

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri Sudirman Ambarawa

Melania Arneta Rosanti¹, Theresia Sri Rahayu²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: melaniaarleta@gmail.com¹, theresia.rahayu@uksw.edu²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri Sudirman Ambarawa. Metode penelitian *R&D* menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011:189) terdiri atas: 1) Studi Pendahuluan, 2) Desain dan Pengembangan, dan 3) Pengujian Produk. Untuk mengetahui kevalidan pada media yang telah dibuat, dilakukan uji ahli media dan uji ahli materi. Sedangkan keefektifan dari media yang telah dibuat dengan melakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 22 orang peserta didik yang kemudian diberikan angket mengenai respon peserta didik terkait media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* yang dikembangkan. Media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* terbukti valid. Hal ini terbukti melalui hasil persentase yang mencapai 95,7% untuk uji ahli media sedangkan hasil persentase yang mencapai 75,5% untuk uji ahli materi. Selain valid, media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* terbukti efektif. Hal ini terbukti berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik yang mendapatkan hasil persentase mencapai 81,2%. Sedangkan untuk hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik di kelas 5 berdasarkan 5 kriteria penilaian dalam penggunaan media yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 23 poin dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Pembelajaran Tematik, Media Pembelajaran, Powerpoint.*

Abstract

The purpose of this research is to develop thematic learning media based on interactive multimedia *powerpoint* to increase the active learning of students. The subjects in this study were teachers and fifth grade students at SD Negeri Sudirman Ambarawa. The *R&D* research method uses the *ADDIE* development model developed by Sukmadinata (2011: 189) consisting of: 1) Preliminary Study, 2) Design and Development, and 3) Product Testing. To find out the validity of the media that has been made, a media expert test and a material expert test were carried out. While the effectiveness of the media that has been made by conducting a limited trial involving 22 students who are then given a questionnaire regarding student responses related to the thematic learning media based on interactive multimedia *powerpoint* that was developed. *Powerpoint*-based interactive multimedia-based thematic learning media is proven valid. This is proven by the percentage results that reach 95.7% for the media expert test, while the percentage result reaches 75.5% for the material expert test. In addition to being valid, thematic learning media based on interactive multimedia *powerpoint* has proven to be effective. This is proven based on the results of the questionnaire responses from students who get the percentage results reaching 81.2%. As for the results of observations on the activity of students in grade 5 based on 5 assessment criteria in the use of the developed media, they obtained a total score of 23 points with a percentage of 93% which was included in the very good category.

Keywords: *Thematic Learning, Learning Media, Powerpoint.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang kependidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran secara langsung. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional berubah menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi. Pembelajaran menggunakan pemanfaatan teknologi dapat digunakan pada media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi dapat memberikan kemudahan dan keefektifan untuk belajar serta memberikan berbagai macam cara belajar menjadi lebih berkembang dan tidak monoton bagi peserta didik.

Pengembangan yang terdapat pada potensi diri peserta didik akan berjalan lancar jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media adalah salah satu faktor yang ikut serta dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu guru dan peserta didik untuk menyampaikan materi ajar yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yaitu multimedia berbasis interaktif. Multimedia interaktif adalah sebuah alat perantara untuk menyampaikan informasi dengan menggabungkan berbagai unsur yang dapat menciptakan pembelajaran aktif sehingga informasi tersebut diterima dengan baik. Penggunaan multimedia interaktif yang digunakan salah satunya *Microsoft Powerpoint* yaitu aplikasi pembantu dalam membuat sebuah paparan dalam bentuk *slide* presentasi yang tentunya dibuat secara interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat lebih efektif dan profesional saat ditampilkan.

