

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI

Avy Anggraeni

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

* Email: aenhy2297@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan penelitian dan mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas VI materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara yang terdapat pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 5. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengadaptasi dari model pengembangan Brog & Gall yang meliputi 10 langkah pengembangan yakni penelitian & pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi terhadap produk awal, uji coba utama didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan, revisi produk operasional, uji coba perasional, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 77,08% dengan kriteria sangat layak digunakan, ahli media mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kriteria layak digunakan, ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 95% dengan kriteria sangat layak digunakan. Penilaian kelayakan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 98,44% dengan kriteria sangat layak digunakan, dan siswa mendapatkan rata-rata persentase 94,83% dengan kriteria sangat layak digunakan. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 88,07% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas VI yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dalam mengajar materi tersebut berdasarkan hasil validasi ahli serta penilaian kelayakan produk oleh guru dan siswa.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, powerpoint interaktif, pendekatan saintifik

Abstract

The purpose of this study was to determine the procedure for developing research and to determine the quality of the feasibility of interactive powerpoint-based learning media through a scientific approach in social science subjects grade VI material for the use of Geographical Conditions in Southeast Asia contained in theme 1 sub-theme 1 learning 5. This research is a development research (R&D) which adapts the Brog & Gall development model which includes 10 steps of development, namely research & information collecting, planning, development preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation. Based on the results of the study, it is known that the validation results of material experts show an average percentage of 77.08% with very suitable criteria for use, media experts get an average percentage of 75% with criteria suitable for use, linguists get an average percentage of 95% with very good criteria. proper to use. The assessment of product feasibility by the teacher gets an average percentage of 98.44% with very suitable criteria for use, and students get an average percentage of 94.83% with very suitable criteria for use. The average overall assessment is 88.07%, indicating that interactive powerpoint-based learning media through a scientific approach in social science subjects for class VI developed by researchers is appropriate to be used as a learning tool or medium for teachers in teaching the material based on the results of expert validation and assessment. product feasibility by teachers and students.

Keywords: Learning Media Development, interactive powerpoint, scientific approach

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang memiliki fungsi dan peran tertentu. Ki Hajar Dewantara (dalam Hanafi, 2017, hal. 136) menyatakan bahwa pendidikan merupakan daya upaya dalam memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup. Dengan

adanya pendidikan yang baik akan membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan juga dapat menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula kemajuan bangsa tersebut.

Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 di Indonesia menjanjikan

lahirnya penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter (Mulyasa, 2016, hal. 39). Salah satu kunci sukses dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional serta membentuk generasi tersebut adalah kreativitas guru. Hal ini dikarenakan guru memiliki pengaruh besar dalam menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar. Salah satu hal yang perlu dimiliki guru dalam mendukung implementasi kurikulum 2013 yaitu mengenai penggunaan media yang bervariasi dalam mengajar. Guru tidak hanya dituntut untuk dapat mengaplikasikan buku tematik sebagai sumber belajar namun juga mengaplikasikan materi tematik sesuai lingkungan belajar dengan memanfaatkan media yang bervariasi (Anyan, Ege, & Faisal, 2020, hal. 15). Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tejo Nurseto (dalam Darimi, 2017, hal. 112) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang semakin maju, terdapat berbagai manfaat serta kemudahan yang diperoleh termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memiliki daya tarik dalam dunia pendidikan (Misbahudin, Rochman, Nasrudin, & Solihati, 2018, hal. 43). Di sekolah dasar biasanya telah disediakan berbagai media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menggunakan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran kepada siswa. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang disediakan dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Darimi, 2017, hal. 111).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menghendaki guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran harus bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri (Warkintin & Mulyadi, 2019, hal. 83). Pemanfaatan media interaktif dalam

pembelajaran sangat penting digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional (Poerwanti & Mahfud, 2018, hal. 266). Melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Siswa lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki secara optimal.

Salah satu bentuk kemajuan perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini adalah diciptakannya komputer. Komputer menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi yang pemanfaatannya dalam semua lini kehidupan termasuk dalam pendidikan. Salah satu perangkat lunak dalam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Microsoft powerpoint. Microsoft powerpoint akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Warkintin & Mulyadi, 2019, hal. 83).

