

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI PINANG 1

Septy Nurfadhillah¹, Serly Anggraeni², Farah Putri Rahmanda³,
Faradita Ristavana⁴, Willy Kurniawan⁵
Universitas Muhammadiyah Tangerang
nurfadhillahsepty@gmail.com , serlyanggraeni86@gmail.com

Abstract

In research on the development of powerpoint-based learning media, it is aimed right at this time of a pandemic because it is done by means of virtual learning in this online system, the teacher uses an internet to connect in the learning process and the teacher distributes learning materials on this online system in the form of a powerpoint containing an explanation of the material. clear and complete and the teacher must also be able to design powerpoint so that the learning material can look attractive and easy to reach by students in the development of learning media using powerpoint-based carried out by researchers because during this pandemic period they developed powerpoint-based learning media because in face-to-face learning Face to face with distance learning is certainly very different. As for the method of developing powerpoint media using the ADDIE development model which consists of Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. For this reason, it can be used to improve students' abilities, improve children's cognitive abilities to acquire and build their knowledge through finding knowledge in their learning during the pandemic. In teaching the teacher must be able to guide students by providing situations, conditions, and appropriate learning strategies so that the potential of students can develop as much as possible. The learning process in schools has changed. This is caused by a virus that attacks the world, namely Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Covid-19 is a disease caused by a virus and attacks the respiratory system. In order to break the chain of the spread of Covid-19, schools were forced to close. Even though schools are closed, the learning process must continue. Therefore, this study aims to develop and utilize technology in the use of powerpoint media that is feasible, effective, and also efficient. In the social studies learning process with materials related to the learning design provided in Social Sciences (IPS) subjects which contain explanation material on various concept maps regarding the island of Sumatra, the geographical conditions of the island of Sumatra, traditions and culture on the island of Sumatra, traditional houses of the island Sumatra and the traditional dances of the island of Sumatra. Therefore, the development of power point-based learning media with social studies material, a teacher must be able to develop learning media during learning during this pandemic, for that teachers develop powerpoint media to improve cognitive development and social skills of elementary school age children. Thus, the results of this study can be used and developed in the learning process, especially for elementary school students who are used as a result of this research.

Keywords: *Media Use, Media Development Model, Powerpoint, Social Studies*

Abstrak : Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint bertujuan dengan tepat dimasa pandemi seperti ini karna dilakukan dengan cara virtual pembelajaran dalam sistem online ini guru menggunakan sebuah internet agar terhubung dalam proses pembelajaran dan guru membagikan materi pembelajaran pada sistem online ini dalam bentuk powepoint yang berisi penjelasan materi secara jelas dan lengkap dan guru juga harus bisa mendesain powerpoint agar materi pembelajaran tersebut dapat terlihat menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan berbasis powerpoint dilakukan oleh peneliti dikarenakan pada masa saat pandemi ini mengembangkan media belajar berbasis powerpoint karena dalam pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh tentunya sangat berbeda. Adapun dalam metode nya pengembangan media powerpoint menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Untuk itu yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk memperoleh dan membangun pengetahuan mereka melalui cara menemukan pengetahuan dalam belajarnya dimasa saat pada masa pandemi. Dalam mengajar guru harus mampu membimbing siswa dengan menyediakan situasi, kondisi, dan strategi pembelajaran yang tepat agar potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang semaksimal mungkin. Secara proses pembelajaran di sekolah telah mengalami perubahan. Hal ini disebabkan oleh sebuah virus yang menyerang dunia, yaitu Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Covid -19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus dan menyerang sistem pernapasan. Demi memutus rantai penyebaran Covid -19, sekolah-sekolah terpaksa ditutup. Meskipun sekolah ditutup, proses pembelajaran harus tetap berjalan. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan mengembangkan maupun memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media powerpoint yang layak efektif, dan juga efisien. Dalam proses pembelajaran IPS dengan materi yang terkait pada rancangan pembelajaran yang disediakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berisikan materi penjelasan mengenai peta konsep beragam macam mengenai pulau sumatra, kondisi geografis pulau sumatra, tradisi dan kebudayaan di pulau sumatra, rumah adat pulau sumatra serta tarian adat pulau sumatra. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint dengan materi IPS seorang guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran pada saat pembelajaran dimasa pandemi ini untuk itu guru mengembangkan media powerpoint untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia sekolah dasar. Dengan demikian maka hasil penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran khususnya pada siswa sekolah dasar yang digunakan sebagai implikasi yang diperoleh dari penelitian.

