

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Nony Vierna Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
nonydamayanti100996@gmail.com

Mulyani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
mulyani@unesa.ac.id

Abstrak

Power point adalah media yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. IPS adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki materi yang kompleks. Hal ini menyebabkan kurangnya antusias dan minat siswa terhadap materi IPS karena modul yang digunakan hanya berupa bacaan saja. Pembelajaran yang dilakukan bersifat *teacher center* dimana siswa hanya menerima penjelasan dari guru tanpa bisa berperan aktif dalam pembelajaran secara optimal. Media *power point* ini dipilih karena bersifat praktis dan didukung kecanggihan teknologi. Media *power point* tidak hanya menyajikan tampilan visual, melainkan audio dan juga video. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media *power point*. Kelayakan produk media *power point* ditinjau dari segi validitas media dan validitas materi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi dan observasi. Media pembelajaran *power point* ini dikembangkan berdasarkan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan skor yang didapat dari ahli materi adalah sebesar 75%, sedangkan ahli media sebesar 87,5% sehingga media ini masuk ke dalam kriteria layak digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS kelas V SD dengan materi peristiwa sekitar kemerdekaan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Power point*, IPS Sejarah.

Abstract

Power point is a media that developed to improve students ' acknowledge of social science subjects. Social is one of the subjects that has a complex matters. This problem caused the lack of enthusiasm and interest of the students to the materials because the module is used for reading course only. Learning based on *teacher center*, where students only receive an explanation from the teacher without being able to play an active role in the class. *Power point* was chosen because it is practical and supported the sophistication of the technology. Media *power point* not only present as a visual display, but also the audio and video. This study aims to determine the feasibility of the product that is *power point*. Product eligibility of this media are based on media validation and material validation. This study used a qualitative method. The data collection techniques were validation questionnaires and observation. This media was developed using ADDIE procedural (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) and validated by the material expert and media expert. The results of the study showed that the score obtained from the material expert is 75%, while from the media expert is 87,5%. Thus, this media is included in the category of eligible to use to support Social learning for 5th-grade Elementary School regarding the events surrounding the proclamation materials.

Keywords: Development, *Power Point* Media, History.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pengalaman dalam pembelajaran, berlangsung dimana saja dan dalam lingkungan apapun dengan rentang waktu sepanjang hayat. Pendidikan sudah dimulai sejak

kita berusia dini. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 menyebutkan bahwa jalur pendidikan dibagi menjadi tiga antara lain: jalur formal, non-formal dan informal. Jalur pendidikan formal dibagi kembali menjadi tiga tingkatan, yaitu tingkat pendidikan dasar, menengah pertama dan menengah atas.

Pendidikan di sekolah dasar menjadi tingkat pendidikan yang penting bagi siswa. Hal ini berdasarkan pendapat Piaget yang menyebutkan bahwa anak yang berusia 7-11 tahun mengalami tingkat perkembangan operasional konkret. Pada tingkat ini, siswa memiliki operasi-operasi logis yang kemudian diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Oleh karena itu, langkah pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru. Guru harus bijak dalam menentukan langkah pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Ini dikarenakan setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar siswa terbagi menjadi tiga yaitu: gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*) dan gaya belajar kinestetik (*tactical learner*) (Rusman, dkk, 2011:23).

Penanaman konsep dan pemahaman dilakukan dengan menggunakan strategi, model, metode dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang kemudian diterapkan di dalam kelas. Dengan adanya penanaman konsep dan pemahaman yang tepat, maka siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan dan mampu mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu alat bantu dalam pembelajaran adalah media pembelajaran.

