

## LAMPIRAN

P-ISSN 2355-0X0X

E-ISSN 2502-0X0X

**Jurnal Ilmiah Mahasiswa**

Volume 2, Nomor 2, Oktober 2021



### **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD**

Dian Erlita\*<sup>1</sup>, Musdiani<sup>2</sup>, Helminsyah<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan kelas VI SD. Dengan adanya media dapat mempermudah peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang telah melalui proses pengembangan media berdasarkan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah validator, pendidik dan Peserta didik. Rata-Rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu, ahli media mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria (Sangat Valid), ahli bahasa nilai rata-rata 85% dengan kriteria (Cukup Valid), ahli materi nilai rata-rata 87,5 dengan kriteria (Sangat Valid) dan untuk hasil tanggapan pendidik mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria (Sangat Praktis), peserta didik nilai rata-rata 81-100% dengan kriteria (Sangat Praktis). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang dikembangkan layak dan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Interaktif, Powerpoint, Pembelajaran IPA.

---

\*Musdiani, Helminsyah  
Dian08erlita@gmail.com

## ABSTRACT

*This study aims to determine the feasibility of interactive learning media based on powerpoint material on how to breed animals and plants for grade VI elementary school. With the media can facilitate students in the implementation of learning activities. The research method used is the research and development method with the ADDIE development research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research resulted in a powerpoint-based interactive learning media product that has gone through a media development process based on the ADDIE model. The subjects in this study were validators, educators and students. The average rating generated from product validation, namely, media experts get an average value of 90% with the criteria (Very Valid), linguists an average value of 85% with the criteria (Quite Valid), material experts an average value of 87, 5 with the criteria (Very Valid) and for the results of the teacher's responses getting an average value of 90% with the criteria (Very Practical), students average scores of 81-100% with the criteria (Very Practical). Therefore, it can be concluded that the powerpoint-based interactive learning media developed is feasible and practical in the implementation of learning.*

**Keywords:** *Development, Interactive, Powerpoint, Science Learning.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dapat berdampak besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Inovasi ilmiah baru berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Sebagaimana dinyatakan oleh Simbolon (2017: 1), "Proses globalisasi terus berjalan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era globalisasi, perkembangan teknologi menunjukkan kemajuan yang semakin meningkat. Beberapa bagian kehidupan yang menggunakan teknologi. Dengan hadirnya teknologi yang secara signifikan telah mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Kemajuan teknologi dan informasi juga menjadi penyebab terjadinya perubahan sistem pembelajaran.

Saat ini, dunia pendidikan membutuhkan perubahan terus-menerus dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan di masa depan. Perubahan tersebut sejalan dengan perubahan dan tantangan yang harus dihadapi dari waktu ke waktu. Untuk mengimplementasikan perubahan, hal terpenting yang harus dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan para perencana, pelaksana dan pengelola pendidikan. Pemahaman yang lebih luas terutama bagi para perencana dan pelaksana pendidikan dasar. Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan akan menciptakan bangsa yang maju.

Media merupakan salah satu alat bagi pendidik untuk mengajarkan mata pelajaran IPA kepada siswa agar lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Miftah (2013) mengatakan bahwa pentingnya media untuk memudahkan siswa dalam menyajikan penyajian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa untuk lebih memahami apa yang dipelajarinya. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat dengan mudah dicapai. Pada akhirnya, penggunaan media mendukung efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan pendidik saja. Salah satu media yang tepat untuk mendapat respon peserta didik adalah media interaktif. Daryanto (2010:51) menyatakan media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Selain itu masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif menambah motivasi peserta didik, dan melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Media interaktif adalah media yang menyediakan beberapa menu pilihan, yang dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik. Dalam media interaktif menyediakan gambar, animasi, video, dan audio. Dengan adanya media interaktif peserta didik tidak hanya melihat maupun mendengar saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Menurut Anang Powerpoint merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, pertemuan, perencanaan kegiatan lain, serta media pembelajaran di sekolah (dalam Anwar, dkk 2020:4).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait permasalahan media interaktif power point dengan guru kelas VI SDN Limpok Aceh Besar, sudah pernah diterapkan untuk bahan ajar guru, namun bukan powerpoint interaktif, pendidik hanya tampilkan di depan kelas kemudian pendidik menjelaskan dan untuk tampilan yang digunakan pada powerpoint masih kurang menarik. Jadi disini saya ingin mengembangkan media interaktif power point dalam pembelajaran IPA, agar peserta didik lebih aktif dan tampilannya lebih menarik. Dengan multimedia interaktif, peserta didik tidak hanya mengetahui beberapa penggolongan hewan dan tumbuhan, tetapi dapat mempelajari sendiri