Kata Kunci : Penggunaan Media, Model Pengembangan Media, Powerpoint, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam pembaharuan dan perkembangan masyarakat yang menyeluruh, karena dalam menghadapi perkembangan jaman dan perubahan teknologi dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas (Dewantik, Mukminin, dan Waluyo, 2010). Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun, sebagai pendidikan ditingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan

pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, dan sosial budaya masyarakat pada daerah, diperlukan strategi belajar mengajar yang sesuai agar tercipta keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, untuk dapat mencapai tujuan dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar tersebut perlu memperhatikan beberapa komponen yaitu tujuan pengajaran, guru, murid, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan.

Pendidikan dilakukan melalui proses berpikir siswa tentang diri dan lingkungannya untuk mendapatkan ilmu melalui proses belajar. Ilmu diartikan sebagai suatu pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistem menurut metode-metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerapkan gejala-gejala tertentu dibidang pengetahuan tersebut, salah satu contoh disiplin ilmu adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.(perpu 32, 2013).

Pengajaran merupakan suatu aktivitas (proses) mengajar belajar yang di dalamnya ada dua subyek yaitu guru dan peserta didik, tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif dengan adanya kesadaran dan keterlibatan keaktifan kedua subyek pengajaran tersebut Inisiatif yang dapat mengarahkan dan membimbing ialah tugas guru sedangkan peserta didik memperoleh perubahan diri dalam pengajaran, pengajaran bukan konsep atau praktik yang sederhana, tetapi bersifat kompleks.

Dalam mengajar guru harus mampu membimbing siswa dengan menyediakan situasi, kondisi, dan strategi pembelajaran yang tepat agar potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang semaksimal mungkin. Proses pembelajaran beberapa bulan terakhir telah mengalami perubahan. Hal ini disebabkan oleh sebuah virus yang menyerang dunia, yaitu Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Covid -19 merupakan

penyakit yang disebabkan oleh virus dan menyerang sistem pernapasan. Demi memutus rantai penyebaran Covid -19, sekolah-sekolah terpaksa ditutup. Meskipun sekolah ditutup, proses pembelajaran harus tetap berjalan. Surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring).

Belajar merupakan proses yang dilakukan seumur hidup yang bertujuan untuk perubahan tingkah laku agar menjadi lebih baik. Hamalik (2008:50) berpendapat bahwa “belajar juga diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”. Dimasa pandemi ada istilah pembelajaran daring yang merupakan pembelajaran jarak jauh melalui media internet dan alat penunjang seperti smartphone atau telepon pintar dan laptop. Pada pembelajaran daring penggunaan teknologi semakin pesat. Kelebihan pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar. Maka dari itu hal tersebut menuntut guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam pemanfaatan teknologi dan mendorong guru untuk selalu melakukan pengembangan dan pembaruan dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pembelajaran IPS untuk tetap memberikan siswa pemahaman konsep terhadap peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Arsyad” (2013:3) mengemukakan bahwa kata media” berasal dari bahasa Latin” medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan- pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber pesan guru kepada penerima pesan siswa dengan maksud agar pesan- pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Menurut “Association Of Education Tecnology (dalam Sundayana, 2013) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran”.

Dalam hubungannya dengan media pembelajaran ditemukan beberapa hal pentingnya pemilihan media pembelajaran dikarenakan antara lain perhatian murid

yang kurang karena kebosanan mendengarkan guru berbicara, bahan yang diajarkan kurang dipahami murid, kelelahan guru yang berakibat guru tidak bergairah dalam penyampaian bahan ajar, sarana pembelajaran untuk membantu murid menyelesaikan tugas dan belajar. Pada akhirnya guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menarik murid untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran. Berdasarkan dalam pemilihan media pembelajaran dapat membantu guru dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar murid dapat lebih tertarik mengikuti dan memperhatikan proses belajar mengajar dan tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran dimasa pandemi ini. Oleh sebab itu dalam pemilihan media power point pengajar membuatnya dengan cara mendesain yang menarik dan buatlah peserta didik agar tidak merasa bosan ketika belajar.

