

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD KELAS V

Mella Permadani Kusuma Putri

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (mellapermadani99@gmail.com)

Abstrak

Media powerpoint adalah media yang menjadi perantara atau menghantarkan sebuah informasi menggunakan macam-macam variasi gambar, teks, video, animasi, dan lain-lain yang dimaksud dengan multimedia. Power Point yang dikembangkan microsoft semakin canggih serta membantu, terutama dalam penyampaian informasi kepada penerima dengan jumlah perorangan maupun kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, kevalidan media, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Power Point Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar kelas V. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yakni ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Hasil dan validasi dari media power point interaktif menunjukkan angka 87,5 % untuk validasi media dan dikategorikan sangat baik, sedangkan hasil dari validasi materi menyentuh angka 81,25% dikategorikan sangat baik. Dengan mempertimbangkan aspek tersebut media power point interaktif layak digunakan siswa sd kelas V.

Kata Kunci: Pengembangan Media , Power Point Interaktif, Peningkatan Hasil Belajar.

Abstract

PowerPoint is a medium that serves as a means of delivering information using various elements such as images, text, videos, animations, and other multimedia. Microsoft's developed PowerPoint has become more sophisticated and helpful, especially in conveying information to individuals or groups. This research aims to describe the process of developing interactive PowerPoint media, the validity, practicality, and effectiveness of interactive PowerPoint learning media in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The development model used in this study is ADDIE (analysis, planning, development, implementation, and evaluation). The results and validation of the interactive PowerPoint media show a rate of 87.5% for media validation, categorized as excellent, while the material validation reaches a rate of 81.25%, also categorized as excellent. Considering these aspects, the interactive PowerPoint media is deemed suitable for fifth-grade elementary school students.

Keywords: Media Development, Interactive PowerPoint, Improvement in Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dan berfungsi sebagai wadah atau sarana untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri manusia. Menurut Nugraha dkk (2020:8), Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan rasa kemanusiaan, dengan tujuan untuk menciptakan keterampilan yang sejalan dengan karakter negara Indonesia yang berpedoman pada Pancasila dan membekali masyarakat dengan pengetahuan, kecerdasan, sikap serta pengetahuan tentang jasmani sebagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jenjang pendidikan di Indonesia yang perlu diperhatikan salah satunya yakni jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan dasar pada era 4.0 menjadi tantangan tersendiri bagi pihak sekolah dasar dalam menekankan dampak negatif dari arus teknologi yang semakin

modern terutama dalam keseharian peserta didik. Dimana pada era 4.0 merupakan era modern sehingga arus digitalisasi hampir pada setiap aspek kehidupan, tak terkecuali dalam aspek sekolah. Pengembangan media teknologi informasi saat ini bisa memanfaatkan salah satunya adalah pengembangan media berbasis Power Point Interaktif. Hadirnya sebuah teknologi yang berkembang dan maju menjadi tantangan tersendiri bagi para peserta didik. Pada era pendidikan 4.0 media yang digunakan guru/ pendidik harus lebih modern dalam melaksanakan pembelajaran. Karena media pembelajaran yang bervariasi juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Pentingnya sebuah media pembelajaran terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat menunjang proses belajar yang terjadi di kelas oleh peserta didik serta pendidik. Media pembelajaran merupakan komponen yang ada di lingkungan siswa, membantu proses stimulus dan respon serta dapat

menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kelas Gagne dalam (Hidayat dan Sulistyowati, 2010). Penekanan tersebut media sangat berperan penting untuk peserta didik dalam membantu proses pembelajaran, hadirnya media pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi jika media yang di buat bervariasi dan mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini berbasis pembelajaran interaktif. Multimedia Interaktif merupakan teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai media yang berisi teks, audio, video, gambar dan tools yang lain untuk berinteraksi dan berkomunikasi kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif berbasis power point.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Liza Auliyah & Lazim (2020) *The Development Of MISS PPL (advance Microsoft power point) learning media at elementary school*. Penelitian tersebut bermaksud untuk pengembangan variasi media pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman masyarakat Indonesia. Hasil penelitian didapatkan sebuah informasi kelaikan produk yang dinilai oleh validator sebesar 86.26 dalam kategori sangat laik terdapat di draf 1, peningkatan terjadi dengan angka 95.57 dengan kategori sangat laik pada draf 2. Data tanggapan guru didapatkan skor 84.38 dengan predikat kategori sangat baik dan tanggapan siswa didapatkan skor 95.89 dengan kategori sangat baik. Sedangkan dalam penelitian ini, menggunakan media interaktif ppt dengan performa Microsoft yang terbaru demi menciptakan sebuah media interaktif yang luar biasa, kemudian perbedaan kedua yakni media ini dikhususkan untuk memudahkan siswa kelas V dalam memahami materi pembelajaran Masalah Sosial di Lingkungan Sekitar. Sehingga diharapkan dengan adanya pembaruan media pembelajaran akan menciptakan variasi-variasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, demi menciptakan pendidikan Indonesia yang mengikuti perkembangan dan peradaban sehingga dapat bersaing dalam dunia internasional.

Media Power Point sudah banyak dilakukan guru atupun peserta didik dalam membantu proses pembelajaran. Power point yaitu suatu media pembelajaran berbasis microsoft yang di dalamnya berisi animasi, text, fasilitas- fasilitas yang digunakan sebagai penyalur kreatifitas dalam suatu pembelajaran sehingga media yang digunakan untuk memuat peserta didik tertarik dan merasa senang dalam pelaksanaan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Darmawan (2012) terdapat beberapa bentuk sebuah Power Point

yang terdapat memiliki sejumlah fitur yang sudah lengkap sehingga cocok untuk digunakan sebagai multimedia interaktif. Power point Interaktif membantu guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik dengan mudah. Disamping itu penggunaan media power point interaktif peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Media ini sangat membantu siswa kelas V dalam pemahaman materi pembelajaran Masalah Sosial di Lingkungan Sekitar SDN 1 Karangsoko.

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, peserta didik dapat terbantu dalam pemahaman masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan dengan mudah sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien. Dengan hal tersebut peneliti membuat judul “Pengembangan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V”.

Media power point interaktif pada penelitian ini memiliki spesifikasi produk media yang terdiri dari beberapa aspek di antaranya yaitu: 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan format PPT yang ditargetkan untuk siswa kelas V di SDN 1 Karangsoko, Kota Trenggalek. Fokus utama adalah pada materi Masalah Sosial di Lingkungan Sekitar. 2) Desain media pembelajaran interaktif berbasis PPT harus mencakup elemen-elemen seperti menu, gambar, video, dan suara. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka. 3) Penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis PPT memerlukan pengembangan menu yang beragam, mencakup petunjuk, kompetensi, materi, gambar, evaluasi, dan profil pengembang media. Desain menu ini perlu dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. 4) Kompatibilitas media pembelajaran interaktif berbasis PPT dengan perangkat komputer yang menggunakan Microsoft Office 2010, terutama Microsoft PowerPoint 2010, adalah hal yang esensial. Selain itu, produk ini harus dapat diakses melalui perangkat telepon seluler (Handphone) agar dapat memenuhi kebutuhan aksesibilitas yang lebih luas.

Pengembangan media power point dapat bermanfaat bagi guru yaitu untuk memberikan masukan kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran power point interaktif, mendukung perkembangan inovasi dalam proses pembelajaran, serta menarik minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Manfaat bagi siswa yaitu sebagai media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1

