

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL PBL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD

Lidya Octaliani¹, Reinita²

^{1,2}PGSD, FIP, Universitas Negeri Padang
Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat
lidyaoctaliani@gmail.com, reinita.rei04@gmail.com

Article info:

Received: 8 April 2022, Reviewed: 13 October 2022, Accepted: 5 December 2022

DOI: [10.46368/jpd.v10i2.597](https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597)

Abstract: *This study aims to develop interactive PowerPoint media through the Problem Based Learning (PBL) model in thematic learning in class IV SD Negeri 11 Ampang. This research is a development research (R&D) that uses the ADDIE model in its development and the PBL model in the process of implementing the learning. This research was conducted to determine the level of validity and practicality of the developed media. The researcher concluded that the media developed was feasible to use with a level of validity reaching 92.58% and a level of practicality reaching 95.8% in the very practical category and presentation of practicality by students reaching 93.51% in the very practical category.*

Keywords: *Media Development, Interactive PowerPoint, Thematic, Problem Based Learning Model.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 11 Ampang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya dan model PBL dalam proses pelaksanaan pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Peneliti menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dengan presentase tingkat kevalidan mencapai 92,58% dan tingkat presentase kepraktisan oleh guru mencapai 95,8% dengan kategori sangat praktis dan presentase kepraktisan oleh peserta didik mencapai 93,51% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan media, *PowerPoint* interaktif, tematik, Model PBL.

Indonesia merupakan salah satu negara yang terimbas pandemi virus Covid-19. Untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19, pemerintah mulai memberlakukan *Work From Home (WFH)* dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Dengan berlakukannya kebijakan pemerintah tersebut, berdampak kesegala bidang, salah

satunya bidang pendidikan. Berdasarkan surat edaran Mendikbud No. 3 tahun 2020i tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, dan No. 36962/MPK.A/HK/2020 yang salah satu kebijakannya berisi pembelajaran dilakukan secara daring (Rosidah et al., 2021). Hal ini menjadikan perubahan terhadap perilaku siswa yang mempercepat pelaksanaan

kegiatan pembelajarani (Reinita, 2021). Maka dari itu, guru harus lebih ekstra dalam mengelola pembelajarani tematik di Sekolah Dasarii (SD). Pembelajaran itematik merupakan pembelajaran iyang mengusung beberapa pelajaran yang dikemas dalam satu tema agar peserta didik mendapatkan pengalaman (Reinita, 2020). Karena itu, guru harus bisa mengembangkan suatu trobosan media yang bisa merangkum semua materi yang ada pada pembelajarani tematik ini.

Media pembelajarani berperan penting selama proses pembelajarani. Hal ini juga dikemukakan oleh Reinita et al., (2020) bahwa media pembelajarani adalah aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajarani. Media pembelajarani merupakan perantara. dalam proses pembelajarani agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan direspon dalam bentuk dorongan sehingga si penerima terlibat dan mencapai tujuan pembelajarani. Media pembelajarani merupakan wahan penyalur pesan maupun informasi (Nurseto, 2012).

Keberadaan teknologi tentunya dapat mempermudah segala pergerakan umat manusia, salahsatunya dalam bidang pendidikan (Haqih et al., 2022). Eksistensi teknologi pembelajarani justru mampu menerapkan dan mengelola aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk

teknologi inforrmasi dan komunikasi dalam upaya untuk memecahkan masalah pembelajarani dalam dunia pendidikan (Sayangan, 2022). Perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajarani daring menghasilkan berbagai macam jenis media pembelajarani, salah satunya yaitu media *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif merupakan *PowerPoint* yang dalam penggunaannya mengaktifkan fitur tambahan seperti *hyperlink* dan beberapa aplikasi pendukung lainnya. Media *PowerPoint* interaktif merupakan media yang dilengkapi alat pengontrol dalam pengoperasiannya, sehingga penggunaannya lebih efisien (Andriani, 2016). *PowerPoint* interaktif juga menyediakan fitur yang berisikan teks, grafik, gambar dan animasi (Dewi & Aini, 2020).

Disamping itu, penggunaan model yang tepat juga diperlukan. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajarani, sekolah memerlukan berbagai bentuk model pembelajarani (Reinita, 2020). Model adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana pembelajarani agar mencapai tujuannya (Reinita, 2020). Untuk mengoptimalkan dan mencapai tujuan pembelajarani, maka digunakan suatu model yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah model yang berorientasi pada

masalah yang menjadikan peserta didik aktif dan berfikir kritis dalam memecahkan masalah. Model PBL merupakan model yang menggunakan permasalahan dari dunia nyata dan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah (Cahyani & Setyawati, 2017; Shofiyah & Wulandari, 2018)