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran ini merupakan bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya dan bersifat abstrak. Bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak (Rahmad, 2016, hal. 72). Muchtar SA (dalam Nofiaturrahmah, 2015, hal. 218) menemukan bahwa dalam implementasi materi IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal bukan berpikir kritis. Dalam pembelajaran IPS guru kurang dapat mengembangkan pembelajaran yang bersifat inovatif dan menarik (Suarno & Sukirno, 2015, hal. 117). Dalam pembelajaran IPS seringkali guru juga masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam penyampaian materi. Jika pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka kemungkinan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi (Anshori, 2016, hal. 58). Beradaptasi dengan era teknologi, kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengurangi metode ceramah dan diperkaya dengan

penggunaan media pembelajaran (Darimi, 2017, hal. 111). Salah satu alternatif media teknologi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPS yaitu Microsoft powerpoint. Guru masih jarang sekali dalam memanfaatkan atau membuat materi presentasi pembelajaran dengan powerpoint (Andriani & Wahyudi, 2016, hal. 144). Media pembelajaran powerpoint dapat membantu guru dalam mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi yang banyak teori atau penjelasan (Khaerunnisa, Sunarjan, & Atmaja, 2018, hal. 33).

Dalam pemilihan jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa kelas 6 sekolah dasar berada pada bentang usia 12 tahun atau dalam kategori anak usia dasar. Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam bentang usia 7-12 tahun keatas dan dalam sistem pendidikan disebut sebagai anak yang berada pada usia sekolah dasar (Bujuri, 2018, hal. 38). Salah satu aspek penting dalam memahami perkembangan anak usia dasar adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang bersifat komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah nyata, beride, dan kreativitas (Bujuri, 2018, hal. 38). Upaya peningkatan perkembangan kognitif anak usia dasar dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dasar tersebut adalah Microsoft powerpoint. Microsoft powerpoint merupakan suatu aplikasi teknologi penyampaian pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran (Azmi, Hajidin, & Safiah, 2017, hal. 133). Microsoft Powerpoint juga dapat menjadi media pembelajaran interaktif karena memiliki fasilitas untuk mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021, hal. 78).

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor seperti peran guru dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan

tingkat perkembangan siswa. Salah satu jenis pendekatan yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik menjadi landasan seluruh kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 (Amanaturrahmah & Fauzan, 2019, hal. 116). Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami materi melalui pendekatan ilmiah, bahwa informasi dapat berasal dari mana saja dan kapan saja serta tidak hanya bergantung pada informasi searah dari guru (Sufairoh, 2016, hal. 120). Penggunaan pendekatan saintifik membuat siswa lebih aktif belajar, berani dan mandiri dengan pemahaman yang terintegrasi (Mayori & Taufik, 2020, hal. 208). Melalui penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal baik aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik.

Dalam Buku Penilaian (BUPENA) kelas VI jilid 6A tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup, subtema 1 Tumbuhan Sahabatku, pendamping pembelajaran 5 materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara memuat pembahasan mengenai berbagai macam pemanfaatan dari kondisi geografis negara di Asia Tenggara seperti jenis sumber daya alam beserta tempat penghasilnya yang hanya disajikan dalam bentuk tulisan tanpa disertai gambar atau ilustrasi pendukung. Cakupan materi yang cukup luas, bersifat abstrak, penyajian materi dalam bentuk tulisan dan kurangnya ilustrasi pendukung dapat membuat guru cukup sulit dalam mengajarkan materi tersebut kepada siswa.