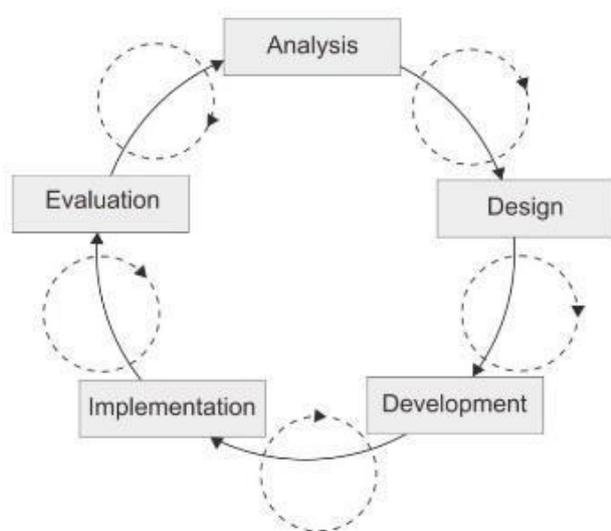
Pengembangan Media Power Point Interaktif

Karangsoko. Adapun manfaat lain yang didapat oleh peneliti yaitu memberikan penambahan pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti dalam memahami serta menerapkan media pembelajaran power point interaktif.

Asumsi dalam penelitian ini yaitu bahwa Media Power Point Interaktif yang dapat digunakan sebagai media tambahan dalam mengenal masalah sosial yang ada dilingkungan sekitar SDN 1 Karangsoko.

METODE

Prosedur yang diimplementasikan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996). Lima langkah yang perlu dilakukan dalam model ADDIE, sebagaimana diuraikan oleh Endang (2011: 179), melibatkan:



Gambar 1. Metode ADDIE

Pada tahap 1 (Analisis) bertujuan untuk, Pada tahap ini perlunya melaksanakan analisis kebutuhan (*need analysis*) merupakan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil peserta didik. Dan pada tahap 2 (Perencanaan) mencakup konsepsi ide-ide yang akan diimplementasikan dalam media atau produk yang sedang dikembangkan. Dalam konteks media pembelajaran, proses perancangan melibatkan aspek desain, materi, dan bahasa. Pada tahap 3 (Pengembangan) yaitu Pengembangan merupakan proses realisasi produk yang akan siap diimplementasikan. Pada tahap 4 (Penerapan) pengimplementasian atau uji coba produk yang telah dikembangkan. Tahap 5 (Evaluasi), pada tahap evaluasi

ini merupakan media, validasi materi, angket penggunaan media, observasi dan wawancara.

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner atau angket digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data dengan mengandung rangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden guna memperoleh informasi. Penggunaan alat ini melibatkan skala Likert, sebuah skala psikometri umum yang sering digunakan dalam kuesioner. Skala yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari empat alternatif tanggapan dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Penilaian	Skor
4	SB (Sangat Baik)
3	B (Baik)
2	CB (Cukup Baik)
1	KB (Kurang Baik)

Berikut kisi-kisi angket data yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

1. Lembar Aspek Media

Tabel 2. Indikator Aspek Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Penyajian	Media mudah dipahami	1	1
	Kejelasan suara	2	1
	Bahasa mudah dipahami	3	1
Desain	Kesesuaian gambar	4	1
	Animasi menarik	5	1
	Pemilihan huruf	6	
	Pemilihan warna background menarik	7	
Dapat digunakan secara	Media tidak mudah	8	1

klasikal/individu	rusak		
	Media mudah untuk diperbanyak	9	1
	Media aman digunakan	10	1

digunakan menarik	
Gambar yang digunakan jelas	2
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
Pemilihan huruf jelas	4
Penggunaan media pembelajaran yang mudah	5
Penyampaian materi mudah dipahami	6
Dapat menambah pengalaman bagi peserta didik	7
Media pembelajaran menambah semangat peserta didik	8

2. Lembar Validasi Materi

Tabel 3. Indikator Validasi Materi

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Isi materi	Kesesuaian judul dengan materi	1	1
	Materi sesuai KI dan KD	2	1
	Materi dan gambar mudah dipahami	3	1
Keakuratan	Kedalaman materi	4	1
	Keakuratan contoh	5	1
Kesesuaian materi	Materi sesuai kebutuhan siswa	6	1
Kemutakhiran materi	Materi sesuai kurikulum	7	1
Materi sesuai IPTEK	Materi sesuai dengan kemajuan	8	1

Uji coba terbatas dengan menggunakan tes eksperimen saat uji coba media pembelajaran. Tes eksperimen dilaksanakan dengan post test dan pre test. Menguji keefektifan media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi masalah sosial di lingkungan sekitar. Tes eksperimen berjumlah 8 butir soal yang akan dikerjakan oleh subjek uji cobadalam waktu (± 10 menit). Butir soal yang digunakan berjenis pilihan ganda.