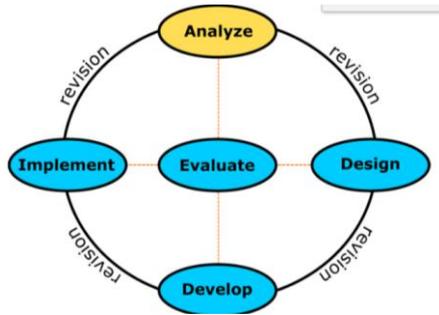
Berdasarkan penelitian terdahulu, *PowerPoint* interaktif ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya *PowerPoint* interaktif bisa digunakan untuk semua pelajaran, bisa menggunakan *smartphone* dalam pengaksesannya, tidak memerlukan banyak kuota, siswa terlibat langsung selama proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan dapat menikmati pembelajaran karena tampilan visual yang menyenangkan selayaknya bermain game (Syavira, 2021; Sholikhah, 2020; Sugiyarto et al., 2020). Disamping itu, penggabungan media *PowerPoint* interaktif dan model PBL ini merupakan suatu terobosan media yang valid dan praktis yang dapat diuji kelayakannya (Habib & Ira, 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 11 Ampang, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran dilakukan secara daring hanya mengandalkan grup *whatsapp* dan video

yang diambil dari *youtube* dan kurang adanya interaksi antara peserta didik dengan materi pelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan pembelajaran yang masih bersifat *teacher center* menjadikan pembelajaran bersifat pasif. Maka dari itu peneliti mengembangkan suatu terobosan media *PowerPoint* interaktif melalui model PBL pada Pembelajaran Tematik di SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam artikel ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D) merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa strategi, media, materi dan alat pembelajaran untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran (Tegeh et al., 2015). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE dengan lima tahapan diantaranya menganalisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Khoiriyatussoliha et al., 2022).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Ampang yang berjumlah 9 orang. Penelitian dilakukan selama dua hari pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 tema 8 subtema 1 menggunakan model PBL dalam proses pembelajarannya.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan.. Uji validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan lembar validitas. Sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh satu orang guru dan sembilan orang peserta didik sebagai subjek penelitian menggunakan lembar praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan dan model pengembangan yang peneliti gunakan, maka diperoleh hasil:.....

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas iV iSD iNegeri i11 Ampang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 SD Negeri 01 Ampang yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT, pola pembelajaran yang digunakan masih *teacher center* yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru dan peserta didik hanya menerima informasi.

Sedangkan untuk analisis kurikulum, untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan dan penggunaan KI, KD, indikator dan tujuan dalam rancangan pembelajaran. Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah kurikulum yang telah diterapkan di SD Negeri 01 Ampang yaitu kurikulum 2013.

Tahap Perancangan (*Design*)

Selanjutnya, peneliti menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam perancangan media *PowerPoint* interaktif. Bahan tersebut mencakup KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, LKPD dan soal evaluasi. Ditambahkan pula soal evaluasi yang hasilnya bisa langsung di akses di

email guru menggunakan aplikasi *iSpring suite 9*. Bahan yang sudah disiapkan dalam bentuk *PowerPoint* nantinya akan di konver kedalam sebuah aplikasi bernama *website 2 apk builder* agar menjadi sebuah aplikasi yang bisa digunakan di android.

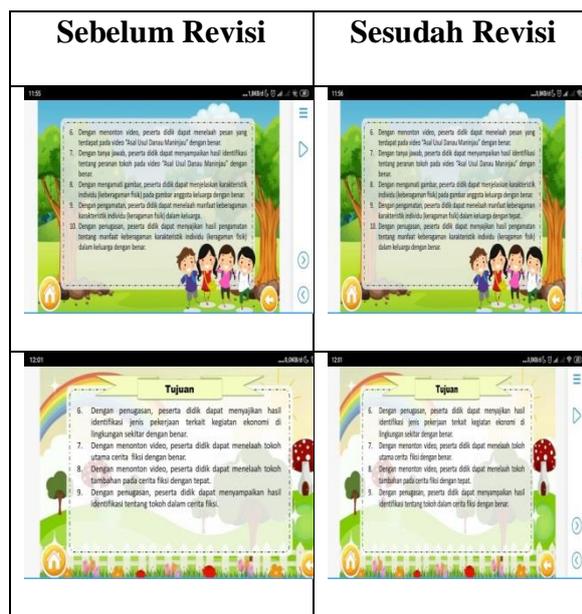
Tahap Pengembangan (Development)

Di tahap ini, media *PowerPoint* interaktif yang sudah dirancang, di uji kevalidannya oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan lembar validitas modifikasi Jihan&Abdul (2013:110)

1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan silahkan diperbaiki sesuai saran dan masukan yang sudah diberikan, yaitu perbaikan pada tujuan pembelajarannya.

Gambar 2. Sebelum dan Sesudah Revisi



2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan saran dan komentar ahli bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diujicobakan setelah melalui revisi.

