

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT PADA TEMA 1 SUBTEMA 3
PERTUMBUHAN HEWAN KELAS III SDN 36
PONTIANAK SELATAN**

Putri Kinanty¹, Kartono², Asmayani Salimi³

Universitas Tanjungpura Pontianak

putrikinanty11@student.untan.ac.id; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

The research carried out aims to develop media products in learning activities in the form of power point-based interactive learning media created for thematic learning in theme 1 sub-theme 3 class III at SDN 36 South Pontianak which meets the requirements to assist teaching and learning activities in the 2013 curriculum. This research method is the R&D method with the ADDIE development model. This research data involved 26 class III B students at SDN 36 South Pontianak, 1 media expert validator and a material expert. The data collection technique in this research is observation and questionnaires. The results after the research show that the process of developing interactive power point-based learning media on theme 1, sub-theme 3, animal growth, class III, SDN 36 South Pontianak has gone through five stages of the ADDIE model research. Validity activities for PowerPoint-based learning media products produced very good criteria with an average score of 93.33% for the media aspect, 95.45% for the material aspect. Then get an average score of 97.78% for student responses to learning media. So this PowerPoint-based interactive learning media is suitable to be used and tested.

Keywords : *Development; Interactive Learning Media; Power point; Thematic Learning*

Abstrak : Penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mengembangkan produk media dalam kegiatan pembelajaran yang berbentuk media pembelajaran interaktif berbasis power point yang dibuat untuk pembelajaran tematik pada tema 1 subtema 3 kelas III di SDN 36 Pontianak Selatan yang memenuhi syarat untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang ada pada kurikulum 2013. Metode penelitian ini yaitu metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. Data penelitian ini melibatkan 26 peserta didik kelas III B SDN 36 Pontianak Selatan, 1 orang validator ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan angket. Hasil setelah penelitian memperlihatkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDN 36 Pontianak Selatan sudah menempuh lima tahapan penelitian model ADDIE. Kegiatan validitas produk media pembelajaran berbasis power point menghasilkan kriteria sangat baik dengan skor

rata-rata 93,33% untuk aspek media, 95,45% untuk aspek materi. Kemudian mendapatkan skor rata-rata 97,78% untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Jadi media pembelajaran interaktif berbasis power point ini layak untuk digunakan dan diujicobakan.

Kata Kunci : Pengembangan; Media Pembelajaran Interaktif; Power Point; Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas peserta didik. Penerapan metode serta media yang dipilih guru dalam pembelajaran sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Guru memegang peranan yang penting didalam proses pembelajaran. Kompetensi utama yang perlu dimiliki guru dalam mengajar minimal adalah kompetensi penguasaan materi pembelajaran, kompetensi pemanfaatan media pembelajaran, dan kompetensi penggunaan metode pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran.

Media merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran. Media membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya tentang bagaimana penggunaan teknologi dengan tepat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman. (Hamid, 2020) mengatakan bahwa media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong dan serta terlibat dalam pembelajaran.

Adapun manfaat media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia; 3) Menimbulkan gairah belajar peserta didik; 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 5) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya; 6) Dapat memberikan persepsi yang sama bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, keterbatasan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan menjadi tidak maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis power point.

Media pembelajaran interaktif berbasis power point merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, karena melalui media pembelajaran dapat merangsang pola pembelajaran peserta didik sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang diharapkan. Program power point ini sama halnya dengan aplikasi presentasi lainnya yaitu dapat menampilkan teks, gambar, animasi, audio, video dan sebagainya. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan power point dapat dirancang semenarik mungkin. Menurut Munir (2015), media interaktif merupakan media yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya media, media itu dinamakan multimedia interaktif.