Melihat dari pemaparan di atas, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas VI SDN Lemahduwur pada tanggal 29 Juni 2020 serta kepada guru kelas VI di SDN 1 Sidomukti dan SDN Adiwarno pada tanggal 26 November 2020. Melalui wawancara di 3 sekolah dasar tersebut, diketahui bahwa materi bahasan mengenai geografi dalam mata pelajaran IPS dirasa guru cukup sulit diajarkan kepada siswa. Materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara menjadi salah satu materi yang sulit diajarkan guru kepada siswa. Upaya yang dilakukan guru untuk menangani masalah tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran namun media pembelajaran tersebut tidak selalu digunakannya dalam setiap

pembelajaran. Guru biasanya hanya menggunakan media konvensional seperti gambar, peta, globe atau media pembelajaran lainnya yang telah disediakan pihak sekolah. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena merupakan syarat mutlak dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, membantu dalam penanaman konsep atau pemahaman materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut pendapat guru, media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang sangat menarik dan membantu proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi seperti powerpoint dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS khususnya materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara belum pernah dilakukan oleh ketiga guru di sekolah dasar tersebut. Sekolah sudah menyediakan fasilitas yang dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi. Menurut pendapat guru, penggunaan media teknologi berupa powerpoint dalam pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa terhadap materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik yang dikemas dalam bentuk CD sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara kepada siswa kelas VI. Penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif ini memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran IPS yang bersifat abstrak melalui pendekatan saintifik yang disinambungkan dengan metode observasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang berorientasi pada produk serta bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas VI. Research and Development (R&D) adalah metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan

menguji keefektifan metode tersebut (Hanafi, 2017, hal. 130). Metode penelitian pengembangan merupakan suatu cara atau langkah ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019, hal. 396). Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif ini, peneliti mengadaptasi dari model penelitian Brog & Gall. Menurut Brog & Gall (dalam Haryati, 2012, hal. 14-16) menjelaskan bahwa tahap penelitian pengembangan terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi terhadap produk awal (*main product revision*), (6) uji coba utama yang didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan (*main field testing*), (7) revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba operasional (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*), serta (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Tempat penelitian uji coba produk dilakukan di 3 sekolah dasar yaitu SDN Adiwarno, SDN 1 Sidomukti, dan SDN Lemahduwur. Uji coba produk media pembelajaran dibedakan dalam uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan di SDN Adiwarno yang beralamat di jalan Karangbolong, desa Adiwarno, kecamatan Buayan, kabupaten Kebumen dan di SDN 1 Sidomukti yang beralamat di desa Sidomukti, kecamatan Kuwarasan, kabupaten Kebumen. Dalam uji coba produk kelompok kecil tersebut melibatkan 1 guru kelas VI SDN Adiwarno, 1 guru kelas VI SDN 1 Sidomukti, 2 siswa kelas VI SDN Adiwarno, dan 4 siswa kelas VI SDN 1 Sidomukti. Sedangkan uji coba produk kelompok besar dilakukan di SDN Lemahduwur yang beralamat di desa Lemahduwur, kecamatan Kuwarasan, kabupaten Kebumen. Dalam uji coba produk kelompok besar tersebut melibatkan 1 guru kelas VI dan 20 siswa kelas VI.

Waktu penelitian uji coba produk kelompok kecil di SDN Adiwarno dilakukan

pada tanggal 10 Maret 2021. Uji coba produk kelompok kecil di SDN 1 Sidomukti dilakukan pada tanggal 12 Maret 2021. Sedangkan uji coba produk kelompok besar di SDN Lemahduwur dilakukan pada tanggal 13 Maret 2021.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara serta kuesioner atau angket. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis pembelajaran IPS di kelas VI yang dilakukan kepada guru kelas VI di 3 sekolah dasar yaitu SDN Adiwarno, SDN 1 Sidomukti, dan SDN Lemahduwur. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar validasi angket ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar penilaian kelayakan produk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa untuk menilai atau memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Uji validitas angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas angket yang digunakan dalam penelitian. Dalam hal ini, instrumen yang dimaksud adalah lembar validasi angket ahli materi, ahli media, guru dan siswa dimana dalam pengujian validitasnya menggunakan analisis validitas konstruksi (construct validity) Validitas konstruksi merupakan uji validitas yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh item-item instrumen yang disusun dapat mengukur apa yang hendak diukur sesuai konsep atau definisi khusus yang telah ditetapkan (Ananda & Fadhli, 2018, hal. 111). Sedangkan dalam pengujian lembar validasi angket siswa, peneliti menggunakan analisis butir item yaitu pengukuran validitas dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Dalam menghitung tingkat validitas angket siswa ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 23 korelasi Pearson Product Moment pada taraf signifikansi 5%. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut (Raharjo, 2021):