setiap bagian-bagian dari penggolongan hewan dan tumbuhan dari slide-slide power point yang telah dibuat. Dengan mempelajarinya sendiri, peserta didik mampu memperoleh pengalaman langsung dalam mendapatkan ilmu yang dipelajari, sehingga ilmu yang didapat mudah diingat dalam waktu jangka panjang. Dengan menggunakan media interaktif diharapkan mampu membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan materi yang diajarkan menggunakan tampilan yang interaktif.

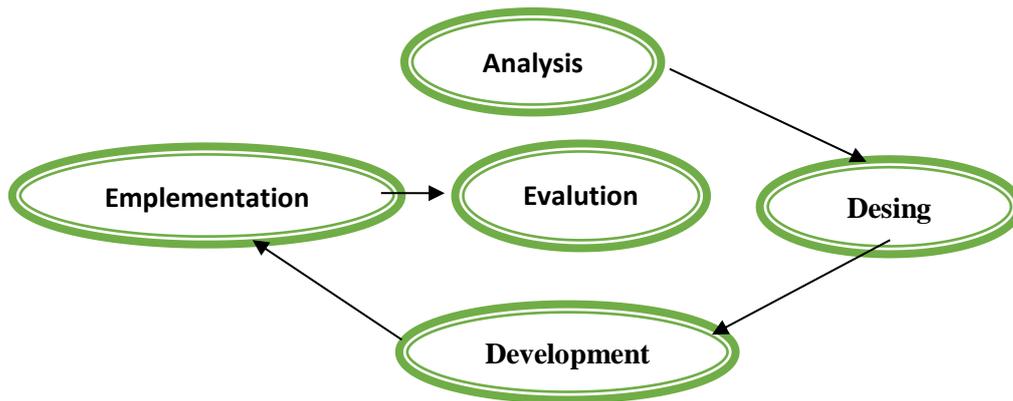
Untuk itu, peneliti ingin melakukan pengembangan dan perbaikan atas kekurangan tersebut. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint, merupakan salah satu solusi untuk membuat media interaktif yang berbasis powerpoint menjadi media yang efektif dan menarik. Pengembangan media interaktif berbasis powerpoint ini mengacu pada kekurangan-kekurangan media powerpoint yang sudah dijelaskan sebelumnya. Media yang dikembangkan akan ditambahkan animasi dan juga akan ditambahkan audio, jadi selain membaca dan melihat peserta didik juga dapat mendengar.

### ***Tujuan Penelitian***

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan pada kelas VI SDN Limpok Aceh Besar. Dan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan pada kelas VI SDN Limpok Aceh Besar.

### ***METODE PENELITIAN***

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (*research and development (R&D)*). Penelitian pengembangan Sugiyono mengatakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2015:200). Langkah-langkah yaitu *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



**Gambar 3.1 Model ADDIE**

Instrumen pengumpulan yang digunakan ini adalah lembar angket dan soal. Subjek uji coba pada penelitian adalah uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli kebahasaan, dan ahli materi, dan hasil tanggapan juga dikasih angket kepada guru dan peserta didik, dan soal uji coba oleh peserta didik di SD Negeri Limpok Aceh Besar. Lembar validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepratisan media interaktif berbasis powerpoint pada materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan, lembar angket ini akan diisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, guru dan peserta didik pada media interaktif berbasis powerpoint. Soal diberikan kepada peserta didik kelas VI setelah pembelajaran. Tes berisi soal untuk mengukur kemampuan peserta didik pada materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Bentuk instrument berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal tes.

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar angket. Dimana instrumen lembar angket penilaian media interaktif berbasis powerpoint diberikan kepada ahli dan juga kepada guru dan peserta didik untuk hasil tanggapan setelah penggunaan media. Setelah mendapatkan data, peneliti menganalisis informasi yang didapat melalui lembar angket.

