja sama, komunikasi, serta berpikir kritis dan kreatif. Sistem pembelajaran di abad 21 menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran. Yakni pendekatan yang berpusat pada guru menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal tersebut terjadi karena sesuai dengan tuntutan masa depan, bahwa siswa harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Pembelajaran abad 21 juga dapat dikatakan sebagai sarana mempersiapkan generasi abad 21. Di mana pada abad 21 kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang begitu pesat sehingga memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pada proses belajar-mengajar.

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan sudah sangat maju. Di sekolah dasar biasanya disediakan alat bantu mengajar berupa media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Pengajar atau guru diharapkan dapat menggunakan teknologi-teknologi yang ada sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya alat bantu mengajar akan terjadi pembaharuan saat proses belajar dan pesan yang akan disampaikan kepada siswa akan sampai, serta siswa merasa tertarik dengan adanya media yang digunakan.

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu teknologi ini telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat pengaruh-pengaruh itu, pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong sebagai usaha pembaharuan. Hamalik (1994: 2) mengatakan bahwa perubahan merupakan pembaharuan dalam bidang pendidikan yang mencakup keseluruhan komponen.

Warkintin dan Yohanes (2019:83) dalam jurnalnya memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan semua komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif. Sanjaya (2012: 57) menuliskan bahwa media pembelajaran merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu alat yang mengandung pesan pendidikan. Sanjaya (2012: 70) memaparkan bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan secara lisan, hal ini dikarenakan lisan dapat menyebabkan siswa menjadi salah paham terhadap materi yang disampaikan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Sehingga pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan adanya tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan baik bagi guru maupun siswa. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang lebih menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas pembelajaran sebaik mungkin sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Namun kenyataannya, dalam implementasinya guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran tematik. Guru umumnya sulit mengaitkan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya. Siswa pun terkadang bingung dan hanya mengikuti arus pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan kegiatan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Baledono 1 pada tanggal 9 Oktober 2019. Guru menjelaskan bahwa sulitnya dalam mengajarkan materi yang bersifat abstrak atau hanya sekedar teori yaitu diskusi dan tanya jawab. Guru ketika menjelaskan materi yang bersifat abstrak perlu menggunakan media yang mendukung untuk menjelaskan materi tersebut. Namun kenyataannya tidak semua media tepat digunakan dalam materi yang bersifat abstrak tersebut. Materi yang bersifat abstrak yang sulit dipahami siswa diantaranya materi tentang siklus air, keragaman budaya Indonesia, dan materi tangga nada. Dalam penyampaian materi di kelas, guru hanya menjelaskan dengan menggunakan sumber buku pelajaran, terkadang menggunakan media konvensional, terkadang juga menggunakan media *Powerpoint* namun *Powerpoint* yang digunakan masih sangat sederhana hanya sebatas berisi gambar dan tulisan saja dan itupun hanya satu materi. Guru mengatakan

jika tidak menggunakan media yang tepat selama proses pembelajaran berlangsung tujuan dari kegiatan belajar menjadi tidak tepat sasaran. Oleh karena itu peneliti berniat untuk membuat sebuah media pembelajaran.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2016: 4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan dipergunakan sebagai alat dan bahan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sedangkan menurut Rusman (2011: 60) bahwa media pembelajaran berbasis TIK merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna media untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Arsyad (2013: 164) mengungkapkan bahwa Microsoft *Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidennya. Selain itu, Darmawan (2011:162) juga menambahkan bahwa Microsoft *Powerpoint* merupakan programmer pembelajaran komputer yang sangat menguntungkan, hal ini dapat dilihat pada beberapa versi Microsoft *Powerpoint* yang semakin maju dengan kelengkapan fitur-fitur yang semakin lengkap. Fasilitas Microsoft *Powerpoint* dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif.

Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan system syaraf. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat yaitu: (1) Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun), (2) Periode praoperasional (usia 2–7 tahun), (3) Periode operasional konkret (usia 7–11 tahun), (4) Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Siswa kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun dalam teori Piaget masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini kemampuan berpikir siswa sudah logis dan sistematis. Siswa sudah mampu memecahkan masalah, menyusun strategi dan mampu menghubungkan atau menkaitkan suatu hal. Kemampuan komunikasi pada usia ini juga sudah berkembang beriringan dengan perkembangan kemampuan berpikirnya, sehingga pada tahap ini siswa sudah mampu mengungkapkan pemikirannya dalam bentuk ungkapan atau kata yang logis dan sistematis.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK yaitu *Powerpoint* Interaktif sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi Tema Lingkungan Sahabat Kita. Penggunaan media *Powerpoint* Interaktif memberikan gambaran konkrit mengenai pembelajaran yang bersifat abstrak. Media *Powerpoint* Interaktif dapat menampilkan berbagai menu yang berisi materi, kuis, video, gambar yang bersifat interaktif. Interaktif merupakan hubungan timbal balik dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sehingga *Powerpoint* Interaktif ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dan mengatasi kebosanan. Peneliti mengaplikasikan program *Powerpoint* Interaktif pada pembelajaran tematik Tema Lingkungan Sahabat Kita.

METODE

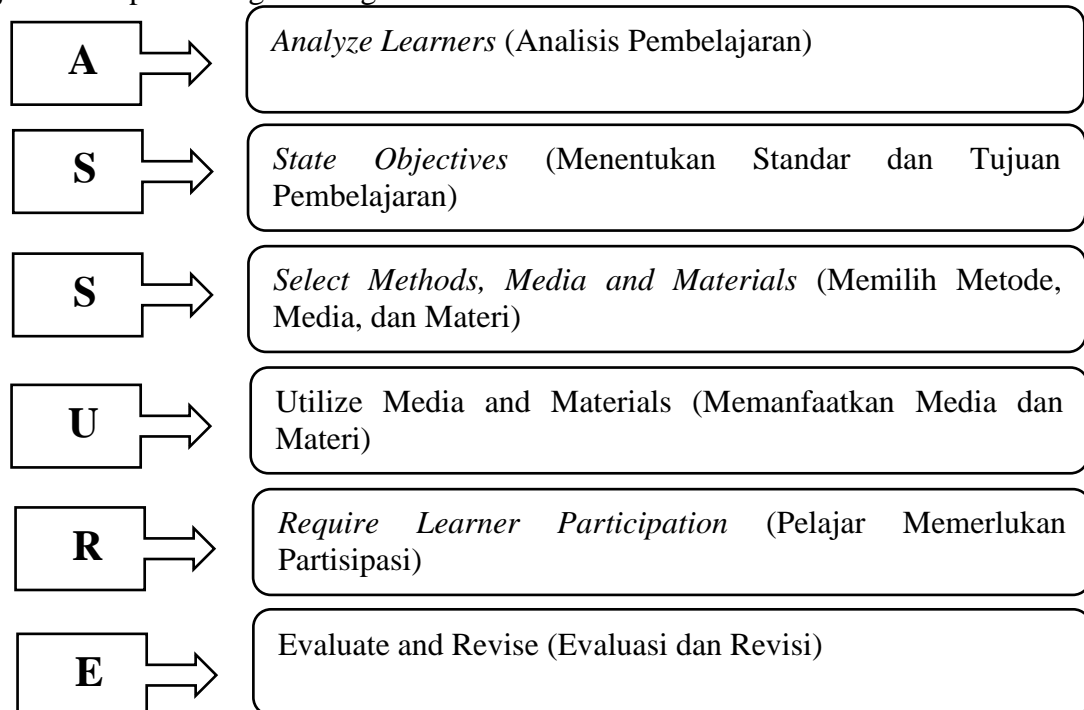
Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model *ASSURE*. Model *ASSURE* dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda tahun 2005. Pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif yang dilakukan terdiri dari enam langkah, yaitu: (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Objectives*, (3) *Select Methods, Media and Materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *Require Learner Participation*, (6) *Evaluation*.. Karena penelitian dilakukan pada saat pandemic Covid-19, subjek penelitian yang digunakan hanya terdiri dari 3 siswa saat uji

