



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point* Untuk Kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 di Sekolah Dasar Negeri Giling

Urfi Mutiarohmah Hanggraeni Putri^{1*}, Joko Sulianto², Fine Reffiane³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: mutiafifi2307@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: jokosulianto@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: bundafinepgsd@gmail.com

Abstract. *The objectives to be achieved in this research are the validity and feasibility of Microsoft PowerPoint for class V Theme 3 Subtheme 1 in Elementary School. This type of research is research development Research and Development (R & D) is a research method used to make a product and test the effectiveness of the product only to a limited trial or only at stage six of the ten steps of the Borg & Gall model, namely Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing. The subjects of this research are teachers and students of SD Negeri Giling 01. This research is based on the aim of developing interactive learning media based on Microsoft powerpoint that is suitable for use by elementary school students. The research method used is the Borg and Gall method with six steps out of ten research steps. The analysis technique in this study uses observation, interviews, and questionnaire responses. The results of the research, the media tested, is very feasible and efficient to be a learning medium in class V Elementary School.*

Keywords: *Based on Microsoft Powerpoint; Development; Interactive media.*

Abstrak. *Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbasis Microsoft Power Point untuk kelas V Tema 3 Subtema 1 di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut hanya sampai pada uji coba terbatas atau hanya pada tahap enam dari sepuluh langkah model Borg & Gall yaitu Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing. Subjek penelitian ini adalah Guru dan Siswa SD Negeri Giling 01. Penelitian ini dilandasi dengan tujuan untuk mengembangkan media interaktif pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint yang layak untuk digunakan siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Borg and Gall dengan enam langkah dari sepuluh langkah penelitian. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket respon. Hasil dari penelitian, media yang diujikan sangat layak digunakan dan efisien untuk menjadi media pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.*

Kata Kunci: *Berbasis Microsoft Powerpoint; Media interaktif; Pengembangan.*

PENDAHULUAN

Pendapat Bramley mengenai belajar, belajar merupakan komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu. Jadi Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk seni, pencapaian tujuan berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. (Daryanto, 2012: 59). Hadi Subroto berpendapat bahwa Pembelajaran tematik atau terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik juga terbentuk karena adanya sebuah kurikulum interdisipliner dimana kurikulum tersebut merupakan sebuah bagian-bagian kurikulum yang mengacu pada permasalahan kehidupan yang menyangkut kajian dari berbagai bidang studi (Trianto, 2011: 151).

Media pembelajaran dapat dijadikan salah satu sarana dalam mendapatkan pengetahuan mengenai IPA. Melalui penggunaan media siswa dapat terbantu dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan literasi pada bidang IPA. Hal ini tentu selaras dengan tujuan pendidikan yaitu memberi bekal kemampuan dasar yang bermanfaat bagi siswa. (Taufiq dkk, 2011: 13). Santyasa berpendapat jika media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan, siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari pengertian kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat bantu belajar siswa untuk dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran dengan perantara guru ataupun dapat dilaksanakan secara mandiri. (Santyasa, 2007: 3)

Kemajuan IPTEK yang ada di Indonesia sangat pesat, maka dari itu dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan salah satu strategi penggunaan IPTEK sebagai media pembelajaran interaktif adalah dengan menyusun sebuah media dan bahan ajar berbasis multimedia seperti yang diungkapkan Sri Anitah (2009: 61) "*bahwa dimanfaatkannya multimedia dan sebagai sumber informasi serta metode pembelajaran, pencapaian hasil pembelajaran diharapkan lebih meningkat*". Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video animasi) yang disusun secara utuh, terintegrasi, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan komputer. Dengan cara ini kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik, sehingga akan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Bambang Warsita, multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi komputer yang dilengkapi dengan CD-player, sound card, speaker, dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resonansi yang tinggi. Kemudian dari sudut pandang software, akan diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan dunia maya dimana pengguna dapat berinteraksi dengan komputer. (Bambang Warsita, 2008: 153).

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan (Development & Research). Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan software powerpoint. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu produk Microsoft corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Menurut Istiningasih manfaat *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran antara lain: penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi. Alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis Powerpoint memiliki kemampuan pengolahan teks, gambar, warna, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai yang diinginkan penggunaannya. Selain itu media berbasis *Microsoft Power Point* dapat menambahkan gambar, video, audio, dan memungkinkan untuk membuat soal-soal interaktif. (Istiningasih, 2012: 119).