Dengan adanya kurikulum 2013, guru dituntut untuk siap menghadapi perubahan pembelajaran. Kesiapan guru juga berhubungan erat dengan keberhasilan terhadap berubahnya kurikulum terutama saat dilakukan implementasi di kelas. Dalam proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 terdapat catatan untuk bisa mengamati mengenai pelaksanaan yang dilakukan sudah efektif atau belum. Namun tak dapat dipungkiri, pembelajaran tematik perlu adanya kreativitas guru dalam mengelola kelas yang akan diajarkan sehingga dapat menyajikan pengajaran yang baik dari mata pelajaran satu ke mata pelajaran yang lain sehingga saling terhubung pada satu tema. Hal tersebut dapat menyulitkan sebagian guru untuk mendesain pembelajaran. Dari kendala tersebut untuk mengatasinya adalah mempersiapkan rencana pembelajaran dengan mendesain media ajar yang sesuai kegiatan pembelajaran tematik. Setelah media ajar sudah disiapkan, guru diharapkan untuk bisa membuat alur cerita pada pembelajaran secara terpadu saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* berharap dapat terlaksana dengan cara yang fleksibel menurut pendapat dari Huang et al (2020). Sehingga guru diharapkan terampil dalam membuat sebuah inovasi supaya pembelajaran daring dapat dilakukan secara optimal, sebagai salah satu wujud adanya kompetensi dari pedagogik guru. Dengan begitu guru perlu mempersiapkan rancangan pembelajaran yang variatif agar terciptanya suasana belajar yang kondusif walaupun belajar dari rumah tidak menghalangi untuk berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dengan *Microsoft Powerpoint* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran daring yang dikatakan oleh Mailizar et al (2020).

Salah satu contoh media yang digunakan untuk pembelajaran daring di masa pandemi yaitu media pembelajaran interaktif. Jika media tersebut digunakan dapat memperjelas materi yang disampaikan serta mengatasi adanya keterbatasan ruang dan waktu untuk memudahkan peserta didik dalam menerima sebuah informasi yang disampaikan menurut yang dipaparkan oleh Ossai-ugbah et al (2012). Jadi guru perlu memerlukan kompetensi dalam mengembangkan media interaktif secara mandiri yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yang telah berkembang saat ini.

Penggunaan buku paket masih dijadikan sebagai media pembelajaran utama dan mengajar ceramah juga metode yang digunakan sering dilakukan dalam penyampaian materi ajar sehingga kurang dalam melibatkan keaktifan peserta didik di kelas. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Sudirman Ambarawa ditemukan ada 40% peserta didik saat kegiatan pembelajaran mengalami permasalahan, seperti 40% peserta didik kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran dan contoh yang diberikan kurang dipahami saat penyampaian materi. Guru pun mengatakan jika peserta didik seringkali kurang mencermati materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung yang diduga karena penyampaian materi kurang menarik dan membuat bosan. Hal tersebut menimbulkan penurunan prestasi

belajar pada peserta didik kelas V.

Sebenarnya guru memerlukan media pendukung mengajar selain buku yang saat ini masih diperlukan sebagai sumber belajar, tetapi belum ada guru atau tenaga bantu yang mahir dalam meningkatkan media pembelajaran. Media pendukung yang terdapat di sekolah seperti komputer dan LCD sudah tersedia, tetapi beberapa guru belum bisa menggunakannya secara maksimal dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan yang dilakukan pada media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer belum mampu dilakukan sepenuhnya karena guru belum ahli dalam meningkatkan materi ajar berbasis komputer juga kemampuan peserta didik masih terbatas dalam penggunaan komputer sehingga pembelajaran menjadi lambat. Namun, tidak semua media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan sulit untuk dipakai para guru, salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*. Dengan multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi persentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Powerpoint*, akan mempermudah guru dalam pembuatan aplikasi yang sering digunakan sebagai alat bantu persentasi.