respon siswa perorangan, dan 10 siswa pada uji respon kelompok kecil. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuesioner, dan observasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SD Negeri 1 Baledono tentang analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, kuesioner diberikan kepada validator dan siswa, sedangkan observasi dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Baledono untuk mengetahui bagaimana kondisi dan karakter siswa pada kelas tersebut. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar wawancara analisis kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas V SD Negeri 1 Baledono, lembar kuesioner yang terdiri dari lembar kuesioner validasi media pembelajaran untuk ahli media dan ahli materi dan lembar kuesioner respon siswa yang digunakan pada uji respon siswa perorangan, dan uji respon siswa kelompok kecil. Penelitian pengembangan media *Powerpoint* interaktif menggunakan teknik analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif penelitian ini yaitu hasil wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 1 Baledono, observasi yang dilakukan peneliti, komentar yang dikemukakan oleh dua pakar media pembelajaran *Powerpoint* interaktif, dan dokumentasi saat penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan dan kelayakan dari produk pengembangan yang dibuat. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor dari penilaian oleh ahli media, dan ahli materi sebagai validator media pembelajaran serta skor kuesioner uji coba media pembelajaran secara perorangan dan kelompok kecil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model *ASSURE*. Model *ASSURE* dikembangkan oleh *Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell, dan Michael Molenda* tahun 2005. Menurut *Ratumanan dan Rosmiati (2019: 55)* model *ASSURE* merupakan model desain pembelajaran yang lebih praktis dan mudah di implementasikan. Dalam model *ASSURE* terdapat 6 langkah pembelajaran. Adapun 6 langkah-langkah tersebut antara lain:



1. *Analyze Learners* (Analisis Pembelajaran)

Tahap pertama dari model *ASSURE* adalah melakukan analisis siswa. Beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam analisis siswa diantaranya:

a. Analisis situasi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses pembelajaran disekolah dasar dan bahan ajar yang digunakan beserta ketersediaannya. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada siswa atau guru di sekolah.

b. Karakteristik umum siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik umum siswa yang meliputi: usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, budaya, dan sosial ekonomi. Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Baledono 1 dan siswa secara langsung untuk menetapkan masalah dasar yang menjadi perlu tidaknya dikembangkan media pembelajaran *Powerpoint* pada penelitian ini.

c. Kemampuan awal siswa

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis kemampuan awal siswa. Kemampuan awal siswa menunjuk pada pengetahuan dan keterampilan yang telah dan belum dimiliki siswa. Pada tahap ini, kemampuan awal siswa diketahui melalui cara informal yaitu dilakukan wawancara kepada siswa di luar kelas dan formal dengan cara wawancara kepada guru terkait nilai yang diperoleh siswa pada pembelajaran sebelumnya.

d. Gaya-gaya belajar siswa

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis gaya belajar siswa dengan cara melakukan wawancara langsung kepada siswa dan observasi saat kegiatan belajar di kelas berlangsung.

2. *State Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan Pembelajaran)

Tahap kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sebelum merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2018. Tujuan pembelajaran hendaknya mengandung unsur ABCD, sebagai berikut: *Audience* yang berarti peserta. *Audience* yang dijadikan sasaran tujuan pembelajaran.

3. *Select Methods, Media and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Materi)

Tahap ketiga yaitu memilih metode, media dan materi. Suatu rencana yang sistematis dalam penggunaan media dan teknologi tentu menuntut agar metode, media dan materinya dipilih secara sistematis pula. Sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Proses pemilihannya melibatkan tiga langkah antara lain.

a. Memilih Metode

Pemilihan metode disesuaikan dengan gaya belajar siswanya. Karena umumnya setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.

b. Memilih Format Media

Format media adalah bentuk fisik tempat dimasukan dan dipajangkannya suatu media, misalnya gambar, *puzzle*, *pop-up*, video, dan komputer multimedia. Dalam menentukan pemilihan format media perlu dipertimbangkan sejumlah media dan teknologi yang tersedia di sekolah, ragam pembelajar dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Setelah memepertimbangkan beberapa hal, dalam hal ini peneliti memilih media berbentuk *Powerpoint* interaktif.

c. Menghasilkan Bahan Ajar Khusus

Materi yang disediakan untuk siswa harus sesuai dengan yang dibutuhkan siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memilih materi kelas V SD tema lingkungan sahabat kita lebih spesifiknya pada subtema 1 manusia

dan lingkungan. Materi bisa juga dimodifikasi, siswa bisa merancang dan membuat materi sendiri.

4. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Materi)

Tahap keempat adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi sebenarnya. Dalam melakukannya melalui proses 5P yaitu:

- 1) Pratinjau (*preview*), mengecek strategi atau model atau metode, media, dan perangkat pembelajaran (silabus dan RPP) yang digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan masih layak pakai atau tidak.
- 2) Menyiapkan (*prepare*) strategi atau model atau metode, media, dan perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan (*prepare*) lingkungan belajar sehingga mendukung penggunaan strategi atau model atau metode, media, dan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Misalnya lingkungan belajar yang kondusif, dan mempunyai alat yang mendukung untuk menggunakan media *Powerpoint* interaktif seperti laptop, speaker, proyektor, dan lain-lain.
- 4) Mempersiapkan (*prepare*) siswa sehingga mereka siap belajar dan tentu saja akan diperoleh hasil belajar yang maksimal.
- 5) Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar (pengalaman belajar yang terpusat pada pengajar atau pembelajar), sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal.

2. Require Learner Participation (Pelajar Memerlukan Partisipasi)

Tahap kelima adalah melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Situasi belajar yang paling efektif mengharuskan agar siswa dapat mempraktikkan ketrampilan yang mendorong siswa ke arah pencapaian tujuan. Keterlibatan siswa dalam belajar dapat meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi atau materi pelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran maka akan semakin tinggi pula daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

5. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Komponen terakhir model *ASSURE* untuk pembelajaran yaitu mengevaluasi dan merevisi. Dalam model *ASSURE*, kegiatan mengevaluasi dan merevisi ini terdiri dari kegiatan menilai prestasi/ hasil belajar siswa serta mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media.

a. Menilai Prestasi atau Hasil Belajar Siswa

Evaluasi hasil belajar atau prestasi siswa merupakan evaluasi yang dilakukan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Mengevaluasi dan Merevisi Strategi, Teknologi, dan Media

Dalam dunia pendidikan tidak hanya hasil belajar siswa saja yang dievaluasi dan direvisi, melainkan meliputi evaluasi penilaian strategi, teknologi dan media. Evaluasi strategi pembelajaran dilakukan berdasarkan komentar anonim para siswa dan supervisi dengan rekan sejawat. Evaluasi teknologi dan media dilakukan dengan menganalisis hasil angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media yang dikembangkan. Setelah dilakukan evaluasi strategi, teknologi dan media kemudian dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

Produk media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Aspek yang dinilai dari produk media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif yaitu aspek media dan aspek materi. Berdasarkan hasil

validasi yang diperoleh menunjukkan skor rata-rata 3,35. Dari skor validasi tersebut kemudian di klasifikasikan kedalam tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Penilaian

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 - 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 – 3,25	Baik (B)
1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

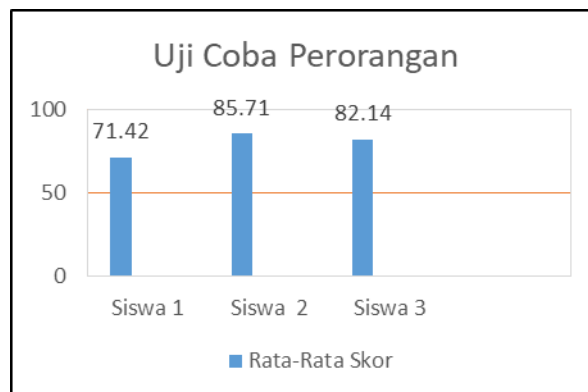
Sumber : Widoyoko (2015)

Dengan demikian hasil validasi media *Powerpoint* Interaktif termasuk ke dalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dinyatakan layak digunakan atau uji coba dengan revisi dan saran. Rekapitulasi data validasi media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Media