### **Lembar Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2017:142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa tim ahli media yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* yang merupakan *desain* peneliti terhadap perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Lembar angket diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dan angket juga diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui respon dari dari media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

### **Tes**

Tes merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menjawab soal yang telah diberikan oleh peneliti sebanyak 20 soal mengenai materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan, adapun tes yang berisi soal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

### ***Teknik Analisis Data***

Data kuantitatif didapatkan dari jawaban angket ahli media, ahli kebahasaan, ahli materi dan hasil tanggapan dari guru dan peserta didik sebagai subjek uji coba instrumen pengumpulan data.

### **Analisis Data Kepratisan**

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sudijono (2006: 14)

Keterangan :

P : Angka Persentase data angket

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

**Tabel 3.1 Skor Penilaian Respon Peserta Didik**

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber : Dewi Ayu Sulistyaningrum (2017)

**Tabel 3.2 Skor Penilaian Respon Guru**

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2012:93)

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian**

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto & Cepi (2009)

### Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis power point akan dinilai oleh validator sesuai dengan materi dan media maupun tampilannya. Menurut Akbar (2013), langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut.
2. Setelah validator memberikan skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria.

3. Pedoman untuk menghitung skor maksimum :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Akbar, (2013).

4. Hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Presentase Hasil Validitas**

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 - 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 - 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 - 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 - 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (2013)

### Test Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes setelah proses pembelajaran. Syarat ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapat skor  $\geq 75$  dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh peserta didik. Menurut (Simang, Efendi, dan Ggaramusu, 2016):

1) Daya serap individu peserta didik

$$\text{DSI} = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2) Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{KBK} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswayang mengikuti tes}} \times 100$$

### Hasil Dan Pembahasan

#### A. Hasil

##### 1. Hasil Analisis

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. Berdasarkan observasi atau pengamatan yang peneliti lakukan di SD Negeri Limpok, pengembangan media yang berbasis powerpoint sudah pernah diterapkan oleh guru hanya saja tampilan gambar masih kurang menarik dan tidak secara interaktif,

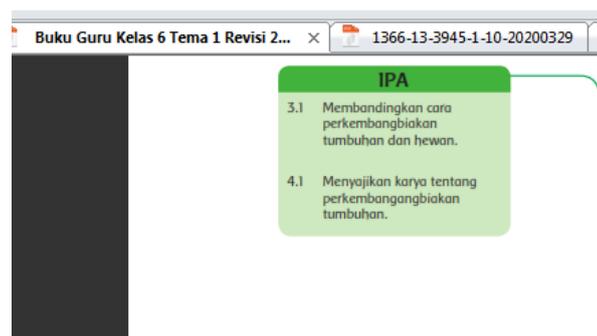
akan tetapi disini saya ingin mengembangkan media interaktif yang berbasis powerpoint pada pembelajaran IPA. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut bertujuan agar peserta didik dapat terlibat aktif pada saat menggunakan media dan mengembangkan hasil belajar dari pembelajaran IPA, supaya peserta didik lebih menarik dalam pembelajaran IPA.

## 2. Design

Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media interaktif berbasis powerpoint pada materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan. Ada empat langkah pada perancangan ini, diantaranya penentuan kompetensi dasar, penyusunan kerangka media, pemilihan referensi dan penyusunan desain dan fitur media. Berikut ini adalah hasil rancangan Pengembangan media.

### 1. Pemilihan Kompetensi Dasar

Berikut pemilihan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang akan dibuat.



Gambar 4.1 Kompetensi Dasar

### 2. Penyusunan Media Interaktif Berbasis Powerpoint

Media yang akan dikembangkan terdiri dari bagian menu utama yaitu awal, isi, dan akhir. Bagian awal berisi menu utama, yang terdapat menu petunjuk, kompetensi dasar, materi, quis, dan *about us*.

### 3. Pengumpulan dan pemilihan Referensi

- a. Kemendikbud, 2013, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema I Selamatkan Makhluk Hidup. Buku Guru
- b. Kemendikbud, 2013, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema I Selamatkan Makhluk Hidup. Buku Siswa
- c. Modul 1 Mengenal Dunia Sekitar. 2018. Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

#### 4. Penyusunan Desain dan Fitur Media

Desain dan fitur yang terdapat pada media meliputi tampilan awal, menu utama, isi, dan akhir. Berikut ini tampilan awal media.