Penelitian pengembangan media power point interaktif menggunakan media analisis data antara lain kuantitatif dan kualitatif. 1. Analisis kuantitatif merupakan Penganalisis yang digunakan untuk Pengolahan data dari hasil lembar validasi ahli materi, sedangkan lembar validasi media yang dijadikan presentase agar mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Pada penganalisisan sebuah data dalam penelitian yang dilakukan, digunakan skala Likert dengan penghitungan rata-rata skor dalam pertanyaan yang terdapat di kuesioner. Penentuan presentase tersebut, dapat dihasilkan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\rho = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ = Skor penilaian

X = Hasil jawaban validator

Y = Skor maksimal

3. Lembar Angket Kepraktisan Media

Tabel 4. Indikator Kepraktisan Media

Indikator	No. Butir
Design yang	1

Menentukan kriteria validasi berdasarkan hasil rata-rata dari skor penilaian dengan tabel di bawah ini:

Tabel 5. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Kriteria
0%-25%	Kurang Baik
25,01%-50%	Cukup Baik
50,01%-75%	Baik
75,01%-100%	Sangat Baik

Data hasil dari jawaban yang telah diberikan peserta didik akan dihitung dengan menggunakan presentase butir soal jawaban. Hal tersebut akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\rho = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ = Skor penilaian

X = Hasil jawaban validator

Y = Skor maksimal

Menentukan kriteria validasi berdasarkan hasil rata-rata dari skor penilaian dengan tabel di bawah ini:

Tabel 6. Kriteria Skor Penilaian

Skor	Kriteria
0%-25%	Kurang Baik
25,01%-50%	Cukup Baik
50,01%-75%	Baik
75,01%-100%	Sangat Baik

Hasil uji coba terbatas yang menggunakan post-test-pretest dikatakan berhasil jika adanya peningkatan hasil post test setelah peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Analisis kualitatif menggunakan data yang diperoleh dari komentar dan kritik ahli materi, media, dan siswa. Data yang diperoleh kemudian akan digunakan untuk memperbaiki kerentanan dan kesalahan pada kendaraan yang sedang dikembangkan.

HASIL

Media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti disusun sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian dinilai oleh ahli media serta ahli materi untuk memastikan kualitasnya. Validator media adalah Bapak Suprayitno, M.Pd., seorang dosen Program Keguruan Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Beliau bertanggung jawab melakukan validasi terhadap media pembelajaran dengan tujuan

mengidentifikasi dasar peningkatan dan penguatan kualitasnya. Validasi oleh ahli media ditekankan pada tiga aspek, yakni penyajian, desain, dan potensi penggunaan baik secara klasikal maupun individual.

Tabel 7. Hasil Presentase dan Kriteria Aspek Media

	ASPEK PENILAIAN	NILAI	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
PENYAJIAN			
1	Media mudah dipahami	4	4
2	Kejelasan suara	3	4
3	Bahasa yang mudah dipahami	3	4
DESAIN			
4	Kesesuaian gambar	4	4
5	Animasi menarik	4	4
6	Pemilihan huruf	3	4
7	Pemilihan warna background menarik	3	4
DAPAT DIGUNAKAN SECARA KLASIKAL/INDIVIDU			
8	Media tidak mudah rusak	3	4
9	Media mudah untuk diperbanyak	4	4
10	Media aman digunakan	4	4
Jumlah		35	40
Presentase dan Kriteria		87,5% (Sangat Baik)	

Dalam informasi tabel tersebut, terlihat dari aspek penampilan media pembelajaran ada 10 indikator antara lain :

- Media mudah dipahami : Indeks kemudahan pemahaman mendapat skor 4 yang berarti mendapat skor sangat tinggi. Hal ini terbukti dengan adanya instruksi pengguna yang jelas dan mudah dipahami pada dokumen PowerPoint interaktif.