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor		Reliabilitas
	Validator ahli media	Validator ahli materi	
Media	79	60	1,02071
Materi	48	41	
Total skor keseluruhan	127	101	
Rerata	3,73	2,97	
Kategori	Sangat Baik	Baik	Reliabilitas sangat tinggi

Setelah dilakukan validasi, dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan 2 kali yaitu dengan cara uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Rencananya juga akan dilakukan uji coba produk dalam 1 kelas di kelas V SD 1 Negeri Baledono. Namun karena situasi dan kondisi tidak perorangan dan uji coba dengan kelompok kecil. Pada uji coba respon siswa, setelah semua materi dibahas siswa akan diberikan kuesioner respon siswa.. Dalam kuesioner respon siswa terdapat 3 aspek, yaitu: (1) aspek minat, (2) aspek tampilan, dan (3) aspek bahasa. Hasil uji coba perorangan secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram berikut:










Gambar 1. Diagram Batang Uji Coba Perorangan

Dari diagram tersebut dapat diperoleh rata-rata 79,75. Interval skor tersebut termasuk kedalam kategori “baik”. Dapat disimpulkan bahwa media dalam kategori ini layak digunakan, dengan revisi maupun tanpa revisi. Setelah itu, peneliti melakukan revisi media

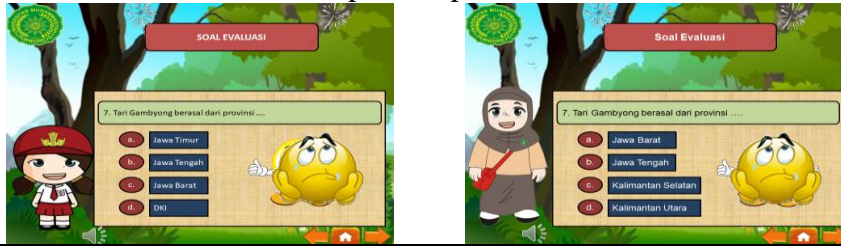
pembelajaran sebelum media diujicobakan kepada kelompok kecil. Revisi dilakukan sesuai saran dari validator. Adapun tampilan slide sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.Saran dan Revisi Pakar Media

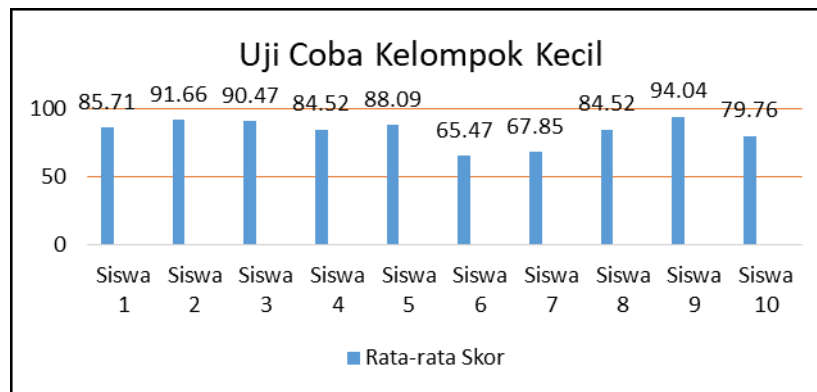
Aspek yang dinilai	Saran	Contoh Slide Revisi
Ketepatan pemilihan jenis huruf	<p>Aspek tampilan</p> <p>Huruf dibuat tidak kapital.</p>	<p>Dilakukan perbaikan dengan mengubah huruf yang kapital semua.</p>
Penempatan gambar		
Ketepatan dalam pemilihan gambar	<p>Gambar dan huruf tidak gabung.</p> 	<p>Dilakukan perbaikan pada penempatan gambar dan huruf supaya lebih jelas.</p> 
Ketepatan dalam pemilihan gambar	<p>Gambar diganti</p> 	<p>Dilakukan penggantian gambar sehingga gambar animasi untuk anak SD terlihat lebih islami.</p> 
Ketepatan dalam pemilihan gambar	<p>Gambar diganti</p> 	<p>Dilakukan penggantian gambar sehingga gambar animasi untuk anak SD terlihat lebih islami.</p> 
Media pembelajaran terdapat soal evaluasi	<p>Soal evaluasi sesuai abjad dan suku kata berimbang.</p>	<p>Dilakukan perbaikan dengan mengurutkan soal evaluasi sesuai abjad dan menyeimbangkan suku kata pada jawaban pilihan ganda.</p>