Dalam pemilihan media, guru penting untuk menganalisis kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi akan dicapai saat pembelajaran berlangsung. Arsyad (2017:74) memberi pernyataan bahwa kriteria dalam pemilihan media bersumber dari konsep yang merupakan bagian sistem instruksional secara menyeluruh. Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan pada pemilihan media yaitu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, tepat digunakan untuk mendukung isi dalam pelajaran yang sifatnya fakta, memiliki konsep, berprinsip atau generalisasi, luwes, praktis, guru terampil menggunakannya, mutu teknis, dan pengelompokan sasaran. Menurut Zamani (2016:91) pemanfaatan teknologi pada komputer untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memiliki keunggulan, salah satunya adalah pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena dapat mengkaitkan teks, audio, gambar, animasi, dan video menjadikan satu kesatuan untuk saling melengkapi yang disebut dengan media pembelajaran menerapkan multimedia bersifat interaktif pada *Microsoft Powerpoint*.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan, penelitian ini membantu dalam memberikan solusi untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada *Microsoft Powerpoint* supaya guru bisa memberikan pembelajaran yang tidak berpaku pada buku tetapi pemanfaatan teknologi, juga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif terhadap media pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang dilakukan sesuai kurikulum 2013, maka pembuatan media pembelajaran dibuat secara tematik pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Subtema 1 “Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih” Pembelajaran 3 yang dilakukan untuk peserta didik kelas V sehingga mata pelajaran yang satu dengan yang lain saling terhubung.

Dari penelitian sebelumnya, yang telah dilakukan oleh Siti Lilis Laniah dan Heni Pujiastuti pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III” menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di SD Bakung III. Dikarenakan penggunaan media yang ditampilkan membuat peserta didik lebih menarik dan bersemangat dalam belajar.

Penelitian yang lainnya telah dilakukan oleh Antin Faridha pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Power Point* pada Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berisi video beserta media rekaman suara yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik, serta mampu menjadikan peserta didik lebih kreatif, aktif, bertanggung jawab dan percaya diri, serta mampu menimbulkan motivasi belajar.

Penelitian selanjutnya telah dilakukan oleh Ika Hartika pada tahun 2019 dengan judul “Penggunaan Multimedia dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Rosela Indah Subang Tahun 2014-2015” menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang lainnya telah dilakukan oleh Eka Prista Nur Aggraini, Dra.C.Indah Nartani, M.Pd., H.Khamid, S.Pd pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media *Power Point* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di SDN Gedongkuning Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021” menyimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint dapat meningkatkan aktivitas

belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan skor dari observasi aktivitas peserta didik.

Penelitian selanjutnya telah dilakukan oleh Haryati Valia Fitriati, Muhammad Fakhur Saifudin, dan Sandi Syapriyuda pada tahun 2021 dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Kelas dengan Metode Diskusi melalui Media *Power Point* SDN 10 Langkahan Kab, Aceh Utara Tahun Ajaran 2020/2021” menyimpulkan bahwa penggunaan ada peningkatan dan indikator keberhasilan PTK telah tercapai.

Sehingga penulis mengharapkan jika penelitian yang dilakukan ini sangat relevan untuk diteliti dalam penggunaan multimedia interaktif pada *Microsoft Powerpoint* untuk peserta didik kelas

METODE

Penelitian yang digunakan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Sukmadinata. Langkah-langkah *R&D* yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011:189) menjadi tiga langkah pokok terdiri atas: 1) Studi Pendahuluan, 2) Desain dan Pengembangan, dan 3) Pengujian.



Gambar 1: Bagan Tahapan Penelitian Pengembangan menurut Sukmadinata (2011:189)

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Dalam studi pendahuluan terdiri dari studi pustaka, survei lapangan, dan penyusunan *draf* produk awal. Studi pendahuluan bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran tematik kelas V dengan “Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 “Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih Pembelajaran 3” yang berbasis multimedia interaktif.

Tahap pengembangan produk yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE*. Langkah-langkah model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Tahap pengujian produk pengembangan, dilakukan dua tahap yaitu tahap uji coba validasi ahli dan tahap uji coba terbatas. Uji validasi ahli dilakukan dengan memberikan produk dan tabel validasi kepada ahli materi dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan dengan memberikan produk berupa angket peserta didik kelas V.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sedangkan kuantitatif adalah data yang menggambarkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran tematik multimedia interaktif. Data yang diperoleh instrumen penelitian selama percobaan kemudian dievaluasi secara statistik. Metode ini memungkinkan untuk memahami lebih banyak data. Hasil analisis data menjadi dasar untuk merevisi atau menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Kuesioner jawaban diisi oleh peserta didik. Kuesioner jawaban berisi pertanyaan dengan jawaban setengah terbuka. Sistem penulisannya adalah judul, pernyataan peneliti, identitas informan, petunjuk pengisian, dan unsur-unsur pertanyaan. Kuesioner tanggapan bersifat kuantitatif, sehingga data dapat diolah menjadi plot presentase menggunakan *Skala Likert* sebagai skala pengukuran. Skala tersebut disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima jawaban.