- b. Kejelasan suara : Indikator kejelasan suara mendapat skor 3, yang berarti skor indeks ini relatif tinggi. Hal ini dapat Anda dengar dari audio yang ada di media interaktif PowerPoint.
- c. Bahasa mudah dipahami : Indeks bahasa yang dapat dipahami mendapat skor 3, artinya skornya relatif Baik. Dalam medianya, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, bahasa yang dipahami dan digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami pada media PowerPoint interaktif ini dapat dikomunikasikan dengan baik.
- d. Kesesuaian gambar : Menunjukkan kelengkapan visual media ini mencapai skor 4, artinya indikator ini mencapai skor tergolong sangat baik. Hal ini terbukti dalam kenyataan bahwa gambar multimedia sesuai dan dapat dimengerti dalam lingkungan PowerPoint interaktif. Alat peraga pada PowerPoint sama dengan topik yang disusun pada materi pembelajaran
- e. Animasi menarik : Indikator animasi yang menarik akan mempunyai skor 4, artinya skor tersebut dinilai sangat baik. Hal INI terlihat dari animasi multimedia yang relevan dan menarik dalam media PowerPoint yang interaktif.
- f. Pemilihan huruf : Indikator multimedia dengan mudah mendapat skor 3, Artinya skor indeks ini relatif tinggi. Hal ini terlihat dari pemilihan huruf pada media yang sesuai dengan media PowerPoint interaktif.
- g. Pemilihan warna background yang menarik : Indeks pemilihan warna background yang menarik harus mencapai Score 3 , artinya indeks ini mendapat skor yang relatif baik. Hal ini terlihat pada latar belakang media PowerPoint yang interaktif.
- h. Media tidak mudah rusak : Indikator media yang tidak mudah rusak mendapat nilai 3, yang berarti skornya sama untuk selamanya. Hal ini terlihat pada media yang tidak mudah rusak atau sobek terkena air.
- i. Media mudah untuk di perbanyak : Menunjukkan media yang mudah diperbarui mendapat skor 4, artinya skor

laporan ini hanya tergolong Sangat Baik. Hal ini terlihat jelas pada media yang mudah untuk dibagikan.

- j. Media aman di gunakan : Media untuk Penggunaan yang Aman mendapat skor 4, artinya skor indikator dinilai sangat baik dengan minimnya resiko keamanan yang ada.

Validator Materi adalah Bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd. Beliau merupakan dosen Program Keguruan Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Validasi bahan pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mempelajari pendapat ahli dokumen sebagai dasar penyempurnaan dan peningkatan kualitas bahan pembelajaran. Persetujuan ahli materi dipertimbangkan dalam tiga aspek yaitu penyajian, desain, dan kegunaan klasik atau pribadi. Proses validasi dilaksanakan dengan memperlihatkan materi pembelajaran untuk divisualisasikan dan menyampaikan formulir validasi kepada pakar media

Tabel 8. Hasil Presentase dan Kriteria Validasi Materi

No	ASPEK PENILAIAN	NILAI	
		Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
1	Kesesuaian judul dengan uraian materi	3	4
2	Isi materi sesuai dengan KI dan KD	4	4
3	Materi dan gambar yang digunakan mudah untuk dipahami	3	4
4	Kedalaman materi yang digunakan	4	4
5	Keakuratan materi dan gambar yang digunakan	3	4
6	Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	4
7	Materi berdasarkan kurikulum	3	4

	yang berlaku		
8	Materi sesuai dengan perkembangan IPTEK	4	4
Jumlah		26	32
Presentase dan Kriteria		81,25% (Sangat Baik)	