Media powerpoint ini merupakan media yang berisi beberapa slide. Slide pada powerpoint masih sederhana yaitu berisi gambar anak yang sedang melakukan kegiatan dan teks, setiap teks dalam satu slide hanya ada satu topik bahasan atau berisi point-point penting untuk menjelaskan gambar yang ada. Jarak antara gambar dan teks disesuaikan dengan slide agar isinya lebih menarik. isi slide mudah dipahami karena media ini alat bantu mengajar di sekolah maka teks dari slide dibacakan oleh pengajar dan kemudian dijelaskan pada siswa. Dalam pengembangan media power point ini sangat mudah dan praktis bagi pengajar dimasa pandemi ini dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial yang dapat ditempuh dengan kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan maupun memanfaatkan teknologi penggunaan media powerpoint yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran serta bagaimana keefektifan media powerpoint meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia sekolah dasar.

Dalam pembelajaran IPS guru dapat memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Guru sangat berperan dalam, merancang, melaksanakan, menilai proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai tentunya dengan mengembangkan media pembelajaran, model, strategi

dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan melalui pengalaman yang nyata dalam kehidupan sosialnya. Rusman,dkk (2013:295-298) menyatakan powerpoint sudah banyak digunakan oleh para pendidik karena mudah dalam penggunaannya dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, video, animasi serta suara sehingga materi pembelajaran dapat dikemas secara interaktif. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andriani dan Wahyudi (2016:3) media power point dirancang dan dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media powerpoint menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Pada model ini pengembangan media powerpoint melalui 5 tahapan yaitu Tahap Analize (Menganalisa) yaitu menganalisa permasalahan belajar di sekolah untuk menentukan rancangan media yang akan dibuat, Tahap Design (Merancang) yaitu menentukan struktur program dan detail isi (flowchart, storyboard), Tahap Develop (Mengembangkan) yaitu mengumpulkan dan membuat media, menulis, meninjau dan menjalankan media, Tahap Implement (Menerapkan) yaitu uji validasi media ini untuk mendapatkan informasi apakah sudah efektif, Tahap Evaluation (Evaluasi), evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran terhadap meningkatkan perkembangan hasil kemampuan belajar siswa .

Berikut ini merupakan gambar desain dan model pengembangan media Pembelajaran

Media visual pada saat pembelajaran sistem offline pada pembelajaran materi IPS
Tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negriku



Gambar 1 Media pembelajaran visual terhadap peta di Pulau Sumatra



Gambar 2 Media pengembangan pembelajaran Berbasis Powerpoint

Dalam sistem pembelajaran di sekolah/di madrasah, guru dan siswa merupakan komponen yang penting. Tugas utama guru adalah mengajar, dan tugas utama siswa adalah belajar. Maka dari itu guru harus mempunyai gaya pembelajaran yang membuat siswa semangat untuk belajar. Apalagi ketika pada saat pandemic guru dituntut untuk lebih banyak ide lagi agar pembelajaran tetap menarik seperti ketika pembelajaran sebelum adanya pandemic.

Pembelajaran pada saat pandemic atau biasa disebut pembelajaran daring, maka bisa kita sebut lagi sebagai bentuk pembelajaran dengan *pola terpisah*. *Pola terpisah* adalah pola yang menggambarkan ketiadaan hubungan antara peran yang dilakukan guru sebagai pengajar dengan peran siswa sebagai pembelajar. Guru dan siswa berjalan sendiri, seakan-akan tidak ada komunikasi. Maka dari itu guru diharuskan untuk lebih banyak ide agar siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan

oleh guru. Dalam model pola terpisah guru bisa melakukan berbagai cara agar siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Seperti pada sekolah SDN PINANG 1 yang menggunakan pengembangan media powerpoint sangat tepat pada pembelajaran IPS dengan berbasis powepoint untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam keadaan situasi pandemi.

Menurut Sujadi dalam Pargito (2009) bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini yang harus diperhatikan adalah sebuah kualitas. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sarannya . Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sarannya atau suatu tingkatan terhadap tujuan-tujuan yang dicapai atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miskel,1992).

Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu (Bramley,1996). Adapun secara Model ADDIE adalah akronim dari 5 tahapan proses pengembangan yang sudah disebutkan diawal metode penelitian, Model ADDIE ini bisa memberikan kemudahan pendidik untuk merancang kurikulum jenis apapun, terlepas dari metode pembelajaran yang dipakai. Penjelasan dari proses pengembangan dalam model ADDIE itu sendiri adalah analisis merupakan masukan untuk sistem, sedangkan desain, pengembangan dan evaluasi adalah prosesnya, sementara implementasi adalah hasilnya. Maka dari itu model ADDIE adalah model

pembelejaran yang tepat untuk para guru dengan media berbasis powerpoint ditambah dengan model ADDIE, akan dapat membuat sistem pembelajaran jadi lebih terasa menarik, siswa tidak akan merasa bosan, dan pembelajaran yang disampaikan akan sampai ke peserta didik dengan baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

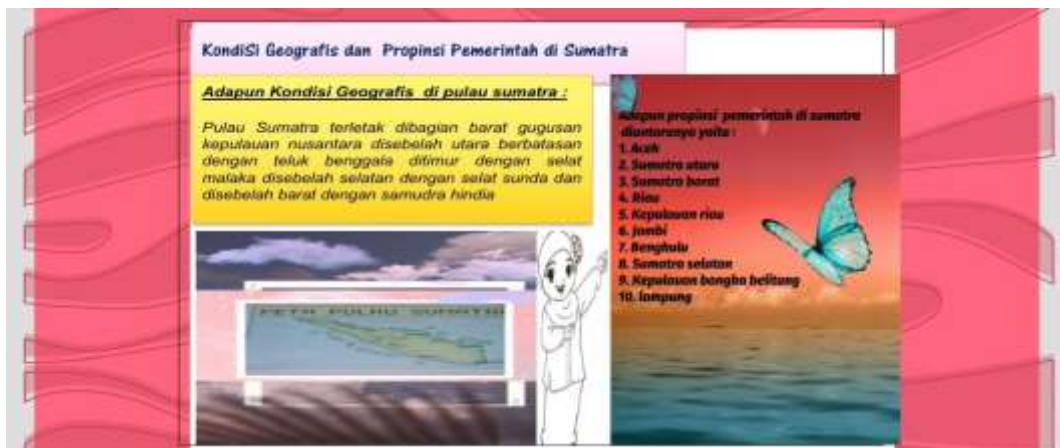
Berdasarkan hasil observasi dengan guru SDN PINANG 1, mendapatkan informasi bahwa pada hasil observasi mengenai mengembangkan media pembelajaran pada awalnya sebelum pandemi di sekolah SDN PINANG 1 memakai media visual akan tetapi pada saat pandemi seperti ini guru di SDN PINANG 1 sangat sulit untuk menerapkan media visual kembali karena untuk penggunaan media secara virtual dilakukan selama pembelajaran tatap muka dan bisa dijelaskan secara langsung mengenai proses pembelajaran, akan tetapi di era pembelajaran saat pandemi ini guru di SDN PINANG 1 mengembangkan media pembelajarannya dengan cara berbasis media pembelajaran powerpoint.

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint ini sangat tepat dimasa pandemi seperti ini karena dilakukan dengan cara virtual pembelajaran dalam sistem online ini guru menggunakan sebuah internet agar terhubung dalam proses pembelajaran dan guru membagikan materi pembelajaran pada sistem online ini dalam bentuk powepoint yang berisi penjelasan materi secara jelas dan lengkap dan guru juga harus bisa mendesain powerpoint agar materi pembelajaran tersebut dapat terlihat menarik dan mudah dipahami dengan peserta didik. Penggunaan media powerpoint yang digunakan oleh guru SDN Pinang 1 yaitu mengacu pada rancangan pembelajaran yang disediakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berisikan materi penjelasan mengenai peta konsep beragam macam mengenai pulau Sumatra, dari kondisi geografisnya, tradisi dan kebudayaan serta rumah adat dan tarian di pulau sumatra.

Berikut ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint penjelasan mengenai pulau sumatra:



Gambar 3 Pengembangan media pembelajaran powerpoint kondisi geografis di pulau Sumatra.



Gambar 4 Pengembangan media pembelajaran powerpoint gambar rumah adat di pulau sumatra.



Gambar 5 Pengembangan media pembelajaran powerpoint tradisi kebudayaan di pulau sumatra



Gambar 6 Pengembangan media pembelajaran powerpoint gambar tari adat di pulau Sumatra.