Menurut Ega Rima Wati (dalam Ahmad Suryadi, 2020:15), media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Di era globalisasi seperti sekarang, inovasi dan ide-ide kreatif selalu bermunculan di segala aspek dan bidang untuk memenuhi kebutuhan. Tidak terkecuali di bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan IPTEK, pendidikan menjadi lebih maju dengan memanfaatkan teknologi yang modern. Bagi seorang pendidik, teknologi memiliki peran penting untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sekolah dasar di era modern ini telah menjadi kebutuhan yang penting. Hal ini dikarenakan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah diajarkan mulai di tingkat pendidikan dasar. Siswa sekolah dasar telah mengenal komputer dalam lingkungan belajarnya. Kegiatan

belajar menggunakan komputer dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi pun semakin canggih. Banyak *software* komputer yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran. Salah satu *software* yang digunakan di dalam pembelajaran adalah *power point*. Menurut Azhar Arsyad (2010), *power point* merupakan media audio visual yang berbentuk teks, gambar, suara dan video di dalamnya. Aplikasi *power point* sudah tidak asing di telinga kita. Aplikasi ini banyak digunakan untuk melakukan sebuah presentasi. Dalam dunia pendidikan, guru biasa menggunakan aplikasi ini untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Munir (2012), aplikasi ini banyak dipilih karena memiliki banyak keunggulan antara lain: 1) dapat menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang menunjang tercapainya pembelajaran; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera; 3) mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran; 4) Menarik perhatian peserta didik sehingga membangkitkan minat untuk belajar; 5) materi pembelajaran akan lebih lama diingat dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat karena penggunaan media yang mengandung unsur visual, audio, maupun grafik dll.

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah materi IPS tentang Peristiwa Sekitar Proklamasi, yang terdapat pada tema 7 Kelas V sekolah dasar. Materi tentang proklamasi adalah materi yang penting, karena siswa diajak untuk memahami dan mengambil nilai-nilai budi pekerti dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Dengan adanya media *power point* yang berbasis multimedia, pembelajaran IPS yang biasanya hanya bersifat konvensional, bisa menjadi lebih menarik dan bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Darmawan, Deni (2012:38) yang menyatakan bahwa ketertarikan peserta didik pada multimedia yang dapat menyajikan teks, gambar animasi dan juga video serta audio secara bersama dapat mengaktifkan siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat dan pemikiran tersebut maka diangkatlah judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Dengan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada materi peristiwa sekitar proklamasi pelajaran IPS kelas V sekolah dasar ?”, “Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *power point* pada materi peristiwa sekitar proklamasi pelajaran IPS kelas V sekolah dasar ?”

Penelitian yang dibuat ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan

media pembelajaran berbasis *power point* pada materi peristiwa sekitar proklamasi pelajaran IPS kelas V sekolah dasar, mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis *power point* pada materi peristiwa sekitar proklamasi pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Produk pengembangan media yang akan dibuat adalah berbasis multimedia dimana di dalamnya mengandung unsur visual dan audio. Multimedia yang digunakan adalah media *power point*. Produk pengembangan media ini dapat dibuat dengan mudah menggunakan software dalam PC/Laptop yaitu Microsoft Power Point. Media pembelajaran ini dibuat dengan bentuk dan visualisasi semenarik mungkin. Tampilan media dibuat dengan beragam warna. Materi yang disuguhkan diringkas secara padat dan jelas agar siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dalam media ini juga disajikan soal-soal latihan dan tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Manfaat dari penelitian ini secara teoritis yaitu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran kreatif, inovatif dan efektif dengan menggunakan media berbasis *power point* pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas V sekolah dasar. Bagi siswa, setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* ini diharapkan siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, lebih mudah dalam memahami materi dan hasil belajar yang baik. Bagi Guru diharapkan dengan adanya media pembelajaran *power point* ini dapat memudahkan dalam menyampaikan materi peristiwa sekitar proklamasi dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Kemudian manfaat bagi peneliti, penelitian bermanfaat untuk menambah wawasan tentang cara pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *power point* serta dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengasumsikan bahwa media interaktif *power point* dapat membantu memudahkan pemahaman siswa pada materi IPS Peristiwa Sekitar Proklamasi kelas V sekolah dasar. Sehingga batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya : (1) Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *power point*, (2) Pengembangan media berbasis *power point* ini hanya digunakan pada pelajaran IPS dengan materi peristiwa sekitar proklamasi kelas V di SD Negeri 157 Gresik, (3) Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini dikembangkan berdasarkan acuan KD mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi, yaitu :

KD 3.4 :Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia

dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

KD 4.4 :Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor - faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