Dalam informasi tabel tersebut, terlihat dari aspek penampilan media pembelajaran ada 9 indikator antara lain:

- a. Kesesuaian judul dengan uraian materi : Indikator kunci kesesuaian judul dengan gambaran fisik mendapat skor 3, artinya indikator ini memperoleh skor relatif baik. Hal ini tercermin dari kecukupan bahan yang digunakan.
- b. Isi materi sesuai dengan KI dan KD : Indeks kecukupan isi bahan mencapai 4 , artinya Indeks mendapat penilaian Sangat Baik. Hal ini terlihat jelas pada bahan yang digunakan telah memenuhi standar KI dan KD.
- c. Materi dan gambar yang digunakan mudah untuk dipahami : Indeks kesesuaian bahan dan gambar yang digunakan mempunyai skor 3, artinya kualitasnya petunjuk itu dicatat. relatif baik. Hal ini terlihat dari materi dan gambar yang digunakan sesuai dengan topik.
- d. Kedalaman materi yang digunakan : Indikator relevansi konten mendapat skor 4 poin, artinya indeks ini tergolong sangat baik. Hal ini terlihat dari kualitas dan kesesuaian dokumentasi yang digunakan.
- e. Keakuratan materi dan gambar yang digunakan : Indeks relevansi konten yang dinilai adalah 1, artinya indeks ini dinilai buruk. Hal ini terlihat dari keakuratan gambar yang digunakan yang hanya bersumber dari Internet.
- f. Materi sesuai dengan kebutuhan peserta : Indikator relevansi konten memperoleh skor 4, artinya indikator mencapai evaluasi skor tergolong sangat baik. Hal ini terlihat dari materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta.
- g. Materi berdasarkan kurikulum yang berlaku : Indeks materi berbasis kurikulum mendapat skor 3, artinya indeks tersebut mendapat skor yang relatif baik. Hal ini terlihat jelas melalui materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum.
- h. Materi sesuai dengan perkembangan IPTEK :

Indeks isi lengkap mendapat nilai 4, artinya indeks ini mendapat nilai sangat tinggi dan baik. Hal ini terlihat jelas melalui peralatan yang digunakan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

PEMBAHASAN

Dengan bab proses pengembangan yang telah dijelaskan dihalaman sebelumnya, terhasil produk akhir berupa multimedia pembelajaran interaktif dalam format PowerPoint. Materi pembelajaran ini mencakup teks, gambar, dan elemen audio, yang dapat dilihat dalam ilustrasi di bawah ini. Dari gambar tersebut, terlihat bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif PowerPoint memungkinkan pengaktifan teks, gambar, dan suara. Produk ini dianggap sebagai jenis multimedia, dengan hasil akhir berupa komunikasi interaktif melalui PowerPoint mengenai permasalahan sosial di lingkungan.



Gambar 2. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman pertama dari materi pembelajaran. Di halaman awal terdapat opsi “Memulai” yang akan membawa pengguna media ke halaman selanjutnya. Halaman beranda juga harus menampilkan elemen-elemen yang menarik agar siswa tetap tertarik mempelajari cara menggunakan media tersebut.



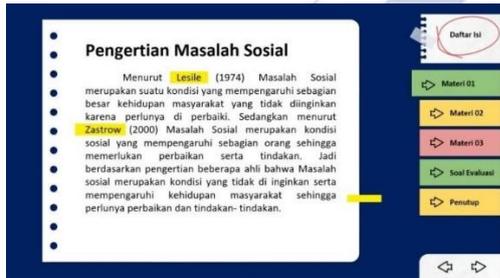
Gambar 3. Tampilan Daftar Materi

Menu “Daftar Isi” berisi penjelasan dari tombol-tombol yang digunakan dalam media pembelajaran ini. Tombol yang ada pada media pembelajaran ini yakni:

1. Materi 1, merupakan halaman penjelasan awal atau pengertian materi masalah sosial menurut

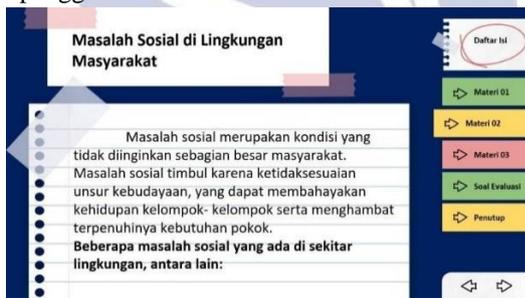
para ahli.