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Giling 01 media yang dibutuhkan adalah media interaktif Ilmu Pengetahuan Alam yang didalamnya memuat beberapa animasi gambar yang memudahkan siswa untuk mengetahui yang tidak dapat terlihat oleh mata langsung di kehidupan nyata, sedangkan di SD Negeri Giling 01 media Ilmu Pengetahuan Alam hanya berupa gambar, dan alat seadanya seperti pompa paru hasil karya anak kelas V. Selain itu alasan dikembangkannya media interaktif berbasis Power Point ini karena ada fasilitas yang jarang digunakan seperti Lcd dan proyektor serta laboratorium komputer, sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian terdahulu Amalia, Agustini, & Sulianto (2017) penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang menghasilkan media pembelajaran diorama dengan bentuk 3 dimensi sehingga membuat pembelajaran semakin menarik dan menaikkan hasil belajar siswa yang dilaksanakan dalam 3 SD yaitu pada uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Panggang, dan uji coba diperluas di SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo. Dalam penelitian yang dilakukan mendukung peneliti untuk mengembangkan media tiga dimensi berbasis *Microsoft Power Point* untuk kelas V pada tema 3 subtema 1. Adapun perbedaan yang terdapat pada pengembangan Borg & Gall hanya sampai uji coba terbatas, dan pada materi IPA saja tema 3 makanan sehat Subtema 1 kelas V, dan hanya dilakukan di SD Negeri Giling 01. Kemudian penelitian Sari dan Reffiane (2017) hasil penelitian ini menghasilkan keefektifan model pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) dengan media animasi interaktif terhadap hasil belajar pada mapel IPA dengan nilai pre test rata-rata 71,50 dan nilai post test rata-rata 77. Dan mendukung peneliti dalam mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran IPA dengan media animasi. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan, serta aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Microsoft Power Point* yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA tema 3 makanan sehat subtema 1 kelas V.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan enam tahap dari sepuluh tahap penelitian Borg and Gall. Dan yang dikembangkan adalah media pembelajaran kelas V materi IPA pada tema 3 subtema 1, serta belum adanya produk media pembelajaran berupa pengembangan aplikasi *Microsoft Power Point* untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati. Maka dari itu peneliti berinisiatif mengembangkan aplikasi *Microsoft Power Point* dengan materi pembelajaran kelas V tema 3 subtema 1 dalam bentuk media interaktif. Media ini didukung dengan tampilan yang menarik dan fasilitas pendukung yang lengkap untuk pembelajaran IPA.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2015:54) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu. Menguji produk yang telah ada karena adanya keraguan terhadap produk tersebut, pengembangan (inovasi) berarti memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah ada supaya lebih praktis digunakan, lebih produktif dan lebih efisien. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) berdasarkan model pengembangan Borg & Gall (1983) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tertentu. Subjek penelitian ini dilaksanakan di SDN Giling 01, khususnya di kelas V dengan wali kelas Bapak Donny Pratomo, SE., S.Pd. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V yang berjumlah 15 siswa.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi langsung dalam pengumpulan data. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas V SDN Giling 01. Wawancara tersebut dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan mengetahui kebutuhan siswa dalam belajar. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *likert* dan skala

Guttman. Cara mengisi instrumen dalam penelitian ini adalah dalam bentuk checklist (√) sesuai dengan pendapatnya pada alternatif jawaban yang telah tersedia. Instrumen ini digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian dengan teknik angket, karena angket digunakan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden yang jumlahnya banyak. Pada uji ahli media pembelajaran dan materi, hasil persentase tiap item dikatakan berhasil atau valid apabila hasil berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria baik sekali. Rentang 61%-80% dengan kriteria baik atau rentang 41%-60% dengan kriteria cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru saja. Guru belum maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena pada materi kelas V pelajaran IPA tidak bisa dilihat secara kasat mata keberadaannya, seperti yang ada di materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan yang letaknya dalam perut hewan dan manusia. Sehingga siswa tidak bisa melihat secara langsung bentuknya. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan berpaduan dengan buku paket atau LKS yang ada di sekolah saja. Tindak lanjut berdasarkan permasalahan di atas adalah diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Tahap selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah mencari atau mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi serta evaluasi untuk dikembangkan menjadi bahan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point untuk kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 di Sekolah Dasar.