##### 1) Tampilan Awal dan Menu Utama

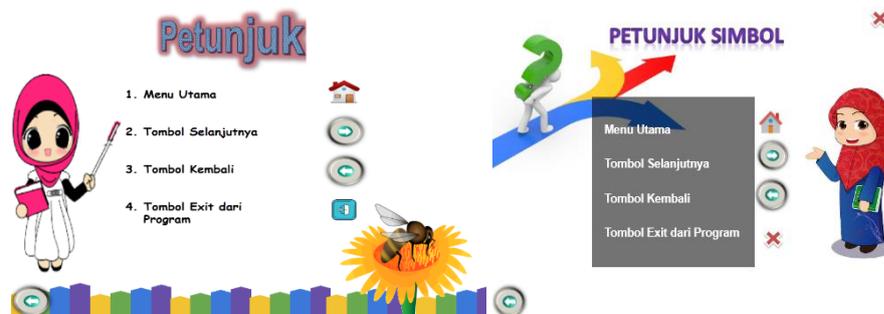


Gambar 4.2 Tampilan Awal



Gambar 4.3 Menu Utama

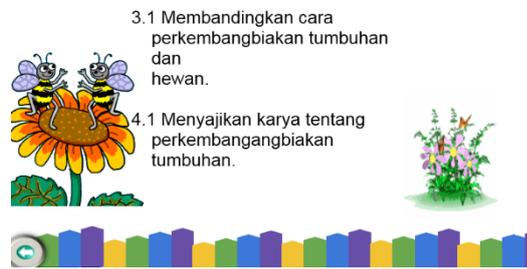
##### 2) Menu Petunjuk



Gambar 4.4 Menu Petunjuk

##### 3) Kompetensi Dasar

## Kompetensi Dasar



Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

#### 4) Materi

Pada bagian materi menjelaskan materi tentang perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Berikut ini tampilannya :

### Cara Berkembangbiak Tumbuhan

**Perkembangbiakan generatif** adalah perkembangbiakan yang terjadi melalui peleburan sel kelamin jantan dan sel kelamin betina.

Alat perkembangbiakan tumbuhan adalah bunga. Bunga memiliki benang sari (alat kelamin jantan) dan putik (alat kelamin betina).

Proses Penyerbukan

Faktor Pembantu Proses Penyerbukan

Perkembangbiakan vegetatif yang terjadi dengan sendirinya tanpa bantuan manusia dinamakan vegetatif alami.

Vegetatif buatan adalah vegetatif yang dilakukan melalui bantuan manusia. Tanaman tertentu untuk mendapatkan hasil lebih baik.

Menanam umbi

Menanam Tunas

Menanam Akar Tunggal

Menanam Geragih

Menanam Daun

Stek

Geragih

Merunduk

Menempel

Menanam tunas

### Menanam Tebunya

Tunas muncul pada pangkal batang. Pangkal batang ini terdapat di dalam tanah. Tunas akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Contohnya tanaman pisang, bambu, dan tebu.

### Faktor Pembantu Proses Penyerbukan:

1. Angin,
2. Air,
3. Hewan,
4. Manusia.

### CARA BERKEMBANGBIAK

Bertelur

Melahirkan

Bertelur Dan Melahirkan

### Bertelur & Melahirkan

**Ovovivipar**, Bertelur melahirkan maksudnya hewan yang telurnya berkembang didalam tubuh induknya hingga akan melahirkan individu baru. Contohnya seperti kadal, ikan hiu, ular. Hewan ini tidak memiliki ciri-ciri khusus.

Gambar 4.6 Materi

### 5) Quiz

Setelah tampilan materi peserta didik dituntut untuk menjawab beberapa soal pilihan ganda secara mandiri tanpa bantuan guru maupun peserta didik lainnya.



Gambar 4.7 Quiz

### 3. Hasil *Development* (Pengembangan)

#### a. Hasil validasi Ahli Media

Tabel 4.1 Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Pertanyaan	Nilai
Audio Visual	1. Media dapat menarik perhatian peserta didik	3
	2. Media bersifat sederhana dan menarik	3
	3. Animasi gambar menarik	4
	4. Gambar jelas dan mudah dipahami	4
	5. Efek musik / audio yang digunakan tidak mengganggu	3
	6. Desain background jelas	3
	7. Ketepatan pemilihan jenis huruf	3