2. Materi 2, merupakan halaman penjelasan tentang jenis- jenis masalah sosial.
3. Materi 3, merupakan halaman penjelasan tentang cara mengatasi masalah sosial.
4. Soal , digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
5. Penutup, merupakan halaman biodata diri dari peneliti.



Gambar 4. Tampilan Materi 01

Tampilan menu Materi 1 berisi pengertian masalah sosial menurut beberapa ahli yang dapat di pahami siswa atau pengguna.



Gambar 5. Tampilan Materi 02

Tampilan Materi 2 berisi masalah-masalah yang ada di lingkungan sekitar yang ada pada masyarakat dan lingkungan sekolah.



Gambar 6. Tampilan Materi 03

Tampilan menu Materi 3 dimana terdapat beberapa cara mengatasi masalah sosial di lingkungan masyarakat mau pun di lingkungan sekolah yang dapat di terapkan oleh siswa.



Gambar 7. Tampilan Soal Evaluasi

Tampilan menu Soal Evaluasi yang berisi soal- soal yang di tujukan kepada siswa atau pengguna untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman terhadap materi ini.

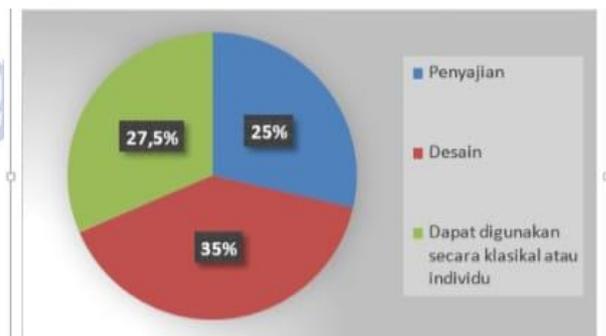


Gambar 8. Tampilan Penutup

Tampilan penutup atau halaman terakhir dalam media yang berisi pengenalan peneliti kepada siswa.

Dalam ilustrasi di atas, pengguna dapat berinteraksi dengan PowerPoint media dengan memilih atau mengklik navigasi buttons yang tersedia. Mereka dapat memberikan umpan balik atau berinteraksi dengan media melalui penekanan pada request yang dibuat oleh pengguna. Sebagai contoh, jika pengguna memilih tombol "on" atau "off", media akan secara otomatis menyesuaikan diri dengan perubahan musik dalam kehidupan mereka, dan jika pengguna kembali klik tombol tersebut, musik akan berhenti bergerak.

Sebelum tampilan menu dan navigasi, bahan pembelajaran interaktif sosial yang dibuat dengan PowerPoint telah diuji oleh banyak media dan materi. Setelah membuat lingkaran diagram, itu akan tampak seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 9. Hasil Validasi Media Bentuk Porsen

Berdasarkan diagram lingkaran di atas terlihat bahwa evaluasi materi pembelajaran ditinjau dari tiga aspek yaitu penyajian, desain, dan kegunaan secara kolektif atau individual. Aspek presentasi mencapai angka 25%, aspek desain mencapai angka 35%, sedangkan aspek klasik atau penggunaan pribadi mencapai angka 27,5%. Rata-rata rating keseluruhan dari pakar media adalah 87,5%. Harga tersebut mencakup kriteria sangat baik sebagai alat bantu pembelajaran. Anda dapat melihat hasil dokumen profesional pendukung pembelajaran interaktif untuk mempelajari isu-isu sosial yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak PowerPoint pada diagram lingkaran di bawah ini.