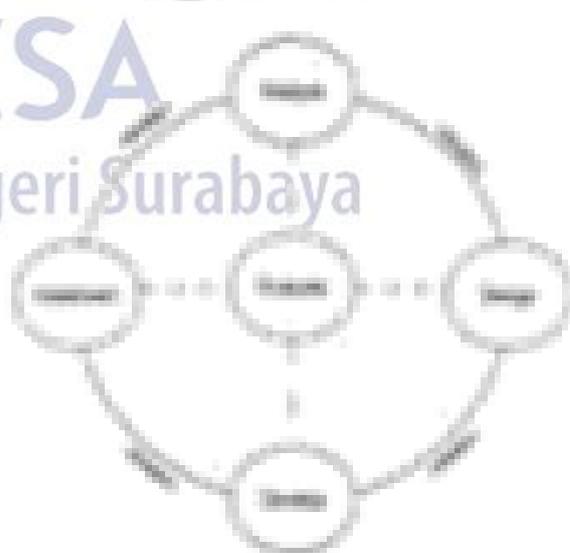
Sehingga didapatkan definisi oprasional sebagai berikut: (1) *Power point* adalah salah satu program yang digunakan untuk keperluan presentasi yang tujuannya yaitu menyampaikan ide atau informasi yang di dalamnya mengandung unsur teks, gambar, dan audio untuk memudahkan *audience* dalam memahami materi yang disampaikan. (2)Peristiwa sekitar proklamasi adalah rangkaian peristiwa yang terjadi menjelang hari kemerdekaan Republik Indonesia, dimulai dari pengeboman kota Hiroshima dan Nagasaki, pembubaran BPUPKI dan dibentuknya PPKI, peristiwa Rengasdengklok hingga perumusan dan pembacaan teks proklamasi kemerdekaan yang diwakili oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau R&D (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluation (*evaluation*) . tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE dapat disajikan dalam bagan berikut:

Gambar 1

Proses Pembuatan Media



(Sumber: Branch, 2009:2)

Prosedur penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *power point* ini mencakup beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE.

Dalam penelitian ini, terdapat lima tahapan, namun peneliti hanya menggunakan tiga tahapan saja yaitu *analyze*, *design* dan *development*. Peneliti tidak melakukan tahap keempat dan kelima yaitu tahap *implementation* dan *evaluation* dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi sekarang yang berada dalam masa pandemi covid-19. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut: (1) Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis siswa, menganalisis guru, menganalisis media pembelajaran, dan menganalisis buku guru serta buku siswa kelas V SD. Analisis tersebut dilakukan melalui kegiatan wawancara tidak terstruktur dengan siswa kelas V SD dan guru wali kelas V. Serta berdasarkan hasil observasi, analisis buku guru, dan buku siswa kelas V SD. Setelah itu, peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan hasil analisis tersebut dan menarik kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti menghasilkan sebuah inti permasalahan yang dihadapi ketika penyampaian pembelajaran. Setelah melakukan analisis, peneliti melakukan evaluasi terhadap inti dari permasalahan yang telah ditemukan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh guru kelas V dan dosen pembimbing skripsi yang bertujuan untuk menemukan solusi dalam mengatasi masalah tersebut. (2) Tahap Perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan ini, peneliti melakukan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point*. Rancangan yang dibuat meliputi desain produk materi dan media pembelajaran. Pada bagian desain produk materi, peneliti memilih dan menyusun materi IPS Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk kelas V SD yang kemudian akan dimasukkan ke dalam media berbasis *power point*. Pada desain produk media, peneliti merumuskan dan membuat *storyboard* untuk memudahkan dalam memproduksi media *power point*. Pada tahap ini juga, peneliti menyusun dan membuat lembar validasi ahli materi, ahli media serta RPP. Sebelum lembar validasi digunakan, terlebih dahulu harus diuji kevalidannya kepada dosen pembimbing skripsi. Setelah melakukan perancangan (*design*) media, peneliti melakukan evaluasi terhadap isi materi yang telah disusun dan desain produk yang telah dibuat dalam bentuk *story board*. Peneliti juga melakukan evaluasi terhadap hasil kevalidan pada lembar validasi dan RPP berdasarkan masukan dan saran dari dosen pembimbing skripsi. (3) Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti merealisasikan desain media berbasis *power point* yang telah disusun sesuai dengan rancangan dan