Contoh pada gambar diatas merupakan contoh pengembangan media pembelajaran di SDN PINANG 1 yaitu dengan membuat powerpoint pada pembelajaran IPS, guru bisa sambil menjelaskan ketika powerpoint ditampilkan agar siswa lebih memahami lagi materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media powerpoint sangat tepat diterapkan oleh guru pada saat pandemik seperti ini. yang dimana guru dan siswa tidak bisa bertatap muka, akan lebih sulit apabila guru memaksakan dengan menunjukkan media gambar konkret langsung ke siswa. Penyajian materi dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab agar guru dapat mengetahui sudah sampai mana pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Hal ini tentu akan memberikan antusias kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran yang diterapkan guru membuat tertarik peserta didik karena materi

yang disampaikan penuh gambar dan warna yang dimana anak-anak sangat menyukainya.

Setelah menunjukan gambar di powerpoint sambil menjelaskan dengan materi yang diajarkan, setelah itu guru bisa menambahkan dengan diskusi tanya jawab, dengan dibagikan kelompok atau membentuk sebuah permainan, atau juga bisa dengan menunjuk siswa apa saja yang sudah dipahami oleh siswa satu per satu. Jadi baik dalam pembelajaran daring maupun secara tatap muka guru harus bisa kreatif mengembangkan pembelajarannya atau media pembelajarannya agar belajar tidak menjadi terasa bosan dan siswa dapat memahami dengan apa yang disampaikan, bukan hanya sekedar dengan ceramah mengenai materi, tetapi ada gambar-gambar, warna-warna yang membuat siswa jadi semangat belajar dan bisa memahami materi pembelajaran dengan baik oleh sebab itu dengan penggunaan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint ini untuk berperan aktif dan bisa menghidupkan suasana pembelajaran walaupun dengan cara situasi pandemi saat ini, seperti pada SDN Pinang 1 guru-gurunya bisa dijadikan contoh karena memiliki cara mengajar yang sangat kreatif yang dimana siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar. Baik dari segi tatap muka maupun secara daring. Seorang guru harus mampu memotivasi peserta didik bagaimana caranya peserta didik agar semangat dalam proses pembelajarannya dan buatlah peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran dimulai baik itu secara daring maupun tatap muka guru harus aktif dan berkreasi ketika mengajar.

PEMBAHASAN

Bagian penelitian ini dilakukan di SDN PINANG 1 subjek peserta didik di SDN Pinang 1, hasil utama penelitian adalah pengembangan media powerpoint pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penelitian ini menerapkan pengembangan pada 4 tahapan.

Adapun tahapan pengembangan produk adalah sebagai berikut :

1. Tahap analisis

Tahap analisis terdiri dari kurikulum, analisis materi dan analisis kondisi peserta didik. Analisis kurikulum berisi pemetaan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

2. Tahap design

Tahap kedua design terkait pengembangan media, yaitu pengembangan media berbasis powerpoint di masa pandemic pada pembelajara IPS.

3. Tahap development

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media powerpoint yang terdiri dari :

- a. Pembukaan yaitu guru melakukan salam seperti biasa waktu sekolah sebelum pandemic dan berdoa
- b. Isi yaitu dengan menjelaskan materi yang ingin disampaikan menggunakan powerpoint yaitu mengenai materi pembelajaran tentang pulau Sumatra.

Menurut Soenarto (2005) mengartikan pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas/ laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian pendidikan (Ardhana, 2002). Hasil dari penelitian pengembangan adalah berupa produk, dalam hal ini adalah media pembelajaran, perangkat lunak (software) yaitu isi dari media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah berupa alat yang dijadikan tempat dari isi media yang dapat berupa CD (Compact Disc) maupun yang lainnya. Adapun produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media presentasi visual powerpoint dengan android atau dengan laptop pada materi pembelajaran IPS. Keistimewaan media powerpoint yaitu dengan menjalankan tombol navigasi tampilan powerpoint harus diisi dengan warna dan gambar agar dapat terlihat menarik peserta didik dan peserta didik jadi tidak merasa bosan dan tidak jenuh dengan penjelasan ketika guru sedang mengajarkan peserta

didik dapat memahami isi pembelajaran pada saat pembelajaran dimasa pandemi saat ini.