Tabel 1. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Masih ditemukan penggunaan EBI yang kurang tepat, baca yang kurang dan kesalahan pada penulisan.	Sudah diperbaiki sesuai saran dan masukan yang telah diberikan.

3. Hasil Revisi Validasi Ahli Media



Gambar 3. Hasil Revisi Ahli Media

Tabel 1: Hasil Uji Validitas Para Ahli

No	Nama Ahli	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Atri Waldi, M.Pd	Materi	92,04 %	Valid
2	Ari Suriani, S.Pd, M.Pdi	Bahasa	90,6%	Valid
3	Dedi Supendra S.Pd, MA	Media	95,1%	Valid
Rata-rata			92,58 %	Valid

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah bisa dikatakan valid dengan tingkat kevalidan 92,58% dan siap diujicobakan di lapangan.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli diujicobakan di kelas IV SD Negeri 11 Ampang yang berjumlah 9 orang peserta didik. Uji coba dilakukan pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Pada tahap ini, menggunakan Model PBL dalam penerapannya. Langkah-langkah yang digunakan yaitu (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual atau kelompok, (4) mempresentasikan hasil yang sudah didapatkan, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

(Arends, 2012). Setelah melakukan yang diperoleh menunjukkan media yang di pembelajaran dengan membagikan lembar kembangkan sangat praktis, berikut hasil angket praktikalitas. Setelah itu juga rekapannya: diujicobakan pada wali kelas IV. Hasil

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Responden terhadap pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
1	AF	4	4	4	4	4	4
2	AMF	3	4	4	3	3	3
3	AMM	4	4	4	4	4	4
4	MA	4	4	4	4	4	4
5	MF	4	3	2	1	4	3
6	MSO	4	3	4	4	4	4
7	RHH	4	4	4	4	4	4
8	SB	4	3	4	4	4	4
9	VDA	4	4	4	4	4	3
Jumlah		35	33	34	32	35	33
Jumlah Skor		202					
Skor Maksimal		216					
Persentase		93,51 %					
Kategori		Sangat Praktis					
$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{202}{216} \times 100\% = 93,51\%$							

Keterangan :

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Perolehan Skor

SMi = Skor Maksimum

Tabel 3: Skala Praktikalitas

Rentang	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Ridwan (2010:89)

Tabel 4: Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik.	4
2	Penyajian kalimat pada media mudah dipahami oleh guru.	3
3	Gambar dalam media pembelajaran memudahkan guru membantu peserta didik memahami materi.	4
4	Penempatan tata letak gambar atau lustrasi yang tepat sesuai dengan uraian media.	4
5	Media pembelajaran memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.	4
6	Petunjuk pada media memudahkan guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan berbagai kegiatan kepada peserta didik.	4
Skor yang diperoleh		23
Skor Maksimal		24
Persentase		95,8%
Kategori		Sangat Praktis

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{23}{24} \times 100\% = 95,8\%$$

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi dilakukan sesuai dengan hasil implementasi media di lapangan, yaitu melalui angket respon pesertai didik dan guru.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *PowerPoint* interaktif yang valid dan praktis. Dalam pengembangannya, menggunakan lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan

(*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap penerapan, menggunakan model PBL dalam perancangan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh 3 ahli, menunjukkan tingkat kevalidan yang valid dengan rata-rata 92,58% dengan rincian ahli materi dengan presentase 92,04%, ahli bahasa dengan presentase 90,06% dan ahli media 95,1%. Sedangkan untuk tingkat praktikalitas oleh

peserta didik, skor menunjukkan 93,51% dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas oleh guru menunjukkan skor 95,8% dengan kategori sangat praktis. Maka, dapat disimpulkan pengembangan media *PowerPoint* interaktif di Sekolah Dasar valid dan praktis untuk digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini, khususnya untuk SDN 11 Ampang yang telah bersedia untuk menjadi objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill Companies.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2017). Pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui PBL untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- Dewi, R. S., & Aini, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 162–171.
- Habib, S., & Ira, R. J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING MATERI PENGUKURAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN 126/VI MUARA JERNIH II*. Universitas Bung Hatta.
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN TEMATIK. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(1), 33–44.
- Khoiriyatussolihah, N., Sutrisno, S., & Wardhani, P. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIKLUS AIR TIGA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(1), 17–32.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Reinita, R. (2020a). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 13–24.
- Reinita, R. (2020b). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96.
- Reinita, R. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Pendekatan

- Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(1).
- Reinita, R., Walidi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61–68.
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31.
<https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>
- Sayangan, Y. V. (2022). TREND TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DI GUGUS R RIUNG BARAT. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(1), 161–180.
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33–38.
- Sholikah, O. H. (2020). POWERPOINT INTERAKTIF TERINTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING SEBAGAI UPAYA EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 2.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Syavira, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208.