hasil evaluasi. Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses pengerjaannya. Mulai dari membuat *layout*, memasukkan gambar, mendesain *slide* dan membuat kuis. Setelah media pembelajaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menguji kevalidan media tersebut kepada ahli materi dan ahli media untuk dinilai dan diberikan pendapat, saran, serta kritikan sesuai dengan indikator penilaian yang telah dibuat pada tahap perencanaan sebelumnya. Setelah itu, peneliti melakukan revisi dan evaluasi terhadap media berbasis *power point* tersebut sesuai dengan hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan uji coba media *power point* pada tahap selanjutnya yaitu tahap penerapan (*implementation*). Setelah melakukan pengembangan media, peneliti melakukan evaluasi dan revisi terhadap hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Sumber Data dan Data Penelitian diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran *power point* oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan media dipilih berdasarkan penguasaan terhadap materi IPS dan *power point*. Adapun aspek yang dinilai dan indikator yang terdapat pada lembar validasi materi berdasarkan pendapat Arsyad (2017: 103), Musfiqon (2012: 116), Rusman (2012: 178), Suryanto (2010: 44) dan Asyhar (2011: 81) yang dapat diolah sebagai berikut:

Tabel 1
Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator	No. Pernyataan
Materi	Kejelasan materi yang disajikan	1, 2, 3
	Keakuratan materi yang disajikan	4, 5
	Kejelasan dan kelengkapan materi	6
	Kejelasan dan kelengkapan gambar yang disajikan	7
	Kejelasan dan kelengkapan gambar yang disajikan	8
	Kejelasan dan kelengkapan gambar yang disajikan	9, 10, 11
Penyajian	Kejelasan yang disajikan	12, 13, 14
	Kejelasan yang disajikan	15, 16, 17
Kejelasan	Kejelasan yang disajikan	18

Tabel 2
Angket Validasi Media

No	Aspek	% Jawaban
Valid	Isi materi yang disajikan sesuai	100
	Isi materi yang disajikan menarik	100
	Isi materi yang disajikan sesuai dengan materi	100
Tidak Valid	Isi materi yang disajikan sesuai	100
	Isi materi yang disajikan menarik	100
	Isi materi yang disajikan sesuai dengan materi	100
Tidak Valid	Isi materi yang disajikan sesuai	100
	Isi materi yang disajikan menarik	100
	Isi materi yang disajikan sesuai dengan materi	100

Data untuk penelitian pengembangan ini dihitung menggunakan skala likert. Rumus skala likert adalah sebagai berikut:

Gambar 2
Analisis Data Validasi

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Setelah mengetahui hasil persentase dari rumus di atas, maka langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media *power point* dengan melihat kriteria persentase di bawah ini.

Gambar 3
Kriteria Penafsiran Ahli Materi dan Media

Kategori	Skor	Persentase
Sangat Baik	4	100%
Baik	3	75%
Cukup	2	50%
Kurang	1	25%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan aplikasi *power point*. Media ini dikembangkan dengan berdasar pada model pengembangan ADDIE. Model

pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahapan. Tahapan-tahapannya antara lain (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluation (*evaluation*) (Branch, 2009:02). Penelitian ini terbatas pada 3 tahapan saja yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*).hal ini disebabkan kondisi sekarang yang berada dalam masa pandemi covid-19 yang menyebabkan peneliti tidak dapat melakukan pengambilan data di lapangan atau sekolah yang dituju. Tahapan penelitian dengan prosedur ADDIE tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

(1) Analisis (*analyze*)

Tahap analisis berisi kegiatan mengamati dan menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, dalam hal ini adalah permasalahan yang ada di UPT SD Negeri 157 Gresik. Untuk mengetahui permasalahan yang ada, peneliti melakukan kegiatan observasi dengan cara melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas di SD tersebut. Guru kelas yang dipilih untuk diwawancarai adalah wali kelas V. Materi yang dibahas adalah mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, permasalahan yang ditemui adalah peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Materi yang terdapat di dalam buku kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran. Siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak terjadi hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa.