Maka dari itu powerpoint merupakan langkah yang tepat bagi guru untuk mengajar, karena media pembelajaran ini yaitu powerpoint bisa dirancang sebgas mungkin dengan penuh warna dan gambar dan bisa juga menambahkan video, jadi walaupun pembelajarannya daring siswa akan merasakan seperti pembelajaran dikelas karena guru bisa membawa suasana pembelajaran menjadi nyaman dan peserta didik merasa sennag dengan penggunaan media powerpoint ini. Bahkan peserta didik di SDN PINANG 1 1 siswanya merasa tidak sabar untuk belajar, karena para siswa di sekolah SDN PINANG 1 gurunya memiliki cara mengajar yang sangat aktif dan bervariasi sehingga materi yang disampaikan selalu penuh motivasi, gambar, warna, serta kuis. Dalam penggunaan media pembelajran berbasis powerpoint ini tentunya sangat tepat medianya akan sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada pembelajaran jarak jauh (daring).

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian pengembangan adalah berupa produk, dalam hal ini adalah media pembelajaran, Produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media presentasi visual powerpoint dengan android atau dengan penggunaan laptop pada materi pembelajaran IPS. Keistimewaan media powerpoint yaitu dengan menjalankan tombol navigasi tampilan powerpoint harus diisi dengan warna dan gambar agar dapat menarik peserta didik dan peserta didik jadi tidak merasa bosan dan jenuh dengan penjelasan yang guru ajarkan.

Jadi sudah terbukti pengembangan media powerpoint pada saat pembelajaran daring di sekolah dasar sangat berguna untuk para guru menuangkan ide kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didik, bahkan guru juga bisa memasukan video kedalam powerpoint jadi penjelasan bisa menjadi lebih ditambah lagi dengan penuh warna yang biasanya disukai oleh anak-anak sekolah dasar.

Akan tetapi media powerpoint bukan hanya bisa digunakan pada pembelajaran daring tetapi bisa juga digunakan pada saat pembelajaran tatap muka,

menurut peneliti powerpoint juga bisa melatih siswa sekolah dasar untuk bisa tampil kedepan layaknya presentasi mengenai apa yang sudah siswa pahami dengan penjelasan yang guru sampaikan. Oleh sebab itu dalam pengembangan media power point ini sangat mudah dan praktis bagi pengajar dimasa pandemi ini dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial yang dapat ditempuh dengan kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint ini penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan maupun memanfaatkan teknologi penggunaan media powerpoint yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran serta bagaimana keefektifan media powerpoint meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, dan Wahyudi, 2016. "Pengembangan Komik berbasis Multimedia Powerpoint dengan Model Inquiry IPS Kelas IV." *Joyfull Learning Journal* : 3.
- Ardhana, 2002. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas V II S SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9. 2.
- Arsyad, 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Microsoft Office Powerpoint pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII." *QUARK : Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika dan Teknologi* 1.1 (3).
- Association of Education Technology, Sundayana, 2013. "Pemanfaatan Media Pembelajaran TTS berbasis Multimedia bagi Mahasiswa untuk Menghadapi Era Pembelajaran Digital." *Untirta Civic Education Journal* : 5.1 (2020).
- Bramley, 1996. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika melalui Student Teams Achievement Division (stad) berbantuan Komputer pada Siswa Kelas IV SDN Bandan Ngisor." *Diss : Universitas Negeri Semarang*.
- Dewantik, Mukminin dan Waluyo 2010. Penetapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai dasar pengenalan teknologi informasi pada gutu taman kanak-kanak di kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 14(10).
- Hamalik, 2008. "Meningkatkan Minat Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Media Powerpoint berdasarkan Kerangka Kerja TPACK." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3.3 : 50.
- Hoy, dan Miskel, 1992. "Studi Analisis Tentang Pembelajaran Soft Skills Oleh Guru Terhadap Siswa Program Studi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Jakarta." *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil* 3.2 (76-86).

Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan

Rusman, dkk. 2013. "Pengembangan Komik berbasis Multimedia Powerpoint dengan Model Inquiry IPS Kelas IV." *Joyfull Laerning Journal* 7.3 : 295-298.

Soenarto, 2005. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif CAI pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X di SMK Negeri 1 Jakarta." *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil* 4.2 92-103.

Sujadi, Pargito, 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Powerpoint pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur." *Candrasangkala : Jurnal Pendidikan dan Sejarah* 3.1 : 37-42.