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan konsistensi suatu alat ukur sehingga dapat mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika dilakukan pengukuran ulang. Dalam hal ini, uji reliabilitas yang dimaksud digunakan untuk mengukur lembar validasi angket siswa. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS versi 23. Sudjiono (dalam Ananda & Fadhli, 2018, hal. 130) menyatakan bahwa suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas $> 0,70$.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian kelayakan produk oleh ahli, guru, dan siswa dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert. Angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan produk media yang dikembangkan peneliti menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya akan diperoleh data angka yang akan dijadikan data kualitatif dengan menggunakan tabel persentase kelayakan produk.

$$\text{Persentase kelayakan produk} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

Tabel 1. Persentase kelayakan produk

Persentase (%)	Kriteria validasi/kategori penilaian
76-100	Valid (sangat layak digunakan)
56-75	Cukup valid (layak digunakan)
40-55	Kurang valid (kurang layak digunakan)
0-39	Tidak valid (tidak layak digunakan)

Sumber : Arikunto (dalam Priagung, 2020, hal. 38)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas VI materi Pemanfaatan

Kondisi Geografis di Asia Tenggara yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan metode pengembangan Brog & Gall yang terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan (develop preliminary form of product), (4) uji coba lapangan awal (preliminary field testing), (5) revisi terhadap produk awal (main product revision), (6) uji coba utama yang didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan (main field testing), (7) revisi produk operasional (operational product revision), (8) uji coba operasional (operational field testing), (9) revisi produk akhir (final product revision), serta (10) diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation). Media pembelajaran berbasis powerpoint ini menampilkan 5 menu utama, yaitu (1) petunjuk, (2) KI, KD dan

tujuan pembelajaran, (3) materi, (4) kuis dan latihan soal, serta (5) profil pengembang media yang dilengkapi teks, gambar, animasi, dan suara. Dalam media pembelajaran ini menggunakan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan yang dikombinasikan dengan metode observasi. Materi utama disajikan dalam bentuk peta konsep agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi pendukung. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan kuis berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal serta latihan soal yang disesuaikan dengan salah satu KD pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun gambaran bentuk media yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Contoh tampilan media

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan peneliti dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan validasi produk oleh ahli, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai saran dan komentar yang diberikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini juga dilakukan uji coba produk kelompok kecil dan uji coba produk kelompok besar untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam membantu guru mengajarkan materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia

Tenggara kepada siswa kelas VI. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan di SDN Adiwarno pada tanggal 10 Maret 2021 dan SDN 1 Sidomukti pada tanggal 12 Maret 2021 dengan melibatkan 1 guru kelas VI SDN Adiwarno, 1 guru kelas SDN 1 Sidomukti, 2 siswa kelas VI SDN Adiwarno, dan 4 siswa kelas VI SDN 1 Sidomukti. Sedangkan uji coba produk kelompok besar dilakukan di SDN Lemahduwur pada tanggal 13 Maret 2021 dengan melibatkan 1 guru kelas VI SDN Lemahduwur dan 20 siswa kelas VI SDN Lemahduwur. Berikut ini merupakan analisis

mengenai hasil kelayakan media yang dikembangkan peneliti:

Tabel 2. Persentase nilai kelayakan media

No.	Validator	Skor (%)	Keterangan
1	Ahli materi	77,08	Sangat layak digunakan
2	Ahli media	75	Layak digunakan
3	Ahli bahasa	95	Sangat layak digunakan
4	Guru	98,44	Sangat layak digunakan
5	Siswa	94,83	Sangat layak digunakan
Mean		88,07	Sangat layak digunakan

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 77,08% dengan kriteria sangat layak digunakan, ahli media mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kriteria layak digunakan, ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 95% dengan kriteria sangat layak digunakan. Penilaian kelayakan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 98,44% dengan kriteria sangat layak digunakan, dan siswa mendapatkan rata-rata persentase 94,83% dengan kriteria sangat layak digunakan. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 88,07% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dalam mengajar materi tersebut berdasarkan hasil validasi ahli serta penilaian kelayakan produk oleh guru dan siswa.