Media yang digunakan juga bersifat konvensional, yaitu berupa gambar tokoh pahlawan dan peristiwa sejarah Indonesia. Media yang digunakan tidak dapat menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan pada UPT SD Negeri 157 Gresik sama seperti SD pada umumnya, yaitu kurikulum 2013. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti melakukan pengembangan media berbasis *power point* pada mata pelajaran IPS dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi.

(2) Perancangan (*design*)

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE adalah perancangan. Pada tahap ini kegiatan awal yang dilakukan adalah menentukan KD dan indikator serta tujuan dari pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan materi dan gambar yang diperlukan. Setelah materi dan gambar yang dibutuhkan terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*.

Storyboard ini dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan materi pada *power point*. *Storyboard* juga digunakan untuk memvisualisasikan konten dari presentasi yang akan dibuat. Dalam pembuatan *story board* ada 3 hal yang dilakukan yaitu: membuat *outline*, menampilkan dalam bentuk *slide shorter* dan membuat sketsa gambar.

Membuat *outline* pada *power point* menggunakan menu *outline mode*. Menu ini digunakan untuk menentukan jumlah slide, keruntutan materi dan konten apa saja yang dimasukkan dalam *power point*. Dalam hal ini adalah materi IPS yaitu peristiwa sekitar proklamasi. Setelah itu materi ditampilkan dalam bentuk *slide shorter* untuk menampilkan semua slide dalam satu tampilan untuk kemudian dibuat sketsanya.

Setelah selesai dengan pembuatan *storyboard*, langkah selanjutnya adalah menentukan lembar validasi materi dan media. Persentase kevalidan media dan materi dapat diambil dari penilaian yang diberikan oleh validator media dan materi. Pada lembar validasi media dan materi terdapat beberapa aspek penilaian. Untuk lembar validasi media terdapat 3 aspek yang dinilai, yaitu aspek visual, audio dan standar teknik. Sedangkan untuk lembar validasi materi terdapat aspek pembelajaran, isi materi, efektivitas dan penyajian.

(3) Pengembangan (*development*)

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini semua rancangan yang dibuat direalisasikan. Tahap ini berupa penyusunan materi IPS dengan materi peristiwa sekitar kemerdekaan menggunakan aplikasi *microsoft power point*.

No	Design	Keterangan
1.		Cover Media dalam bentuk PPT, didesain sesuai tema proklamasi dan diberi backsound lagu Tanah Airku

No	Design	Keterangan
2.		Slide 4 yang berisi pilihan bagi siswa untuk melihat materi, latihan soal atau tes
3.		Slide 5 berisi pokok-pokok materi IPS peristiwa sekitar kemerdekaan
4.		Slide 6-17 berisi materi tentang proklamasi
5.		Slide 18-20 berisi gambar-gambar pahlawan yang berjasa dalam kemerdekaan Indonesia

No	Design	Keterangan
6.		Slide 21 berisi audio/rekaman asli suara Ir. Soekarno yang sedang membacakan naskah proklamasasi
7.		Slide 22-28 berisi soal latihan
8.		Slide 29-58 berisi soal tes

dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai yang diperoleh adalah 87,5% dengan kriteria sangat layak. Kriteria itu menandakan bahwa media pengembangan berbasis *power point* yang telah dibuat dapat digunakan dengan adanya sedikit revisi.

2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu ahli materi, yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd dengan hasil uji validasi materi dapat dijabarkan sebagai berikut :

No	Aspek	Skor
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>power point</i> sesuai dengan KD	3
2	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>power point</i> sesuai dengan indikator	3
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>power point</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
4	Isi media <i>power point</i> sesuai dengan materi	3
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	3
6	Materi yang disajikan membantu siswa dalam menambah wawasan	3
7	Materi yang disajikan memudahkan siswa untuk memahami peristiwa sekitar kemerdekaan	3
8	Permainan yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan	3
9	Materi disajikan secara runtut	3
10	Materi yang disajikan sudah memuat seluruh indikator	3