Aspek yang dinilai	Saran	Contoh Slide Revisi
--------------------	-------	---------------------

Aspek tampilan



Setelah media direvisi, dilakukan uji coba media pembelajaran terhadap kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan di salah satu rumah siswa. Pada uji coba ini melibatkan 10 siswa. Pemilihan siswa didasarkan berdasarkan jarak tempat tinggal. Uji coba dimulai dengan berdoa seperti kegiatan pembelajaran pada umumnya. Mula-mula peneliti menerangkan tentang media yang telah dibuat, dan memberikan contoh cara mengoperasikan media tersebut. Sambil memperhatikan penjelasan peneliti masing masing kelompok tersebut memperagakan (mengklik tombol-tombol yang ada). Setelah masing masing kelompok paham maka pembelajaran dimulai dengan masuk ke pembelajaran 1. Siswa di setiap kelompok secara bergantian mengoperasikan media tersebut. Siswa juga mengerjakan LKS yang telah di susun oleh peneliti. Setelah semua pembelajaran selesai siswa secara berkelompok mencoba mengerjakan soal evaluasi pada *Powerpoint*. Setelah selesai siswa diberikan kuesioner respon siswa. Kuesioner respon siswa yang diberikan formatnya sama dengan kuesioner respon siswa pada uji coba perorangan, yaitu terdiri dari aspek : (1) minat, (2) tampilan, dan (3) bahasa. Hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Uji Coba Kelompok Kecil

Dari diagram tersebut dapat diperoleh rata-rata skor setiap siswa 83,2. Skor tersebut dimasukkan ke dalam tabel klasifikasi rata-rata respon peserta didik interval skor 83,2 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dalam kategori ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Peneliti melakukan beberapa langkah dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan wawancara analisis kebutuhan di SD Negeri 1 Baledono, tujuan dari wawancara tersebut untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di lapangan. Berdasarkan potensi

dan masalah di SD Negeri 1 Baledono, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* dapat menumbuhkan antusias belajar siswa, namun dalam penerapannya media *Powerpoint* yang digunakan masih kurang maksimal. Selain itu peneliti juga menemukan masalah bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi tertentu atau materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan masalah yang ditemui di SD Negeri 1 Baledono, peneliti berminat untuk menyusun sebuah produk berupa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dengan memilih salah satu subtema yang ada pada tema Lingkungan Sahabat Kita. Subtema yang dipilih yaitu sub tema 1 Manusia dan Lingkungan. Media pembelajaran *Powerpoint* yang dibuat dilengkapi dengan rumusan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan juga dilengkapi petunjuk penggunaan media *Powerpoint*. Menurut Arsyad (2013:75) salah satu kategori pemilihan media pembelajaran adalah guru harus terampil menggunakannya, oleh karena itu media pembelajaran yang disusun di lengkapi dengan tombol-tombol yang memudahkan guru untuk mengakses media *Powerpoint*. Selain itu, pemilihan gambar pada *slide* juga harus dipertimbangkan sehingga materi yang disampaikan tidak terganggu oleh latar belakang. Hal lain yang peneliti cantumkan dalam *Powerpoint* yaitu gambar, animasi, audio, video, dan 10 soal evaluasi di akhir pembelajaran sub tema 1 untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah di sampaikan. Setelah media selesai dibuat, peneliti memvalidasikan media tersebut kepada ahli media dan ahli materi.