Sejauh ini power point hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja (*non interaktif*), dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penulis mengembangkan media power point pada pembelajaran yang berisi teks, animasi, gambar, video, serta audio yang disajikan dalam pembelajaran yang interaktif. Bentuk media interaktif yang dibuat penulis adalah power point terdapat fitur *hyperlink*, dan gambar serta audio yang dapat dipadukan sehingga terciptalah sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik. Menurut Apriani (2018), perpaduan *hyperlink* dengan slide, dapat menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi. Serta dapat digunakan peserta didik dan dapat membantu guru mengajar. Dengan adanya media ini dalam pembelajaran, peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran serta dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Diharapkan pembelajaran dengan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis power point karena saat melaksanakan observasi disekolah, penggunaan media yang dilakukan guru masih kurang efektif dalam pembelajaran. Hanya beberapa peserta didik saja yang memperhatikan penjelasan guru karena pembelajaran yang kurang menarik dan monoton.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar dan mampu membuat peserta didik menjadi aktif saat proses kegiatan belajar di kelas serta dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Sebelum diuji cobakan ke kelas, media pembelajaran ini perlu di uji terlebih dahulu menggunakan uji validitas oleh seorang validator dengan memberikan sebuah kuisioner/angket yang berisi pertanyaan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis power point. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Kelas III di SDN 36 Pontianak Selatan"

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D. Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan akan diuji keefektifannya apakah layak untuk digunakan. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap pengembangan meliputi: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Tahap pertama yaitu analisis. Tahap analisis melaksanakan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan terdiri dari analisis permasalahan yang ada, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini melakukan pengumpulan informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Tahap kedua yaitu desain/ perancangan. Tahap perancangan dilakukan terkait pengembangan media ini, kemudian merancang instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan instrumen untuk angket respon peserta didik. Peneliti mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan muatan materi yang akan disampaikan, setelah itu membuat desain produk yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan, peneliti merealisasikan produk sesuai dengan rancangan awal ditahap desain. Pembuatan media ini disesuaikan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran tematik, isi materi berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013. Kemudian penulis mengembangkan instrumen validasi ahli media

dan ahli materi, serta instrumen angket respon peserta didik. Setelah produk pengembangan selesai, tahap selanjutnya adalah implementasi. Tahap implementasi melaksanakan pengujian produk selaku langkah nyata guna mempraktikkan produk yang di bentuk dan penyebaran angket respon peserta didik. Peneliti melakukan validasi dengan dua ahli yaitu, ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dirancang peneliti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai dengan saran dan kritik dari para ahli. Kemudian hasil pengembangan yang sudah divalidasi dan revisi oleh validator diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung dan melibatkan peserta didik kelas III SD, dan setelah pembelajaran menggunakan media peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media yang digunakan melalui angket respon peserta didik. Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap ini melakukan evaluasi proses guna menilai apakah produk yang dibentuk sukses, cocok dengan keinginan awal ataupun tidak. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan.

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas III B SDN 36 Pontianak Selatan dengan kegiatan validasi pada tahap pengembangan dilaksanakan mulai tanggal 22 September 2023 sampai dengan 25 September 2023, kemudian uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 4 oktober 2023 sampai dengan 10 oktober 2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada ahli yang berperan sebagai responden agar dapat menjawab pertanyaan dari peneliti untuk menilai kelayakan produk dan media dengan angket. Angket juga digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala *likert*. Jawaban dari para ahli dan peserta didik ditulis dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada angket yang telah disediakan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta peserta didik.

Teknik analisis data berjenis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan informasi tertulis yang diperoleh dari hasil observasi dan saran ataupun kritikan yang diberikan oleh ahli desain dan ahli materi. Hasil dari data kualitatif nantinya akan disajikan

dalam bentuk narasi. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan tanggapan/respon peserta didik. Skala pengukuran dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yang digunakan yaitu skala *Likert* 1-4. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4 yaitu, 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Tidak Baik). Berikut tabel 1 yang memperlihatkan skala *Likert* untuk penilaian oleh validator guna mengetahui tingkat kelayakan produk:

Tabel 1. *Skala Likert*

No	Interprestasi	Persentase
1	Tidak Baik	1
2	Kurang Baik	2
3	Baik	3
4	Sangat Baik	4

Untuk mengetahui hasil akhir dari butir instrument tersebut maka dilakukan persentase total dalam angket. Berikut ini rumus perhitungan persentase yang akan digunakan :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

Ketentuan kelayakan produk media yang dikembangkan disesuaikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. *Interprestasi Persentase Hasil Skala Likert*

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Interprestasi
1	76 % - 100 %	Sangat Baik	Sangat Valid/Sangat Layak
2	51 % - 75 %	Baik	Valid/Layak
3	26 % - 50 %	Kurang Baik	Kurang Valid/Kurang Layak
4	0 % - 25 %	Tidak Baik	Tidak Valid/Tidak Layak

HASIL

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal yaitu: (a) tahap menganalisis permasalahan, (b) analisis kebutuhan peserta didik serta mengumpulkan data, dan (c) analisis kurikulum.

a. Analisis Permasalahan

Hasil analisis ini digunakan sebagai pedoman penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis power point. Hasil analisis dari permasalahan untuk kebutuhan penelitian dilakukan melalui tahap observasi selama masa MBKM dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan kegiatan MBKM peneliti melakukan observasi selama 4 bulan di SDN 36 Pontianak Selatan yang dimulai pada bulan Agustus 2022 sampai Desember 2022, diperoleh informasi terkait dengan masalah dan kondisi perangkat pembelajaran. Peneliti mendapatkan dari hasil observasi bahwa dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain guru jarang terlihat menggunakan media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket dan menyampaikan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Mendukung dari hasil analisis potensi masalah sebelumnya, dilakukan penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik. Berdasarkan dari hasil angket tersebut ditemukan bahwa pada pernyataan pertama yang menyatakan bahwa “guru lebih sering mengajar menggunakan metode ceramah” mendapatkan hasil yaitu 15 orang memilih sangat setuju dan 12 orang memilih setuju. Pernyataan kedua yang menyatakan “guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam mengajar” mendapatkan hasil yaitu 17 orang sangat setuju dan 10 orang setuju. Pernyataan ketiga yang menyatakan “saya menyukai pembelajaran menggunakan media power point yang dilengkapi dengan gambar, animasi, audio, dan video” mendapatkan hasil yaitu 24 orang sangat setuju dan 3 orang setuju. Pernyataan keempat yang menyatakan “saya lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran power point” mendapatkan hasil yaitu 17 sangat setuju dan 10 orang setuju.

Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa guru lebih sering menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik setuju menyukai dan lebih tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran, karena

peserta didik akan lebih terbantu memahami pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran, dan tidak cepat merasa bosan karena menyenangkan. Sehingga diperlukannya media pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan yaitu tema, subtema, pembelajaran dan muatan yang akan di rancang ke dalam pembuatan media pembelajaran di kelas III. Berdasarkan analisis tersebut didapatkan bahwa kelas III SDN 36 Pontianak Selatan menggunakan kurikulum 2013 sehingga pembelajaran yang diberikan merupakan pembelajaran tematik. Peneliti mengambil tema 1 subtema 3 yang dibuat kedalam media pembelajaran. Kemudian menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar yang sesuai dengan tema 1 subtema 3, serta merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran. Media yang akan dirancang peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis power point.

Berdasarkan hasil dari 3 tahapan analisis, didapatkan bahwa diperlukan penggunaan media pembelajaran di kegiatan belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peran media sangat penting untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran, dan mengambil pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 yang dibuat media berupa media pembelajaran interaktif berbasis power point.