Validitas Pengembangan Media Berbasis Power Point

1. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh 1 ahli media , yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. dengan hasil uji validasi media dapat dijabarkan sebagai berikut :

No.	Aspek	Skor
1.	Komposisi warna <i>background</i> menarik	4
2.	Animasi dan gambar menarik	3
3.	Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu	3
4.	Musik instrument tidak mengganggu materi	3
5.	Penggunaan <i>back sound</i> tepat	4
6.	Petunjuk pengoperasian yang mudah dipahami	4
7.	Penyajian tampilan runtut	4
8.	Program mudah untuk digunakan	3

Skor yang diperoleh dari ahli media yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. adalah 28 poin dari skor maksimal yaitu 32 poin. Skor ini kemudian

	pembelajaran	
11	Tersedia ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	3
12	Terdapat soal evaluasi yang memungkinkan siswa memberikan respon dan penguasaannya	3
13	Materi yang disajikan terkait dengan suasana atau lingkungan sekitar siswa	3
14	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami siswa	3

Skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd adalah 42 poin dari skor maksimal yaitu 56 poin. Skor ini kemudian dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang telah dibuat.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{42}{56} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai yang diperoleh adalah 75% dengan kriteria layak. Kriteria itu menandakan bahwa materi untuk pengembangan media berbasis *power point* yang telah dibuat dapat digunakan dengan adanya revisi.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini menunjukkan hasil bahwa media layak untuk digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Validasi yang dilakukan oleh validator terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi. Ahli media memberikan skor sebesar 87,5% sedangkan ahli materi memberikan nilai sebesar 75%.

Media berbasis *power point* ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009:02).

Berdasarkan tahapannya, peneliti melakukan analisis masalah, membuat rancangan produk media *power point*, mengembangkan media, mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran dan membuat evaluasi. Namun, dikarenakan kondisi pandemi covid-19, penelitian hanya dilakukan sebatas 3 tahap saja. Tidak sampai melakukan pengambilan data di lapangan.

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis dengan melakukan wawancara dengan guru pengajar. Hasil dari wawancara dengan salah satu guru pengajar di UPT SD Negeri 157 Gresik menyebutkan bahwa kurang berhasilnya pembelajaran IPS pada siswa kelas V disebabkan oleh kurangnya variasi dari media pembelajaran. Pembelajaran hanya bersifat konvensional dan mengandalkan buku modul saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Al Muchtar (dalam Subkhan Rojuli, 2016) yang menyebutkan bahwa lemahnya kualitas pendidikan IPS disebabkan terbatasnya sumber belajar pada buku teks dan keengganan guru untuk mencari sumber lain.

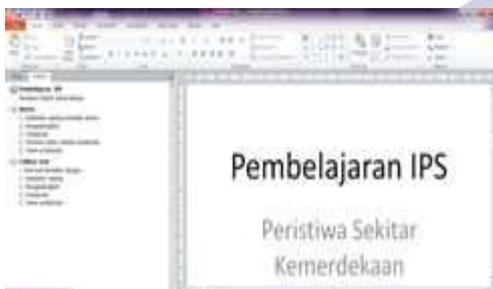
Kurangnya variasi dalam pembelajaran IPS menimbulkan rendahnya tingkat minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPS yang diajarkan. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar bisa menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dimaksud adalah *power point*. Menurut Azhar Arsyad (2010), *power point* merupakan media audio visual yang berbentuk teks, gambar, suara dan video di dalamnya. Aplikasi *power point* sudah tidak asing di telinga kita. Aplikasi ini banyak digunakan untuk melakukan sebuah presentasi. Dalam dunia pendidikan, guru biasa menggunakan aplikasi ini untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Munir (2012), aplikasi ini banyak dipilih karena memiliki banyak keunggulan antara lain: 1) dapat menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang menunjang tercapainya pembelajaran; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera; 3) mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran; 4) Menarik perhatian peserta didik sehingga membangkitkan minat untuk belajar; 5) materi pembelajaran akan lebih lama diingat dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat karena penggunaan media yang mengandung unsur visual, audio, maupun grafik dll. Hal ini selaras dengan pendapat yang disampaikan Darmawan, Deni (2012:38) yang menyatakan bahwa ketertarikan peserta didik pada multimedia yang dapat menyajikan teks, gambar animasi dan juga video serta audio secara bersama dapat mengaktifkan siswa untuk belajar.