Gambar 10. Hasil Validasi Materi Bentuk Persen

Berdasarkan diagram lingkaran di atas terlihat bahwa penilaian materi pembelajaran ditinjau dari 8 aspek, yaitu kesesuaian judul, isi dokumen, kesesuaian dokumen dan gambar, serta relevansi dokumen. kedalaman, presisi. dokumen, dokumen sesuai kebutuhan mahasiswa, dokumen sesuai program studi, dokumen sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Aspek relevansi judul mencapai rate 9,38%, aspek isi dokumen mencapai rate 12,5%, aspek relevansi dokumen dan gambar mencapai rate 9,38%, aspek fisika mencapai rate 12,5%, kemunculan materi yang akurat mencapai angka 9,38%, kemunculan materi sesuai kebutuhan siswa mencapai angka 12,5%, kemunculan dokumen sesuai program mencapai angka 9,38%, diantaranya dokumen yang layak untuk dikembangkan. ilmu pengetahuan dan teknologi mencapai angka 12,5%. Total rata-rata penilaian ahli media sebesar 81,25%. Harga tersebut mencakup kriteria sangat baik sebagai alat bantu pembelajaran.

Media PowerPoint interaktif yang mengeksplorasi isu-isu sosial juga diujikan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media interaktif tersebut. Alat yang digunakan adalah angket kuisioner yang harus diisi peserta didik. Penghitungan poin yang

diperoleh ketika siswa menyelesaikan kuisioner diproses sesuai dengan bagan di atas.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat dihasilkan kesimpulan sebagai berikut: 1. Evaluasi terhadap kualitas media interaktif PowerPoint dapat dilakukan melalui penilaian dari narasumber ahli media dan narasumber ahli materi. Penilaian narasumber ahli media mencapai tingkat persentase sebesar 87,5%, menunjukkan bahwa kualitasnya dinilai sangat baik. Sementara itu, penilaian narasumber ahli materi terhadap materi mencapai angka 81,25%, yang juga dikategorikan sebagai kualitas sangat baik. 2. Pendapat siswa, yang tercermin dalam umpan balik mereka, merupakan aspek penting dalam penilaian secara keseluruhan. Hasil evaluasi dari siswa menunjukkan angka sebesar 65,5%, yang dapat digolongkan sebagai penilaian sangat baik. 3. Dengan mempertimbangkan penilaian dari narasumber ahli media, narasumber ahli materi, serta masukan dari guru dan siswa, rata-rata penilaian keseluruhan mencapai 75%. Penilaian ini menempatkannya dalam kategori memenuhi syarat sebagai media pembelajaran.

SARAN

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut Guru sekolah dasar hendaknya menggunakan materi pembelajaran seperti dokumen PowerPoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti untuk mendorong siswa menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran. Saran bagi siswa agar lebih memahami dan aktif dalam mempelajari permasalahan sosial di lingkungan. Sehingga siswa dapat menerapkannya dalam pembelajaran di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Abdul Majid. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2013. Cooperative Learning. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2009. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Husein Hamdan Batubara & Desy Noor Ariany. Modul

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point.

Hujair AH Sanaky. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press. 2009.

Anitah, Sri. 2012. Media Pembelajaran. Surakarta : Yuma Pustaka

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kemp dan Dayton (1985:28) dalam kutipan Arsyad (2002) Media Pembelajaran : Jakarta PT Raja Garfindo Perasada.

Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). Instructional technology: the definition and domains of the field. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).

Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.

Hamalik O. 1986. Media Pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya Bakti

Sudjana, N dan Rivai, A. 1992. Media Pengajaran. Bandung:Sinar Baru Agesindo

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogia

Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.

Supardi. 2011. Dasar-Dasar Ilmu Sosial. Yogyakarta : Penerbit Ombak.

Endang Mulyatiningsih. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif& RND). Bandung:Alfabeta.