2. Desain (*Design*)

Tahap perencanaan ini meliputi: (a) menentukan perancangan produk, (b) perancangan instrumen validasi ahli media dan ahli materi, (c) serta perancangan instrumen angket respon peserta didik.

a. Menentukan perancangan produk

Media pembelajaran interaktif berbasis power point dibuat menggunakan aplikasi *microsoft* power point. Desain dalam media pembelajaran dibuat dengan sangat menarik dan pembahasan materinya dijelaskan secara detail agar peserta didik diharapkan mudah memahami sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik lebih tertarik dan memotivasi untuk belajar. Perancangan bentuk awal produk media pembelajaran interaktif berbasis power point dibutuhkan pengumpulan bahan serta informasi seperti gambar, materi, ikon yang mendukung, serta pemilihan warna yang sesuai dengan tampilan gambar lainnya.

b. Perancangan instrumen validasi ahli media dan ahli materi

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dirancang dengan memenuhi kelayakan, kejelasan, dan penyajian, serta tampilan rancangan yang menarik. Hal yang diperhatikan dalam mengembangkan bentuk awal produk power point adalah perancangan instrumen validasi yang dibuat untuk para ahli meliputi aspek media dan aspek materi sebagai berikut.

- 1) Unsur atau aspek media, meliputi tampilan dan pemograman. Aspek tampilan meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, keterbacaan tulisan, kemenarikan tampilan media, kemenarikan *background*, kesesuaian paduan warna *background* dengan tulisan, kesesuaian jenis dan ukuran huruf, ketepatan peletakan tombol, kualitas tampilan gambar dan animasi, kualitas audio dan gambar pada video dalam media, kesesuaian *background*, dan desain tampilan media secara keseluruhan. Aspek pemograman meliputi kejelasan tombol navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kemudahan penggunaan media, dan kecepatan program.
- 2) Unsur atau aspek materi meliputi kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar (KD), kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar (KD), kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi pada media dengan materi pembelajaran, kelengkapan materi yang disajikan, keluasan dan kedalaman penyajian materi, kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD, kejelasan contoh yang digunakan, penyajian materi sesuai urutannya, dan materi sesuai dengan subtema yang disajikan.

c. Perancangan instrumen angket respon peserta didik

Dalam instrumen angket respon peserta didik ada beberapa aspek yang dinilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Aspek dalam perancangan instrumen angket respon peserta didik meliputi sebagai berikut:

- 1) Aspek media meliputi tampilan pada media pembelajaran power point, gambar yang ditampilkan dalam media, dan video yang ditampilkan dalam media.
- 2) Aspek materi meliputi kemudahan materi dipelajari, materi dapat dipahami dengan mudah menggunakan media, penggunaan bahasa dapat dipahami, dan kejelasan soal latihan pada media.
- 3) Aspek pembelajaran meliputi meningkatkan daya tarik peserta didik, pembelajaran menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar.
- 4)

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap mengembangkan produk menjadi produk sesungguhnya sesuai yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan: (a) mengembangkan produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis power point, (b) validasi ahli media dan ahli materi tahap I, (c) revisi produk, serta (d) validasi ahli media dan ahli materi tahap II.

a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point

Hasil dari pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap I

Peneliti memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis power point kepada validator ahli media dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek media, maka diperoleh hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap pertama yang dapat dipaparkan dalam tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. *Data Validasi Aspek Media oleh Validator Dosen Tahap I*

o.	Indikator	Nilai (%)		Keterangan
		ai	(%)	
.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Keterbacaan tulisan	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Kemenarikan tampilan media	4	$\frac{1}{00\%}$	Sangat Baik
.	Kemenarikan <i>background</i>	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Kesesuaian antara paduan warna <i>background</i> dengan tulisan	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Ketepatan peletakan tombol	4	$\frac{1}{00\%}$	Sangat Baik
.	Kualitas tampilan gambar dan animasi	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
.	Kualitas audio dan gambar pada video dalam media	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
0.	Kesesuaian <i>background</i>	3	$\frac{7}{5\%}$	Baik
1.	Desain tampilan media secara keseluruhan	4	$\frac{1}{00\%}$	Sangat Baik