Instrumen validasi terdiri dari 34 butir pernyataan. Dari 34 butir pernyataan tersebut 21 butir pernyataan termasuk ke dalam aspek media, dan 13 pernyataan termasuk kedalam aspek materi. Validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 24 Juli 2020. Dari 24 butir pernyataan diperoleh jumlah seluruh skor 127 yang terdiri dari jumlah skor aspek media 79 dan aspek materi 68. Dari jumlah seluruh skor tersebut diperoleh rata-rata skor 3,73 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 23 Juli 2020. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh jumlah skor 101 (skor aspek media 60 dan skor aspek materi 41). Dari hasil validasi oleh ahli materi tersebut diperoleh rata-rata skor 2,97 dengan kategori “baik”. Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,35. Dari rata-rata skor tersebut dapat diklasifikasikan bahwa hasil kelayakan media pembelajaran memiliki kategori “sangat baik”. Hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah mengetahui validitas peneliti juga menghitung reliabilitas. Peneliti menghitung reliabilitas menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Dari perhitungan tersebut diperoleh reabilitas 1,02071. Dari hasil tersebut kemudian skor tersebut diklasifikasikan kedalam tabel berikut:

Tabel 4.

Klasifikasi Reabilitas Instrumen

No.	Rentang	Keterangan
1.	0,80-1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60-0,80	Tinggi
3.	0,40-0,60	Cukup
4.	0,20-0,40	Rendah
5.	0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2015)

Setelah diklasifikasikan, dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas yang diperoleh termasuk kategori “sangat tinggi”. Sebelum media direvisi dilakukan uji coba perorangan kepada 3 siswa. Setelah semua materi dibahas siswa akan diberikan kuesioner respon siswa. Kuesioner tersebut terdiri dari 21 butir pernyataan yang dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu (1) aspek minat dengan jumlah 9 butir pernyataan, (2) aspek bahasa dengan pernyataan yang

berjumlah 7 butir, (3) dan tampilan dengan jumlah 5 butir pernyataan. Dari setiap butir pernyataan terdapat kriteria skor : SS (Sangat sesuai dengan skor 4), S (Sesuai dengan skor 3), TS (Tidak Sesuai dengan skor 3), dan STS (Sangat Tidak Sesuai dengan skor 1). Jumlah skor siswa pertama 60. Jumlah skor siswa kedua 72. Jumlah skor siswa ketiga 69. Dari jumlah skor tersebut diperoleh rata-rata skor setiap siswa (siswa pertama 71,42 dengan kategori “baik”, siswa kedua 85,71 dengan kategori sangat baik, dan siswa ketiga 83,33 dengan kategori “sangat baik”). Dari ketiga respon siswa tersebut diperoleh rata-rata respon siswa 79,75. Skor rata-rata respon siswa tersebut jika diklasifikasikan termasuk dalam kategori “baik”. Pengklasifikasian respon siswa sesuai tabel berikut:

Tabel 5.
Klasifikasi Rata-rata Respon Siswa

Rentang Persentase Skor	Interval Skor	Kategori
81%-100%	81-100	Baik Sekali
61%-80%	61-80	Baik
41%-60%	41-60	Cukup
21%-40%	21-40	Kurang
0-21%	0-21	Kurang Sekali

Sumber: Arikunto (2004)