Hasil validasi pertama dari validator 1 yaitu Ibu Arfilia Wijayanti, S.Pd., M. Pd. (dosen Universitas PGRI Semarang) yang berperan sebagai ahli media I dan ahli materi I, diperoleh data seperti pada tabel 4.1 dan 4.2

Tabel 4.1 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Media I pada Validasi Pertama.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Kontribusi Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Baik Sekali
5.	Kesempurnaan Produk	19	25	$\frac{19}{25} \times 100\% = 76\%$	Baik
Jumlah		87	100		
Presentase Akhir				$\frac{87}{100} \times 100\% = 87\%$	Baik Sekali

Tabel 4.2 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Materi I pada Validasi Pertama.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
3.	Indikator Penyajian	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
4.	Indikator Kebahasaan	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93\%$	Baik Sekali
5.	Indikator Kompetensi	25	30	$\frac{25}{30} \times 100\% = 83\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		87	95	$\frac{87}{95} \times 100\% = 92\%$	Baik Sekali

Hasil validasi pertama dari Validator II Yaitu Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd (Dosen Universitas PGRI Semarang) yang berperan sebagai ahli media II dan ahli materi II, diperoleh data pada tabel 4.3 dan 4.4

Tabel 4.3 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media II pada Validasi Pertama.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Kontribusi Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
5.	Kesempurnaan Produk	22	25	$\frac{22}{25} \times 100\% = 88\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		92	100	$\frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$	Baik Sekali

Tabel 4.4 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Materi II pada Validasi Pertama.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	16	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$	Baik Sekali
3.	Indikator Penyajian	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
4.	Indikator Kebahasaan	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93\%$	Baik Sekali
5.	Indikator Kompetensi	27	30	$\frac{27}{30} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		87	95	$\frac{87}{95} \times 100\% = 92\%$	Baik Sekali

Hasil Validasi pertama dari validator III Yaitu Bapak Budiman, S. IP (Guru SD Negeri Giling 02) yang berperan sebagai ahli media III dan ahli materi III, diperoleh data seperti pada tabel 4.5 dan 4.6.

Tabel 4.5 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Media III pada Validasi Pertama.

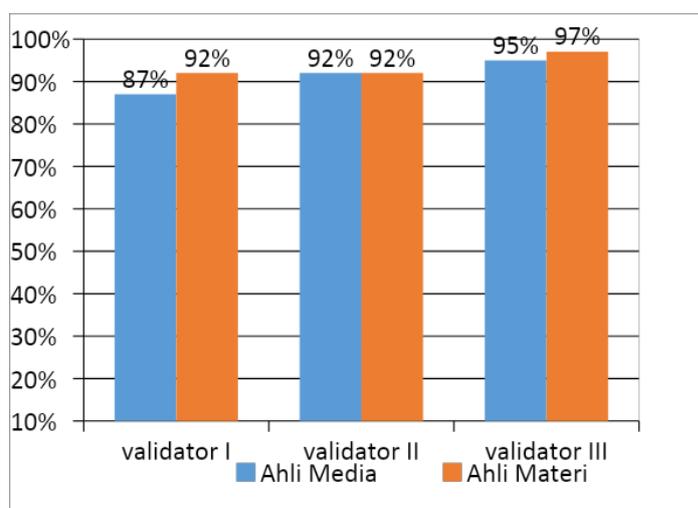
No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Kontribusi Produk	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
5.	Kesempurnaan Produk	23	25	$\frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		95	100	$\frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali

Tabel 4.6 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Materi III pada Validasi Pertama.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	19	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	20	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Indikator Penyajian	9	10	$\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
4.	Indikator Kebahasaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
5.	Indikator Kompetensi	29	30	$\frac{29}{30} \times 100\% = 97\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		92	95	$\frac{92}{95} \times 100\% = 97\%$	Baik Sekali

Gambar persentase hasil validasi pertama dari ahli media dan materi dalam diagram batang ditunjukkan pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 persentase Hasil Validasi Pertama dari Ahli Media dan Ahli Materi dalam Diagram Batang.