Pengembangan produk dikatakan selesai apabila nilai evaluasi pada media pembelajaran telah

memenuhi syarat kelulusan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kelayakan teknis materi pembelajaran multimedia interaktif kelas V pada “Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih Pembelajaran 3” dinilai sangat sesuai atau layak.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata respon berdasarkan rating respon masing-masing responden.

$$\text{Persentase jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor yang Tertinggi/Ideal}} \times 100\%$$

Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kategori Uji Ahli Materi dan Ahli Media

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
1-20%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif *Powerpoint* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Sudirman Ambarawa telah terlaksanakan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan pada Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif *Powerpoint* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Sudirman Ambarawa yaitu menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011:189) terdiri atas: 1) Studi Pendahuluan, 2) Desain dan Pengembangan, dan 3) Pengujian. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (menganalisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah multimedia interaktif *Powerpoint* pada pembelajaran tematik. Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas 5 dan peserta didik kelas 5 SD Negeri Sudirman, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Semarang.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Dalam studi pendahuluan terdiri dari studi pustaka, survei lapangan, dan penyusunan *draf* produk awal. Studi pendahuluan bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran tematik kelas V dengan “Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih Pembelajaran 3” yang berbasis multimedia interaktif. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui konsep dan teori yang berkaitan multimedia interaktif pembelajaran tematik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Hasil studi yang dihasilkan berupa konsep dasar mengenai pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan untuk menyusun *draf* produk instrumen penilaian sikap sosial dalam pembelajaran tematik. Perangkat pembelajaran yang dipakai tentunya adalah RPP, buku guru, buku siswa, dan penilaian. Pembelajaran dilakukan secara menarik, sehingga membuat peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Survei lapangan yang telah dilakukan dapat mengetahui masalah atau persoalan dan kemungkinan solusi yang akan dilakukan. Hasil yang didapatkan dari survei lapangan, pembelajaran dikelas masih menggunakan media berupa buku paket yang telah disediakan di sekolah. Sehingga dalam penggunaan media berbasis multimedia interaktif masih belum dilaksanakan.

2. Pengembangan Produk

A. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini adalah mencari permasalahan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 5. Dari hasil wawancara, media yang sudah diterapkan sebelumnya seperti Buku

Paket (Buku Guru dan Buku Siswa), kamus online, ke lab dan belum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Selain itu saat kegiatan belajar berlangsung, peserta didik memiliki kendala pada materi yang disampaikan karena cara berpikir peserta didik yang satu dengan yang lain berbeda-beda sehingga terdapat pengulangan materi. Dari data yang ditemukan, kemudian dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint*, bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi sehingga materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik dan dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan.

B. Design (Perancangan)

Penyusunan media dilakukan dengan 1) Menetapkan judul dan tema, 2) Menyiapkan sumber dari buku tematik, 3) Merancang isi media. Berikut ini penjelasan dari isi media.