Setelah media *Powerpoint* interaktif direvisi sesuai saran dari validator, maka akan terdapat beberapa perubahan pada media tersebut. Komponen media pembelajaran yang direvisi yaitu aspek media dari segi pemilihan huruf, penempatan dan pemilihan gambar, penempatan tulisan dan soal evaluasi. Setelah media direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba media kepada kelompok kecil. Hasil respon uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 siswa. Setelah siswa menggunakan media tersebut, sama halnya pada saat uji coba perorangan setiap siswa diberi kuesioner yang terdiri dari 21 pernyataan. Pernyataan tersebut dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu (1) aspek minat dengan jumlah 9 butir pernyataan, (2) aspek bahasa dengan pernyataan yang berjumlah 7 butir, (3) dan tampilan dengan jumlah 5 butir pernyataan. Dari setiap butir pernyataan terdapat kriteria skor : SS (Sangat sesuai dengan skor 4), S (Sesuai dengan skor 3), TS (Tidak Sesuai dengan skor 3), dan STS (Sangat Tidak Sesuai dengan skor 1). Dari setiap siswa diperoleh rata-rata skor 85,71 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa pertama, rata-rata skor 91,66 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa kedua, rata-rata skor 90,47 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa ketiga, rata-rata skor 84,52 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa keempat, rata-rata skor 88,09 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa kelima, rata-rata skor 65,47 dengan kategori “baik ” untuk siswa keenam, rata-rata skor 67,85 dengan kategori “baik ” untuk siswa ketujuh, rata-rata skor 84,52 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa kedelapan, rata-rata skor 94,04 dengan kategori “baik sekali” untuk siswa kesembilan, rata-rata skor 79,76 dengan kategori “baik” untuk siswa kesepuluh. Dari rata-rata skor yang diperoleh setiap siswa dapat diperoleh rata-rata skor siswa keseluruhan 83,2. Kemudian skor tersebut diklasifikasikan kedalam tabel 5 seperti pada skor uji coba respon siswa perorangan. Dari skor tersebut diperoleh pengklasifikasian dengan kategori “baik sekali”.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif, siswa terlihat lebih aktif, lebih tertarik, dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dapat menjadikan respon siswa positif, siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Kuncayono dan Sudarmiatiin juga membuktikan bahwa media berbasis TIK mampu

meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Penelitian lain juga dilakukan oleh Wijayanti yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif menimbulkan respon positif, siswa menjadi sangat senang dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2003: 57) bahwa daya tarik ditandai dengan kecenderungan siswa untuk belajar terus menerus. Dengan siswa belajar terus-menerus maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sangat sesuai dengan kondisi siswa, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V sekolah dasar dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran model *ASSURE* yang meliputi 6 langkah, yaitu: (1) *Analyze Learner Characteristic*, (2) *State Objectives*, (3) *Select Methods, Media and Materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *Require Learner Participation*, (6) *Evaluation* sampai menghasilkan produk final berupa media *Powerpoint* interaktif tema Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil kelayakan media ini diperoleh dari validasi pada media pembelajaran ini berpedoman pada dua aspek, yaitu: (1) aspek media, (2) aspek materi. Hasil validasi dua pakar media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan skor 3,73 dan 2,97. Dari kedua validator tersebut dapat diperoleh rata-rata skor 3,35 dengan kategori “sangat baik”. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Powerpoint* interaktif diperoleh dari kuesioner respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah belajar dengan menggunakan media tersebut. Hasil respon siswa dalam penelitian ini berpedoman pada tiga aspek, yaitu: (1) aspek minat, (2) aspek tampilan, (3) aspek bahasa. Hasil respon siswa pada uji coba perorangan menunjukkan rata-rata skor 79,75 dengan kategori “baik”.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, untuk sekolah hendaknya terbuka kepada calon peneliti supaya lebih mudah dalam pengambilan data. Kedua, untuk guru hendaknya mencoba terlebih dahulu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, untuk siswa agar dapat memahami materi dengan baik, diharapkan siswa lebih siap dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Keempat, untuk peneliti: (1) Wawancara analisis kebutuhan baik bila dilakukan juga pada beberapa siswa untuk mengetahui minat siswa terkait dengan media pembelajaran. (2) Bagi peneliti untuk mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang penelitian pengembangan model *ASSURE*. (3) Menambah jumlah siswa dalam uji coba media pembelajaran *Powerpoint* interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Bahar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Andriani, Resti Maria. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Scholaria, 6 (1), 143-158. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/190> (diakses tanggal 17 Oktober 2020)
- Arikunto, S. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan Pengembangan Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C.A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Kuncahyono, Sudarmiati. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3 (2), 156-163. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/6292/0> (diakses tanggal 21 Oktober 2020).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya,W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Pembelajaran dan Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warkantin, dan Yohanes Berkhamas Mulyadi. *Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1930> (diakses tanggal 20 Oktober 2020).
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, Widya. 2019. *Pengembangan Media Powerpoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (2), 77-83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17831> (diakses tanggal 20 Oktober 2020).