Hasil validasi dari validator I yaitu Ibu Arfilia Wijayanti, S.Pd., M. Pd. (dosen Universitas PGRI Semarang) yang berperan sebagai ahli media I dan ahli materi I, diperoleh data seperti pada tabel 4.7 dan 4.8

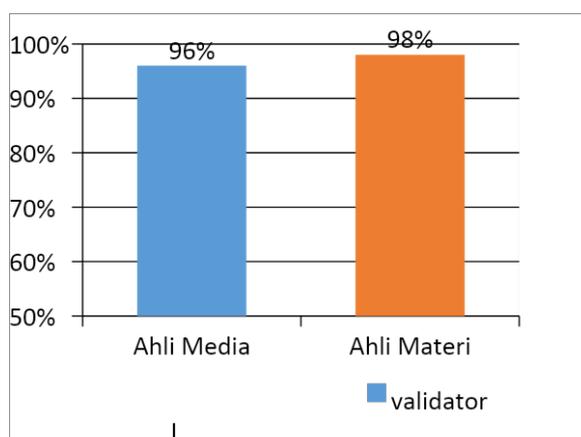
Tabel 4.7 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Media I pada Validasi Kedua.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Kontribusi Produk	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
5.	Kesempurnaan Produk	24	25	$\frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		96	100	$\frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$	Baik Sekali

Tabel 4.8 Persentase Skor Tiap Aspek Oleh ahli Materi I pada Validasi Kedua.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Indikator Penyajian	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
4.	Indikator Kebahasaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
5.	Indikator Kompetensi	28	30	$\frac{28}{30} \times 100\% = 93\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		93	95	$\frac{93}{95} \times 100\% = 98\%$	Baik Sekali

Gambar persentase hasil validasi kedua dari ahli media dan materi dalam diagram batang ditunjukkan pada gambar 4.2

Gambar 4.2 Persentase Hasil Validasi Kedua Dari Ahli Media dan Materi dalam Diagram Batang.

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas 5 di tempat penelitian yaitu SD Negeri Giling 01. Angket respon guru dimaksudkan agar dapat memberi masukan, serta menilai media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point*. Lembar angket berisi 39 pertanyaan yang harus diisi guru dengan angket penilaian media dan angket penilaian materi. Hasil analisis angket guru dapat disajikan dalam tabel 4.9 dan 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Persentase Skor Angket Penilaian Media Oleh Guru.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Kontribusi Produk	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	20	20	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
5.	Kesempurnaan Produk	25	25	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		98	100	$\frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$	Baik Sekali

Tabel 4.10 Persentase Skor Angket Penilaian Materi Oleh Guru.

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Presentase	Kategori
1.	Indikator Kesesuaian	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
2.	Indikator Kelayakan	18	20	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
3.	Indikator Penyajian	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
4.	Indikator Kebahasaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
5.	Indikator Kompetensi	30	30	$\frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
Jumlah Presentase Akhir		91	95	$\frac{91}{95} \times 100\% = 96\%$	Baik Sekali

Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas 5 di tempat penelitian yaitu di SD Negeri Giling 01. Angket respon siswa dimaksudkan agar siswa dapat menilai media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point*. Lembar angket berisi 9 pertanyaan yang harus dijawab siswa. Pertanyaan tersebut dalam bentuk angket skala Guttman dengan memilih jawaban “ya” atau “tidak” Kemudian dianalisis dengan cara yang sama seperti pada skala *likert*. Hasil angket respon siswa dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa.

Daftar Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor Ideal	% Keidealan	Kategori
1. Bentuk media pembelajaran interaktif berbasis <i>microsoft powerpoint</i> terlihat lebih menarik	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2. Warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>microsoft powerpoint</i> sangat menarik	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3. Saya tertarik mempelajari materi IPA dengan menggunakan media	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali

Daftar Pertanyaan	Ya	Tidak	Skor Ideal	% Keidealan	Kategori
pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i>					
4. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i> jelas dan mudah dipahami	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
5. Saya lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i>	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
6. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i> mengasyikan	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
7. media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i> dapat membuat saya untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
8. media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i> dapat meningkatkan konsentrasi saya dalam belajar	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
9. media pembelajaran interaktif berbasis microsoft <i>powerpoint</i> dapat membuat saya untuk memahami materi	15	0	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
Jumlah	135	0	135	$\frac{135}{135} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali

Pembahasan

Validasi desain dilakukan oleh 3 ahli media dan ahli materi. Serta angket guru dan respon siswa. Validasi media Arfilia Wijayanti, S.Pd., M. Pd., Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas PGRI Semarang, dan guru kelas V Budiman S.IP., SD Negeri Giling 02 dosen Universitas PGRI Semarang, dan pengisian angket oleh guru kelas 5 Donny Pratomo, SE., S.Pd SDN Giling 01. Kemudian respon siswa diisi oleh siswa kelas 5 di SDN Giling 01. Dengan validasi, maka media yang dikembangkan dapat diketahui kelayakan sebagai media pembelajaran.