Gambar 2: Judul



Gambar 3: Menu Utama dan Home



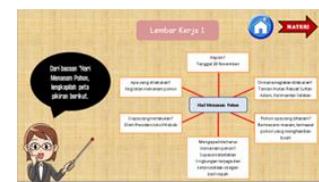
Gambar 4: Petunjuk Tombol



Gambar 5: Tujuan Pembelajaran



Gambar 6: Materi Pembelajaran



Gambar 7: Lembar Kerja



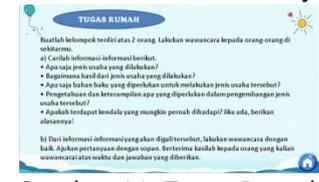
Gambar 8: Soal Games Benar/Salah



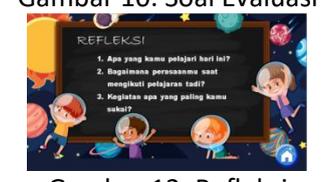
Gambar 9: Video Pembelajaran



Gambar 10: Soal Evaluasi



Gambar 11: Tugas Rumah



Gambar 12: Refleksi



Gambar 13: Profil Pengembang

C. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti menunjukkan produk media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* di SD Negeri Sudirman Ambararawa. Media yang dibuat berisi materi pada "Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih Pembelajaran 3" juga dari segi desain dan kebahasaannya perlu diperhatikan agar peserta didik saat menggunakan media dapat belajar dengan baik. Peneliti sebelum mengujicobakan produk media, akan melakukan validasi ahli materi dan ahli media. Peneliti memilih dosen untuk ahli materi

bernama Tego Prasetyo, S.Pd., M.Pd. dan dosen ahli media bernama Dr. Herry Sanoto, S.Si., M.Pd. Dalam validasi produk tentunya terdapat masukan dari validator dalam melakukan validasi media sehingga peneliti mengetahui letak kekurangan pada media agar dapat diperbaiki.

D. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti saat mengujicobakan media membuat kelompok kecil dan kelompok besar dalam proses pembelajaran. Untuk kelas yang diujicobakan adalah kelas V di SD Negeri Sudirman Ambarawa yang peserta didiknya berjumlah 22 orang. Tujuan dibuat kelompok dalam kelas supaya peserta didik dapat aktif dalam mencari jawaban dan ketertarikan dalam penggunaan media yang dibuat oleh peneliti. Berikut merupakan hasil observasi keaktifan belajar peserta didik kelas 5 dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik

No.	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari	5
2.	Mampu memberikan jawaban dengan tepat sesuai pertanyaan guru	4
3.	Aktif berdiskusi dalam kelompok	5
4.	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok	4
5.	Percaya diri tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	5
Jumlah		23
Persentase		93%

Berdasarkan hasil observasi di kelas, keaktifan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan jumlah skor yaitu 23 poin dengan persentase 93%, termasuk dalam kategori sangat baik.

E. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dari model *ADDIE* adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti akan melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi sebelum media diujicobakan ke sekolah. Setelah melakukan uji validasi ahli tentunya terdapat masukan dari validator berkaitan media yang dikembangkan. Sehingga peneliti memperbaiki media tersebut sesuai yang diinginkan validator. Sedangkan untuk masukan untuk peserta didik setelah mengujicobakan media di sekolah tidak ada evaluasi, karena peserta didik sangat senang menggunakan media yang telah dikembangkan.

3. Pengujian Produk

Dalam pengujian produk media yang telah dibuat, peneliti akan melakukan uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi ahli media pada media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* layak untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli

No.	Indikator	Skor Ideal	Skor yang diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1.	Materi Pembelajaran	70	53	75,5%	Baik
2.	Media Pembelajaran	70	67	95,7%	Sangat Baik

Media pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif *powerpoint* yang sebelumnya sudah dilakukan pada uji validasi ahli, kemudian akan dilakukan uji coba terbatas kepada 22 orang peserta didik. Hasil yang diperoleh dari respon peserta didik secara keseluruhan sebanyak 1342 poin dengan persentase 81,2% masuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya merasa senang ketika belajar tematik menggunakan	94