2.	Kejelasan tombol navigasi	4	1 00%	Sangat Baik
3.	Konsistensi penggunaan tombol	3	7 5%	Baik
4.	Kemudahan penggunaan media	3	7 5%	Baik
5.	Kecepatan program	3	7 5%	Baik
Jumlah		49		-
Rata-rata			8 1,67%	Sangat Layak

Setelah dikonversikan hasil validasi tahap pertama pada validator ahli media pada tabel 3 memiliki total 49 dari total maksimal 60 dengan tingkat kelayakan produk ialah 81,67% kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek media pada media pembelajaran interaktif berbasis power point. Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli media untuk produk media pembelajaran ini dapat disajikan dalam tabel 4. sebagai berikut.

Tabel 4. *Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media*

No.	Masukan, Saran, dan Komentar
1.	Tulisan di <i>slide</i> 1 tidak jelas
2.	<i>Slide</i> 2 dekorasi terlalu heboh membuat tulisan tidak terlalu terlihat jelas
3.	Tulisan keterangan <i>slide</i> 2 kurang terlihat jelas
4.	Profil pengembang dimasukkan ke menu
5.	Slide profil pengembang <i>background</i> nya ubah sesuai tema
6.	Video pada <i>slide</i> 17, pilih video yang lebih menarik jangan hanya memuat tulisan.
7.	Video buat <i>play</i> otomatis saja
8.	Icon menu harus konsisten (saat game tidak konsisten)
9.	Letak icon harus konsisten
10.	Mouse dimatikan (<i>on mouse klik</i> – centang dihilangkan – <i>apply to all</i>)
11.	Icon bayangan di pojok kiri bawah dihilangkan (<i>slide show</i> – <i>set up slide show</i> – bagian <i>show type</i> – centang <i>browser</i> atau <i>a kiosk</i>)
12.	Slide 75 (game) tidak semua tombol ada suaranya
13.	Kasi petunjuk saat memulai kuis
14.	Pada kuis diganti emotikon saja saat muncul benar dan salah

Tabel 5. *Data Validasi Aspek Materi Validator Dosen Tahap I*

No.	Indikator	Nilai	(%)	Keterangan
1.	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar (KD)	3	75%	Baik
2.	Kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4	100%	Sangat Baik
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	3	75%	Baik
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	75%	Baik
5.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pembelajaran	4	100%	Sangat Baik
6.	Kelengkapan materi yang disajikan	3	75%	Baik
7.	Keluasan dan kedalaman penyajian materi	3	75%	Baik
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	4	100%	Sangat Baik
9.	Kejelasan contoh yang digunakan	3	75%	Baik
10.	Penyajian materi sesuai urutannya	3	75%	Baik
11	Materi sesuai dengan subtema yang di bahas	3	75%	Baik
Jumlah		36		-
Rata-rata			81,81%	Sangat Layak

Setelah dikonversikan hasil validasi tahap pertama pada validator ahli materi pada tabel 5 memiliki total 36 dari total maksimal 44 dengan tingkat kelayakan produk ialah 81,81% kategori sangat layak, dengan revisi sesuai saran dan perbaikan untuk aspek materi pada media pembelajaran interaktif berbasis power point. Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dapat disajikan pada tabel 6. berikut ini.

Tabel 6. *Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Materi*

No.	Masukan, Saran, dan Komentar
1.	Tujuan yang disajikan dalam media bukan tujuan ABCD
2.	Tujuan pada media cukup berisi <i>Behavior</i>

c. Revisi Produk

Berdasarkan paparan diatas, ditemukan proses revisi produk oleh tim validator meliputi aspek media dan materi. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang didapat dari tim validator terhadap produk yang dikembangkan.

d. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap II

Setelah validasi tahap pertama dan revisi pada aspek media dilakukan validasi tahap kedua pada media pembelajaran interaktif berbasis power point oleh validator ahli media dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek media. Maka diperoleh hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap kedua yang dapat dipaparkan pada tabel 7. sebagai berikut:

Tabel 7. *Data Validasi Aspek Media Validator Dosen Tahap II*

No.	Indikator	Nilai	(%)	Keterangan
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	100%	Sangat Baik
2.	Keterbacaan tulisan	4	100%	Sangat Baik
3.	Kemenarikan tampilan media	4	100%	Sangat Baik
4.	Kemenarikan <i>background</i>	3	75%	Baik
5.	Kesesuaian antara paduan warna <i>background</i> dengan tulisan	4	100%	Sangat Baik
6.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	4	100%	Sangat Baik
7.	Ketepatan peletakan tombol	3	75%	Baik
8.	Kualitas tampilan gambar dan animasi	4	100%	Sangat Baik
9.	Kualitas audio dan gambar pada video dalam media	4	100%	Sangat Baik
10.	Kesesuaian <i>background</i>	3	75%	Baik
11.	Desain tampilan media secara keseluruhan	4	100%	Sangat Baik
12.	Kejelasan tombol navigasi	4	100%	Sangat Baik
13.	Konsistensi penggunaan tombol	3	75%	Baik
14.	Kemudahan penggunaan media	4	100%	Sangat Baik
15.	Kecepatan program	4	100%	Sangat Baik
Jumlah		6		-
Rata-rata			93,33%	Sangat Layak

Setelah dikonversikan hasil validasi tahap kedua pada validator ahli media pada tabel 7 memiliki total 56 dari total maksimal 60 dengan tingkat kelayakan produk ialah 93,33% kategori sangat layak, dan tanpa revisi untuk aspek media pada media pembelajaran interaktif berbasis power point.

Tabel 8. *Data Validasi Aspek Materi Validator Dosen Tahap II*

No	Indikator	N ilai	(%)	Keterang an
1.	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar (KD)	4	100 %	Sangat Baik
2.	Kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4	100 %	Sangat Baik
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indicator	3	75 %	Baik
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	100 %	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi pada media dengan materi pembelajaran	4	100 %	Sangat Baik
6.	Kelengkapan materi yang disajikan	4	100 %	Sangat Baik
7.	Keluasan dan kedalaman penyajian materi	4	100 %	Sangat Baik
8.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	3	75 %	Baik
9.	Kejelasan contoh yang digunakan	4	100 %	Sangat Baik
10.	Penyajian materi sesuai urutannya	4	100 %	Sangat Baik
11	Materi sesuai dengan subtema yang di bahas	4	100 %	Sangat Baik
Jumlah		4 2		-
Rata-rata			95, 45%	Sangat layak

Setelah dikoversikan hasil validasi tahap kedua pada validator ahli materi pada tabel 8 memiliki total 42 dari total maksimal 44 dengan tingkat kelayakan produk ialah 95,45% kategori sangat layak, dan tanpa revisi untuk aspek materi pada media pembelajaran interaktif berbasis power point.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap ini yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Pada tahap ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan pada tahap sebelumnya dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dapat dapat di uji cobakan dikelas. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji cobakan media yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

a. Uji coba produk

Setelah di validasi oleh ahli dengan dua tahap validasi kemudian di revisi, produk layak diuji cobakan di kelas. Uji coba produk dilakukan di kelas III B SDN 36 Pontianak Selatan dengan jumlah 26 peserta didik. Peneliti menyiapkan 4 laptop untuk digunakan peserta didik ketika di kelas. Dengan fasilitas 4 laptop untuk menggunakan media pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dalam satu kelas. Berdasarkan uji coba produk didapatkan peserta didik senang belajar menggunakan media dan lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran.

b. Penyebaran angket respon peserta didik

Penyebaran angket respon peserta didik dilaksanakan setelah selesai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point. Peserta didik mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut. Penyebaran lembar angket ke 26 peserta didik dengan jumlah 10 pernyataan yang akan diisi dengan tipe jawaban berupa *check list* (✓) dengan rentang skala 1-4 dengan ketentuan “sangat tidak baik/tidak setuju = 1”, “kurang baik/kurang setuju = 2”, “baik/setuju = 3”, atau “sangat baik/sangat setuju = 4”.