Rata-rata penilaian media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* oleh semua ahli media yaitu sebesar 94%, sehingga kevalidan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan ahli media termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Persentase ahli media I yaitu menunjukkan 96% termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Persentase ahli media II yaitu menunjukkan 92% termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Persentase ahli media III menunjukkan 95% termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Rata-rata persentase ahli media yaitu menunjukkan 94% termasuk dalam kategori “Baik Sekali”.

Rata-rata penilaian media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* oleh semua ahli materi yaitu sebesar 96%, sehingga kevalidan media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan ahli materi dalam kriteria “Baik Sekali”. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 94% dengan kriteria “Baik Sekali”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point*, layak digunakan di kelas lima Sekolah Dasar.

Media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* praktis dan berdaya guna dapat dibuktikan dengan persentase angket tanggapan siswa dan guru. Angket tanggapan siswa terhadap media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* diberikan kepada seluruh siswa kelas 5 SD Negeri Giling 01 yang berisi 9 pertanyaan. Rata-rata hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* sebesar 100%. Sehingga dapat diketahui kepraktisan dan berdaya guna media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan angket tanggapan siswa termasuk dalam kriteria “Baik Sekali”.

Rata-rata hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* sebesar 97%, sehingga dapat diketahui kepraktisan dan berdaya guna media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* berdasarkan angket tanggapan guru termasuk dalam kriteria “Baik Sekali”. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* sebesar 100% dan hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* sebesar 97%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* untuk kelas V tema 3 makanan sehat subtema 1 di Sekolah Dasar Kecamatan Gunungwungkal dinilai praktis dan berdaya guna. Adanya penjelasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* efektif bagi guru dan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan yang dapat peneliti berikan pada penelitian dan pengembangan Ketersediaan media di SDN Giling 01 perlu ditambahkan sebagai penunjang sarana prasarana belajar siswa, untuk mengasah kemampuan dalam menerima pelajaran dalam kelas, serta media yang digunakan lebih inovatif tidak hanya gambar cetak atau materi dari buku saja yang membuat anak cenderung bosan sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik. Langkah pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* dengan cara melakukan studi pendahuluan di SDN Giling 01 dengan melakukan observasi dan wawancara langsung untuk ke tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap pengembangan dari pembuatan produk, melakukan validasi produk, revisi produk, validasi perbaikan produk, kemudian melakukan uji coba lapangan awal.

Kegiatan uji coba lapangan awal menggunakan angket penilaian media pembelajaran untuk guru dan siswa sebagai alat pengumpul data yang kemudian untuk diambil kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point* untuk kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 di Sekolah Dasar Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati dapat meningkatkan penalaran siswa. Kelayakan Media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* dapat dilihat dari persentase hasil validasi Media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point*. Validasi dilakukan oleh tiga dosen Universitas PGRI Semarang, dan satu guru Sekolah Dasar dimana setiap

validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point*, layak dan valid digunakan di kelas Lima Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad, S. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amalia, M. D., Agustina, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 185-198
- Andi Prastowo. 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Andriana, E. 2017. Pengembangan multimedia pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 186-200.
- Anwar, H. 2017. Pengembangan Multimedia Biologi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 43-49.
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Syarifuddin. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. dan Gall, M. D. 1983; "Educational Research An Introduction", New York : Longman.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gavamedia.
- Irfan. 2009. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *IJPE*, vol 3 No 2.
- Istiningsih. 2012. *Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Skipta Media Creative.
- Kemendikbud. 2013. Kerangka Dasar Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Limbong, Y. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT mengacu pada kurikulum SD 2013 sub tema macam-macam sumber energi untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalasan I*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mustakim, F. H. 2014. Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Nilai Bilangan Pecahan Yang Berbeda Pada Peserta Didik Kelas Iii C Sd Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Nurlatifah, A. A. 2015. Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis Microsoft office power point interaktif pada siswa kelas IV sd negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 1(2).

- Priyanto, D. 2009. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Putra, N. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran ipa di sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Santayasa, I. W. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung*. Banjar Angkan.
- Sari, C. W., & Reffiane, F. 2018. Keefektifan model pembelajaran TPS (Think Pair Share) dengan media animasi interaktif terhadap hasil belajar pada mapel IPA. In *SEMINAR NASIONAL PGSD 2017*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian dan pengembangan,(Research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. 2013. *Pendidikan IPA, Bandung*. Bandung: Rizki Press.
- Taufik, A., dkk. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wenda, D. D. N. 2016. Pengembangan bahan ajar multimedia untuk pembelajaran IPA SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 3(1).