	8. Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat	4
	9. Ketepatan dalam penempatan teks dan gambar	4
	10. Pergantian slide menarik	4
	11. Desain efek tidak mengganggu tulisan	4
	12. Media dapat mencakup materi yang akan dicapai siswa sesuai dengan kompetensi dasar	4
	13. Media berisi seluruh kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan	3
Aspek Isi	14. Kebenaran dan ketepatan isi materi (teori)	4
	15. Materi yang terdapat dalam media memiliki cakupan yang luas dan memadai	4
	16. Media dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama	3
	17. Bahasa yang digunakan dalam media sangat sederhana dan mudah dipahami.	3
Aspek Lainnya	18. Pengoperasian media mudah digunakan	4
	19. Terdapat petunjuk penggunaan media	4
	20. Kesesuaian isi dengan tombol navigasi	4
<b>Jumlah</b>		72
<b>Presentase</b>		90%
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint di peroleh kriteria penilaian dengan skor 90 sehingga mendapatkan kriteria "Sangat valid" digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Kebahasaan

Tabel 4.2 Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	3

2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	3
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan social emosional peserta didik.	3
4	Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif	3
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3
6	Kalimat yang digunakan sederhana	4
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	3
8	Konsistensi dalam penggunaan istilah dalam media poster.	4
9	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon yang disajikan	4
10	Keterbacaan istilah yang mudah dilihat dan dipahami	4
<b>Jumlah</b>		34
<b>Presentase</b>		85 %
<b>Kriteria</b>		Cukup Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas mengenai hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint maka di peroleh kriteria penilaian dengan skor presentase 85 sehingga mendapatkan kriteria “Cukup valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

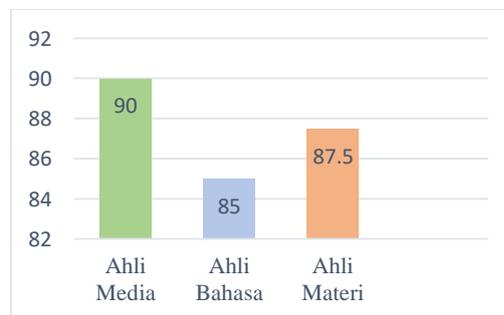
c. Ahli Materi

Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi

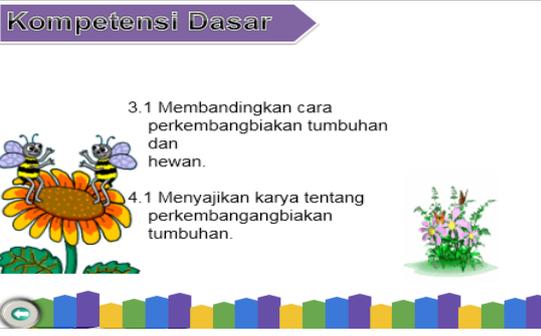
No	Pertanyaan	Nilai
1	Ketepatan / keakuratan materi	3
2	Kejelasan dan keluasan materi	4
3	Kesesuain materi dengan kurikulum	4
4	Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
5	Latihan mendukung penguasaan materi	3
6	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD	3
7	Keefektifan dan Ketepatan struktur kalimat	4
8	Menggunakan Kalimat yang mudah dipahami peserta didik	3
9	Ilustrasi gambar mewakili pesan yang disampaikan	3

10	Kesesuaian bahasa dengan lingkungan peserta didik	4
<b>Jumlah</b>		35
<b>Presentase</b>		87,5

Berdasarkan tabel diatas mengenai hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint di peroleh kriteria penilaian dengan skor 85 sehingga mendapatkan kriteria "Sangat valid" digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator. Berikut ini adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator.



Gambar 4.8 Grafik Hasil Validator

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
<p>Gambar banground kurang jelas/blur</p>	<p>Perbaiki banground gambar yang terlihat jelas</p>



Gambar 4.8 Hasil Revisi Media

#### 4. Uji Coba Media

Tahap ke empat dari model ADDIE adalah tahap uji coba produk. Setelah dilakukan validasi kelayakan media selanjutnya media akan diuji coba kepada kelompok kecil yang berjumlah empat peserta didik khususnya kelas VI SD, yang bertujuan untuk mengetahui kepratisman media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk dikembangkan dan memberikan tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah pembelajaran yang telah disampaikan melalui penggunaan media. Dari hasil uji coba yang dilakukan empat peserta didik yaitu sebagai berikut:

##### a. Hasil Respon Peserta Didik

Tabel 4.4 Hasil repon angket Peserta Didik

No	Nama	Jumlah	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	19	95	Sangat Praktis
2.	Siswa 2	17	85	Sangat Praktis

3.	Siswa 3	17	85	Sangat Praktis
4.	Siswa 4	16	80	Praktis

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh peserta didik kelas VI SDN Limpok Aceh Besar yang berjumlah empat orang dari hasil uji coba media pada sampel kecil pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Jumlah keseluruhan dari 20 pertanyaan. Tiga peserta didik mendapatkan nilai frekuensi 81 sampai 100%, sedangkan satu peserta didik mendapatkan nilai frekuensi 61 sampai 80%, hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel kriteria penilaian 3.3 di bab tiga.

#### **b. Hasil Respon Guru**

Pada validasi respon guru, peneliti dibimbing oleh ibu wali kelas VI Yusmanidar,S.Pd. Pada tanggal 03 Agustus 2021. Berdasarkan angket yang telah diisi, hasil validasi respon guru dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Validasi Respon Guru

No	Pertanyaan	Nilai
1	Penampilan media pembelajaran berbasis powerpoint secara keseluruhan menarik.	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis powerpoint tersusun secara sistematis	4
3	Bahasa dalam media pembelajaran berbasis powerpoint mudah dipahami peserta didik.	4
4	Adanya media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sangat membantu dalam pembelajaran.	5
5	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran berbasis powerpoint dapat membantu pemahaman peserta didik.	5
6	Media pembelajaran berbasis powerpoint dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri maupun kelompok.	4
7	Quiz yang ada pada media pembelajaran berbasis powerpoint menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik.	5
8	Pembelajaran menggunakan pada media pembelajaran berbasis powerpoint peserta didik lebih aktif.	5

9	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca.	4
10	Perpaduan antara gambar dan tulisan pada media pembelajaran berbasis powerpoint menarik perhatian.	5
11	Keberadaan gambar pada pada media pembelajaran berbasis powerpoint dapat menyampaikan isi materi	4
12	Menggunakan struktur kalimat yang jelas	5
13	Menggunakan kalimat yang sederhana	5
14	Materi yang disajikan dalam pada media pembelajaran berbasis powerpoint sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4
15	Petunjuk yang ada pada pada media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint jelas sehingga mempermudah peserta didik.	5
16	Animasi dan gambar yang ditampilkan sesuai dengan contoh yang ada.	4
17	Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint mempermudah saya dalam menyampaikan materi	5
18	Pewarnaan pada slide sangat sesuai	4
19	Tombol petunjuk berfungsi dengan efektif.	4
20	Audio pada media interaktif berbasis powerpoint ini sudah terdengar jelas.	4
<b>Jumlah</b>		90
<b>Presentase</b>		90%
<b>Kriteria</b>		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil validasi respon pendidik diperoleh presentase 90% sehingga bisa dilihat kualitas media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint mendapatkan kriteria "Sangat Pratis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas VI Sekolah Dasar.

## Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	Siswa 1	95	✓	
2.	Siswa 2	95	✓	
3.	Siswa 3	85	✓	
4.	Siswa 4	75	✓	

### Keterangan :

KBK : Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{4}{4} \times 100\%$$

$$KBK = 100\%$$

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media kemudian menjawab beberapa soal dapat dilihat dari tabel 4.6 diatas menunjukkan skor peroleh siswa 1 mendapatkan skor 95 dengan hasil tuntas, siswa 2 mendapat skor 95 dengan hasil tuntas, siswa 3 mendapatkan skor 85 dengan hasil tuntas, dan siswa 4 mendapatkan skor 75 dengan hasil tuntas. Dan untuk melihat Hasil dari perhitungan ketuntasan hasil belajar klasikal adalah termasuk dalam kategori tuntas, karena standart ketuntasan secara klasikal 75%.

## 5. Evaluasi

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan sebagai media pembelajaran IPA. Media interaktif berbasis powerpoint ini digunakan untuk menjelaskan materi mengenai cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan. Setelah melalui tahap validasi dari beberapa ahli di bidangnya dan tanggapan dari guru dan peserta didik, media interaktif berbasis powerpoint dinyatakan "Sangat Praktis/Sangat Layak" sehingga tidak perlu direvisi kembali.

## B. Pembahasan

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint materi penggolongan hewan dan tumbuhan berdasarkan cara berkembangbiak pada kelas VI SDN Limpok.