Oleh sebab itu, media *power point* ini dipilih untuk digunakan di dalam pembelajaran IPS di kelas V.

Setelah memilih media *power point*, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dengan melakukan perancangan. Rancangan yang dibuat disesuaikan dengan KD yang ada. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membuat gambaran luas atau kerangka materi. Kerangka materi dibuat dengan menggunakan aplikasi *power point* dan menggunakan menu *outline*. Pembuatan kerangka materi bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun materi apa saja yang dibutuhkan. Berikut ini adalah contoh gambaran *outline* yang dibuat menggunakan *power point* dengan materi IPS materi peristiwa sekitar kemerdekaan.

Gambar 4

Outline Materi Peristiwa Sekitar Kemerdekaan



Setelah proses perancangan selesai, maka tahap yang selanjutnya adalah pengembangan. Media yang telah dirancang kemudian dikembangkan lebih baik lagi menggunakan *software power point*. Materi disusun semenarik mungkin menggunakan gambar-gambar dan audio. *Background* yang digunakan pun berwarna-warni.

Gambar 5

Tampilan Media Pembelajaran dengan menggunakan Power Point



Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi media dan materi. Validator dipilih sesuai dengan keahlian di bidang masing-masing. Validator media yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. dengan hasil skor yang diberikan adalah 28 dari skor maksimal yaitu 32 poin. Persentase dari penilaian yaitu 87,5%. Hal ini menandakan media sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di kelas V. Sedangkan validator materi yaitu Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd dengan hasil skor yang

dibeikan adalah 42 dari skor maksimal 56 poin. Persentase dari penilaian yaitu 75%. Rentang persentase berada pada 61%-80% yang menandakan materi layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya yaitu implementasi, tidak dapat dilakukan karena kondisi yang masih dalam pandemi akibat covid-19.

PENUTUP

Simpulan

Karya ilmiah ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R&D (*research and development*). Pengembangan dilakukan pada media pembelajaran kelas V SD yakni media *power point* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS terutama bab peristiwa sekitar kemerdekaan. Alur penelitian berdasarkan model pengembangan ADDIE yang disederhanakan dari 5 tahapan menjadi 3 tahapan. Tahapan-tahapannya antara lain (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*). Berdasarkan hasil validasi didapatkan persentase kelayakan media sebesar 87,5% yang berarti sangat layak dan persentase kelayakan materi sebesar 75% yang berarti layak. Secara keseluruhan, pengembangan media berbasis *power point* dengan materi peristiwa sekitar proklamasi dapat diimplementasikan pada pembelajaran di kelas.

Saran

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan untuk bahan pengembangan:

1. Bagi guru, dengan adanya pengembangan media *power point* ini maka diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V dan tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Bagi siswa, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *power point* ini diharapkan dapat mempermudah dalam pemahaman dan meningkatkan minat untuk berpartisipasi aktif di dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media pembelajaran berbasis *power point* ini dapat dikembangkan agar lebih valid lagi baik dari segi media maupun materi sehingga lebih efektif saat diimplementasikan kepada subyek yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT Grasindo : Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Isnaeni, Hendri F. 2015. *Seputar Proklamasi Kemerdekaan: Kesaksian, Penyiaran dan Keterlibatan Jepang*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Lamin. *Tema 7: Peristiwa dalam Kehidupan*. Pustaka FiiL.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Nurhadi. 2010. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Penerbit Multi Kreasi Satudelapan : Jakarta.
- Rojuli, Subkhan. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera
- Rusman, Deni K., dan Cipi R. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafiindo Persada.
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Tim Edukom. 2019. *Presentasi dengan Microsoft Power Point*. Tangerang: Loka Akasara.
- Fikriyah, Naili. 2017. *Pengembangan Media Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitudu*. (online pada tanggal 19 Maret 2021).