	media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada <i>Powerpoint</i>	
2.	Saya tertarik untuk belajar tematik dengan adanya media pembelajaran	95
3.	Saya mengikuti pembelajaran tematik hingga selesai	100
4.	Ketika belajar, saya sambil bercanda dengan orang di sekitar	62
5.	Saya memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan	89
6.	Saya mencatat materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran	88
7.	Saya sangat bersemangat untuk belajar karena medianya menarik dan menyenangkan	100
8.	Saya selalu mengerjakan tugas yang ada di media pembelajaran	97
9.	Saya mengerjakan tugas dengan bertanya kepada teman yang lain	54
10.	Saya tidak putus asa ketika mengerjakan tugas	97
11.	Saya menyiapkan alat dan bahan untuk percobaan sesuai dengan perintah	87
12.	Ketika saya mengalami kesulitan, saya bertanya kepada guru melalui pembelajaran kelas/whatsapp	84
13.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan lancar	92
14.	Dengan menggunakan media dapat menambah pengetahuan saya	101
15.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami dan sangat membantu saya saat belajar	102
Jumlah		1342
Persentase		81,2%

Dalam tahap uji validasi ahli tentunya terdapat perbaikan berkaitan masukan dari validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu penggunaan *hyperlink* tombol "Back" pada bagian *Games* dihilangkan, dan pada *Games* belum mencantumkan skor penilaian.

SIMPULAN

Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif *Powerpoint* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Sudirman Ambarawa memiliki *draf* atau *prototipe* yang berisikan judul dan tema, menu utama/*Home*, petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, lembar kerja, *Games*, video, soal evaluasi, tugas rumah, refleksi, dan profil pengembang. Hasil uji validasi ahli media mendapat skor 67 poin dengan persentase 95,7% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil uji validasi ahli materi mendapat skor 53 poin dengan persentase 75,5% yang termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Dilihat dari hasil respon peserta didik dari media yang dikembangkan telah layak dan efektif untuk digunakan. Dilihat dari hasil respon peserta didik yang berjumlah 22 orang secara keseluruhan mendapatkan skor 1342 poin dengan persentase 81,2% masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik di kelas 5 berdasarkan 5 kriteria penilaian dalam penggunaan media yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 23 poin dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Terdapat saran yang dapat disampaikan bagi sekolah dapat mempertimbangkan untuk menerapkan media interaktif berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan saat ini. Bagi guru dapat bereksperimen dengan media interaktif berbasis teknologi, salah satunya berbasis *powerpoint* atau sejenisnya. Karena pemilihan media yang menarik perhatian peserta didik dapat

meningkatkan minat peserta didik untuk terus menyimak pembelajaran. Bagi peserta didik dapat menggunakan *computer*, laptop, dan *gadget* sebagai proses belajar. Bagi peneliti selanjutnya, untuk pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* sebaiknya memilih desain yang lebih inovatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggraini, Eka Prista Nur dkk. 2021. *Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" di SDN Gedongkuning Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021*. Yogyakarta: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawinata Tamansiswa. Diakses di <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/11756/4649#page=18>
- Andriani, Maria Resti, Wahyudi. *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). Diakses di <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/190/178>
- Aprilia, Sellina, dkk. 2019. *Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2). Diakses di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/20549/10319>
- Atmajaya, Yudhi T. 2021. *Microsoft PowerPoint Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Interaktif*. *Pusdiklat*. Diakses di <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/78/microsoft-powerpoint-sebagai-salah-satu-media-pembelajaran-interaktif>
- Chrisnawati, Henny Ekana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas bagi Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013*. *JMEE*, 4(2). Diakses di <https://core.ac.uk/download/pdf/289792509.pdf>
- Dewi, Santi Ratna dan Haryanto. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(1). Diakses di <https://core.ac.uk/download/pdf/229497551.pdf>
- E, Dyah Worowirastri, dkk. 2018. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1). Diakses di https://www.researchgate.net/publication/326125390_MEDIA_PEMBELAJARAN_TEMATIK_DI_SEKOLAH_DASAR_MUHAMMADIYAH
- Fajarwati, Anna Wahyuni. 2015. *Pengembangan media powerpoint interaktif pada subtema giat berusaha meraih cita-cita untuk siswa kelas IV di SDN Lesanpuro 3 Malang*. UPT Perpustakaan: Universitas Negeri Malang (UM). Diakses di <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=69135>
- Faridha, Antin. 2022. *Analisis Penggunaan Media Power Point pada Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar*. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1). Diakses di <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/188/59>
- Fitriati, Haryati Valia dkk.. 2021. *Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Kelas dengan Metode Diskusi melalui Media Power Point SDN 10 Langkahan Kab, Aceh Utara Tahun Ajaran 2020/2021*. Yogyakarta: Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unoversitas. Diakses di <http://eprints.uad.ac.id/21364/1/22.%20haryati%20valiafitriati-PGSD%20%28856%20864%29.pdf>
- Hartika, Ika. 2019. *Penggunaan Multimedia dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN Rosela Indah Subang Tahun 2014-2015*. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 2(1). Diakses di <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/471>
- Jabar, Cepi Safruddin Abd, dkk. 2015. *Applied Approach AA*. Yogyakarta: UNY Press. Diakses pada tanggal 20 Februari 2022 di <https://eprints.uny.ac.id/31466/1/Buku%20AA%20tahun%202015.pdf#page=204>
- Lestari, Ambar Sri. 2013. *Pembelajaran Multimedia*. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2). Diakses di <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/307/297>
- Mauliadisman, dkk. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Hidayah Kota Jambi*. Repository: UIN Sulthan Thaha Saifuddin. Diakses di <http://repository.uinjambi.ac.id/4852/>
- Mawardi. 2021. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Metode Penelitian Bab III. Diakses di http://repository.upi.edu/7813/4/d_ipa_0602831_chapter3.pdf
- Muklis, Mohamad. 2012. *Pembelajaran Tematik*. *Fenomena* 4(1). Diakses di <https://journal.iainsamarinda.ac.id/index.php/fenomena/article/download/279/224>
- Muniroh, Arina Aulia Niswatul, dkk. 2021. *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik siswa Kelas 5*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2). Diakses di