Adapun data hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9. *Data Hasil Respon Peserta Didik*

Responden	No. Butir Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5

7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
14	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
17	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	36	90
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
20	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90
21	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	95
22	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
23	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36	90
24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
RATA-RATA (%)											97,788462	
KATEGORI											Sangat Baik	

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui hasil analisis data validasi dari uji ahli media dan uji ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan. Pada setiap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi terhadap produk yang dihasilkan.

a. Hasil Analisis Data

Hasil analisis data yang akan dipaparkan yaitu, (1) hasil uji validasi ahli media, (2) hasil uji validasi ahli materi, dan (3) hasil analisis data respon peserta didik. Adapun hasil analisis data tersebut dipaparkan dalam tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 10. *Hasil Analisis Data*

No.	Subjek	Hasil (%)	
		Tahap I	Tahap II
1.	Uji Validasi Ahli Media	82	93,33
2.	Uji Validasi Ahli Materi	81,81	95,45
3.	Respon Peserta Didik	97,78	

Berdasarkan analisis data pada tabel 10 diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki rata-rata berada pada rentangan 75% - 100% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis power point dapat dinyatakan valid. Deskripsi mengenai detail hasil pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1) Hasil Evaluasi Ahli Media

Berdasarkan pada uji validasi oleh ahli media, dilakukan perhitungan dengan mencari skor akhir oleh ahli media. Hasil penilaian akhir dari ahli media memperoleh nilai persentase kelayakan 93,33 yang berada pada rentangan 75%-100% (sangat baik). Dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis power point ini valid berdasarkan uji validasi oleh ahli media..

2) Hasil Evaluasi Ahli Materi

Berdasarkan pada uji validasi oleh ahli materi, dilakukan perhitungan dengan mencari skor akhir oleh ahli media. Hasil penilaian akhir dari ahli media memperoleh nilai persentase kelayakan 95,45 yang berada pada rentangan 75%-100% (sangat baik). Dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis power point ini valid berdasarkan uji validasi oleh ahli materi.

3) Hasil Evaluasi Respon Peserta Didik

Berdasarkan pada hasil pemerolehan data dari angket respon peserta didik, dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata nilai dari keseluruhan. Hasil data memperoleh rata-rata 97,78 yang berada pada rentangan 75%-100%. Berdasarkan hal tersebut, produk media pembelajaran interaktif berbasis power point dapat dikatakan sangat baik.

PEMBAHASAN

Secara umum ada 2 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDN 36 Pontianak Selatan, yaitu (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III di SDN 36 Pontianak Selatan dilihat dari aspek media dan materi, (2) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III di SDN 36 Pontianak Selatan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dibahas hal-hal sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu analisis (*analyze*) merupakan tahapan menganalisis permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran, menganalisis kebutuhan peserta didik, dan menganalisis kurikulum. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi dan penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik di kelas III SDN 36 Pontianak Selatan. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*) merupakan tahap perencanaan proses pembuatan rancangan produk/ media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi dan penyebaran angket. Pada tahap ini juga membuat rancangan instrumen validasi untuk ahli media, ahli materi, dan instrumen respon peserta didik. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menggunakan power point, kemudian validasi oleh ahli media dan ahli materi tahap I, revisi produk, dan validasi ahli media dan ahli materi tahap II. Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahapan ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan dan di validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat uji cobakan kepada peserta didik kelas III B SDN 36 Pontianak Selatan. Kemudian setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point, dilakukan penyebaran angket respon peserta didik, dan peserta didik diminta mengisi angket tersebut untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif yang sudah digunakan. Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan evaluasi produk yang telah dihasilkan berupa evaluasi

terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi produk dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan. Evaluasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui bagaimana tanggapan tentang media yang dikembangkan. Dari evaluasi tadi akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah valid atau tidak.