Dengan adanya media pembelajaran sangat membantu bagi pendidik dalam proses belajar mengajar karena peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan Berger dalam Tamrin (2017) yang mengatakan bahwa media adalah sesuatu yang terletak di tengah, jadi media dalam menghubungkan semua pihak dalam proses pembelajaran, dan untuk membedakan antara media komunikasi dan alat komunikasi. Singkatnya, berarti pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran ingin mendapatkan kemudahan untuk mencapai tujuannya.

Tamrin (2017) menjelaskan pelaksanaan pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memberikan rangsangan yang dapat memotivasi peserta didik. Media yang digunakan guru akan menarik kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan hasil penilaian produk yang telah dikembangkan, ahli media mendapatkan skor 90 dengan kriteria "Sangat Valid", penilaian ahli bahasa mendapat skor 85 dengan kriteria "Cukup Valid" dan ahli materi mendapat skor 87,5 mendapat skor "Sangat Valid". Dapat disimpulkan dari nilai semua validator mendapatkan nilai 87,5% dengan kategori "Layak".

Setelah dilakukan uji coba produk, peneliti memberikan instrumen kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Untuk tanggapan pendidik peneliti memberikan sepuluh pertanyaan sedangkan untuk peserta didik dua puluh pertanyaan. Hasil yang didapatkan dari tanggapan pendidik adalah 90% dengan kriteria "Sangat Praktis" dan untuk peserta didik, siswa 1 mendapat skor 95 dengan kriteria "Sangat Praktis", siswa 2 mendapat skor 85 kriteria "Sangat Praktis", siswa 3 mendapat skor 85 kriteria "Sangat Praktis", dan siswa ke 4 mendapat skor 80 kriteria "Praktis".

## ***KESIMPULAN DAN SARAN***

### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan kelas VI SD sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint diperoleh bahwa validasi ahli media dengan skor 90% dengan kategori

sangat valid, ahli kebahasaan mendapatkan skor 85% dengan kategori cukup valid, dan ahli materi mendapatkan skor 87,5 dengan kategori sangat valid.

2. Dan untuk hasil tanggapan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint diperoleh hasil tanggapan guru mendapatkan presentase 90% dengan kategori "Sangat Praktis" dan pada siswa 1 mendapatkan skor 95% dengan kategori "Sangat Praktis", siswa 2 mendapatkan skor 85% dengan kategori "Sangat Praktis", siswa 3 mendapatkan skor 85% dengan kategori "Sangat Praktis", dan siswa 4 mendapatkan skor 80% dengan kategori "Praktis". Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Saran**

1. Bagi Peneliti, dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dengan materi lainnya sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam proses pembelajaran.
3. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint agar lebih dapat dihasilkan produk yang lebih inovatif atau menarik mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini yang telah dikembangkan dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain dan lebih lanjut kedepan kegrafikannya lebih menarik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anwar Zakiyah, dkk. 2020. Development of Interactive Video Based Powerpoint Media in Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology, (Online)*. Vol. 6 No 2. (<https://ojs.unm.ac.id/JEST/article/view/13179/8521>, diakses 16 Agustus 2020).
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Abdul Jabar. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. SARANA TUTORIAL
- Dewi Ayu Sulistyaningrum. 2017. Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video

- Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Volume 4 Nomor 2. Diakses 15 Juli 2021
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan (online)*. Vol. 1 Nomor 2 (<https://media.neliti.com/media/publications/286890-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-5babbcd0.pdf> , diakses 14 Juli 2021)
- Simbolon, N. 2017. Project Based Learning Implementation To Enable Students activities. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*. 4(2), 1-8. diakses 31 Oktober 2020.
- Simang, R., Efendi, & Gagaramusu, Y. 2019. Meningkatkan Kemampuan Siswa Menggunakan Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Lagasaleso. *Jurnal Kreatif, (online)*. Vol. 7 No.1 ( <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/> diakses 31 Oktober 2020).
- Sudijono Anas. 20016. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tamrin, M, Hidayati Azkiya & Syafni Gustina. 2017. Problem Faced by the Teacher in Maximizing the Use of Learning Media in Padang. *Al Ta'lim Journal*. Vol 24. Number 1. (<https://journal.tarbiyahainib.ac.id/index.php/attalim/article/view/262/228>, diakses 17 Agustus 2021)