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/21909/11387>

- Muthoharoh, Miftakhul. 2019. *Media PowerPoint dalam Pembelajaran*, 26(1). Diakses di <http://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66/24>
- Novita, Lina, dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2). Diakses di <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf>
- Permatasari, Fitri, Arwin. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang*. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1). Diakses di <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3538/2370>
- Prasetyo, Fengki. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar*. Repository: Universitas Jambi. Diakses di <https://repository.unja.ac.id/4582/>
- Rahmadi, Padli, dkk. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(10). Diakses di <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43107>
- Ririn, Desmayanti. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016 pada kelas IV SD/MI*. Repository: UIN Raden Intan Lampung. Diakses di <http://repository.radenintan.ac.id/14338/>
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Fakultas Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri. Diakses di <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Pendidikan: Rajagrafindo, Administrasi. Diakses di <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/pembelajaran-tematik-terpadu/>
- Saniah, Siti Lilis, Heni Pujiastuti. 2021. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III*. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2). Diakses di <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/21960/11585>
- Sari, Dwi Septiana dkk. 2021. *Pengembangan Kompetensi Pendagogik Guru SD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Pandemi Covid-19*. *Manggali: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2). Diakses di <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/manggali/article/view/1750/1284>
- Setyawan, Yusuf. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Tematik Integratif Berbasis Power Point Berbantu Movie Maker untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV Tema Cita-Citaku Tahun 2015/2016*. Semarang: Universitas PGRI Semarang. Diakses di http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/fip_2016/fip_2016/paper/view/1347/0
- Stikom Surabaya. Diakses di <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/302/5/BAB%20II.pdf>
- Tamba, Nurhanifa. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 Kabupaten Tapanuli Tengah*. Digital Repository: Universitas Negeri Medan. Diakses di <http://digilib.unimed.ac.id/43255/>
- UKSW. *Bab II Kajian Pustaka*. Diakses di https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9828/2/T1_202012042_BAB%20II.pdf
- Wulandari, Eka. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII*. Pendidikan Biologi: Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Diakses di <http://repository.radenintan.ac.id/5161/1/SKRIPSI%20EKA%20WULANDARI.pdf>
- Yuniasih, Nury, dkk. 2014. *Analisis Pembelajaran Tematik pada Kurikulum 2013 di SDN Tanjungrejo 1 Malang*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2). Diakses di <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/download/876/610>