2. Kelayakan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

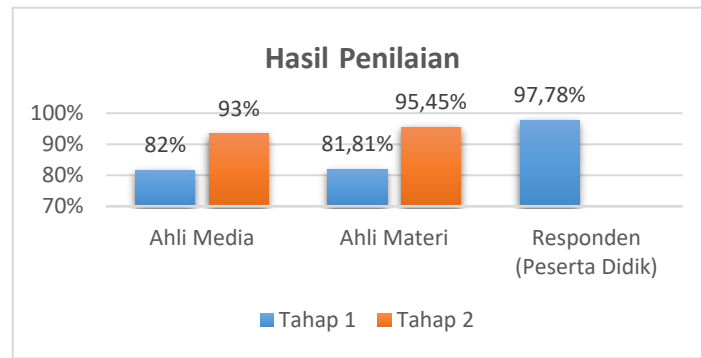
Penentuan kualitas pengembangan produk dilihat dari penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Perolehan data kelayakan diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, validasi aspek media oleh ahli media pada tahap 1 memperoleh skor 49, dan pada tahap 2 memperoleh skor 56 dari total skor maksimal penilaian 60. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point berdasarkan kegiatan validasi memperoleh persentase akhir dari ahli media sebesar 93,33% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point menurut ahli media termasuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, validasi aspek materi oleh ahli materi pada tahap 1 memperoleh skor 36, dan pada tahap 2 memperoleh skor 42 dari total skor maksimal penilaian 44. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point berdasarkan kegiatan validasi memperoleh persentase akhir dari ahli materi sebesar 95,45% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point menurut ahli materi termasuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil penilaian dari 26 peserta didik kelas III B SDN 36 Pontianak Selatan sebagai responden diperoleh hasil dengan nilai rata-rata 97,78%. Hasil penilaian menurut respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif termasuk kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, hasil penilaian media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada gambar 1. sebagai berikut.



Gambar 1. *Diagram Hasil Penilaian*

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi maka secara keseluruhan produk media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDN 36 Pontianak Selatan berhasil dikembangkan dan mendapat kualifikasi sangat valid. Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat menambah media pembelajaran di dalam kelas dan memenuhi kriteria sangat layak untuk diujicobakan ketahap selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III yang dikembangkan dari aspek media dan aspek materi adalah “sangat layak” untuk diuji cobakan. Karena berdasarkan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi, dapat diketahui hasil validasi 93,33% dari ahli media dengan kategori “sangat layak”, dan 95,45% dari ahli materi dengan kategori “sangat layak”, dengan keseluruhan produk media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDN 36 Pontianak Selatan memperoleh tanggapan yang sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III yang dikembangkan mendapatkan respon “sangat baik”. Karena berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis power point pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDN 36 Pontianak Selatan memperoleh tanggapan yang sangat baik dengan hasil rata-rata 97,78% dengan kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Vol. 2). PT. Remaja Rosdakarya.
- Andriani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157.
- Ardiansyah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Al-Qumamah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 108-127.
- Arifin Zain, A., Pratiwi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, W., & Majenang, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. Dalam *Elementary School* (Vol. 8).
- Batu Bara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Remaja Rodakaria.
- Desta Pramesti, P., Ketut Dibia, I., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 258–267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Ege, B., Faisal, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point* (Vol. 1, Nomor 1).
- Haerani, W. E. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Mengacu Pada Kurikulum SD 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Kelas IV*.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Khotimah, K. (2019). *Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi dengan I-Spring Presenter sebagai Media Pembelajaran ICT*. Jurnal Ekspone Vol. 9 (1), 79-85
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tri Wahyuni, H., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Pembelajaran Tematik. *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*, 129.
- Yaumi, M. (2017). *Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*.