Setelah tahap uji coba produk kemudian dilakukan revisi produk jika terdapat saran atau komentar dari guru dan siswa. Tahap pengembangan yang terakhir adalah diseminasi dan implementasi yaitu produk media yang telah dikemas dalam bentuk CD pembelajaran selanjutnya akan didistribusikan kepada 3 sekolah dasar, yaitu SDN Adiwarno, SDN 1 Sidomukti, dan SDN Lemahduwur agar dapat digunakan guru sebagai alat bantu atau media pembelajaran dalam mengajarkan materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara kepada siswa kelas VI.

KESIMPULAN DAN SARAN

Produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai hasil penelitian berupa CD media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VI materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara yang dikembangkan berdasarkan metode pengembangan menurut Brog & Gall meliputi 10 langkah pengembangan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan bentuk produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi terhadap produk awal (*main product revision*), uji coba utama yang didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan (*main field testing*), revisi produk operasional (*operational product revision*), uji coba operasional (*operational field testing*), revisi produk akhir (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh ahli, guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti memiliki kualitas yang layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 77,08% dengan kriteria sangat layak digunakan, ahli media mendapatkan rata-rata persentase 75% dengan kriteria layak digunakan, ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 95% dengan kriteria sangat layak digunakan.

Penilaian kelayakan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 98,44% dengan kriteria sangat layak digunakan, dan siswa mendapatkan rata-rata persentase 94,83% dengan kriteria sangat layak digunakan. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 88,07% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dalam mengajar materi tersebut berdasarkan hasil validasi ahli serta penilaian kelayakan produk oleh guru dan siswa. Dengan demikian, produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan guru dalam mengajar materi Pemanfaatan Kondisi Geografis di Asia Tenggara kepada kelas VI serta dapat

menunjang kegiatan pembelajaran bagi siswa secara mandiri, berkelompok maupun didampingi oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanaturrakhmah, I., & Fauzan, A. (2019). *Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Subtema Keseimbangan Ekosistem*. *Magistra*, 10(2), 113-129.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita. Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id>.
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. *Scholaria*, 6(1), 143-158.
- Anshori, S. (2016). *Pemahaman Konsep Jual Beli dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui Metode Role Playing*. *Jurnal Ilmiah PGSD*, IX(1), 58-69.
- Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*. *Jutech*, 1(1), 14-20.
- Azmi, S. N., Hajidin, & Safiah, I. (2017). *Penggunaan Media IT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Barang dan Jasa di Kelas IV pada SD Negeri 12 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 133-142.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *Literasi*, IX(1), 37-50.
- Darimi, I. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. *Cyberspace*, 1(2), 111-121.
- Dewi, N. L., & Manuaba, I. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. *Saintifika Islamica*, 4(2), 129-150.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11-26.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018*. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31-41.
- Mayori, E., & Taufik, T. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas II Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. *e-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 201-213.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). *Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?* *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1), 43-48.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nofiaturrachmah, F. (2015). *Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk MI yang Menyenangkan*. *Elementary*, 3(2), 217-235.
- Poerwanti, J. I., & Mahfud, H. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 265-271.
- Priagung, J. (2020). *Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersamaan untuk Kelas 4 SD*. *Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*.
- Raharjo, S. (2021, Februari 19). *Cara Melakukan Uji Validitas dan Reliabilitas Product Moment dengan SPSS*. Retrieved

- from www.spss.indonesia.com:
<http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-validitas-product.momentspss.html?m=1>
- Rahmad. (2016). *Kedudukan Ilmu Pengetahuan (IPS) pada Sekolah Dasar*. Muallimuna, 2(1), 67-78.
- Suarno, D. T., & Sukirno. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP*. Harmoni Sosial, 2(2), 115-125.
- Sufairoh. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13*. Jurnal Pendidikan Profesional, 5(3), 116-125.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warkintin, & Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1), 82-92.