

## Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft Power Point untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota

Eriza Christiana<sup>1</sup>, Hery Kresnadi<sup>2</sup>, Bistari<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Tanjung Pura Pontianak, Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat  
erizachr23@email.com

### Abstract

This research aims to produce a product in the form of learning media based on Microsoft PowerPoint that has been validated. The research method used is research and development or in English Research and Development (R&D) by adapting the Borg and Gall design development model. The data sources for this research are the results of observations, interviews, expert validation, student responses, and documentation during the use of Microsoft PowerPoint-based learning media. Data collection techniques in this research are observation, interviews and questionnaires. The research results show that the process of developing learning media based on Microsoft PowerPoint has gone through 7 research steps, namely potential and problems, data collection, product design, product validation, revision, testing, and revision of the final product. The level of suitability of the learning media developed is very good from the design and material aspects with an average value of 3.33 and 3.78 and the product trial results are very good with an average value of 3.53 and 3.88.

**Keywords:** Development, Microsoft Power Point Based Learning Media

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint yang telah tervalidasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan desain Borg and Gall. Sumber data penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara, validasi ahli, tanggapan peserta didik, dan dokumentasi selama penggunaan media pembelajaran berbasis Microsoft power point. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuesioner/angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint sudah melalui 7 langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi, uji coba, dan revisi produk akhir. Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat baik dilihat dari aspek desain maupun materi dengan nilai rata-rata sebesar 3,33 dan 3,78 serta hasil uji coba produk sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,53 dan 3,88.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point

Copyright (c) 2024 Eriza Christiana, Hery Kresnadi, Bistari

✉ Corresponding author: Eriza Christiana

Email Address: erizachr23@gmail.com (Jl. Wonodadi 2 No. 03 Kec. Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat)

Received 10 January 2024, Accepted 16 January 2024, Published 18 January 2024

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus ada di setiap kegiatan belajar mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengikuti proses belajar mengajar, dimulai dari buku bacaan sampai pada penggunaan perangkat elektronik. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau mengungkapkan suatu gagasan pokok pada suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mendorong dalam setiap pembaharuan dengan pemanfaatan hasil dari teknologi dalam situasi proses belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan segala teknologi yang telah tersedia dengan semaksimal mungkin.

Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dan mudah ditemui oleh guru adalah dengan penggunaan Microsoft PowerPoint. Media pembelajaran yang bisa dibuat melalui powerpoint adalah berupa tampilan slide-slide materi pelajaran. Dengan adanya perkembangan saat ini, slide-slide presentasi tersebut bisa dikembangkan menjadi sebuah video yang menarik. Untuk membuat video animasi dari aplikasi dengan Microsoft PowerPoint, bisa dilakukan dengan membuat slideslide presentasi sesuai materi dengan memasukkan berbagai gambar, penggunaan warna yang beragam, pembahasan materi yang menarik dan komunikatif, serta transisi yang sesuai. Kemudian slide tersebut bisa ditambahkan narasi suara dan musik background di dalamnya agar terlihat dan terdengar semakin menarik bagi siswa. Setelah dilakukan penyuntingan, maka slide-slide tersebut bisa diubah menjadi format video. Sehingga guru tidak perlu lagi menekan tombol apapun untuk memutar slide kecuali tombol play videonya saja. Hal ini dikatakan ringkas bagi guru maupun siswa itu sendiri. Di kegiatan ini guru hanya bersifat sebagai fasilitator.

Media pembelajaran berupa video animasi harus terdiri atas dua hal yang di atas, yaitu hardware berupa alat yang digunakan untuk menjalankan video adalah infocus dan laptop, kemudian unsur selanjutnya yaitu software adalah pesan atau materi yang diajarkan yang dituangkan guru dalam video. Video animasi pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa saat belajar di kelas. Media pembelajaran berupa video animasi sebaiknya berisi kualitas tampilan dan isi materi yang mampu menarik minat dari siswa, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa di dalam kegiatan belajarnya di kelas, media video harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta tidak memakan waktu pemutaran yang lama karena siswa Sekolah Dasar pada hakikatnya cepat merasakan bosan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran yang disediakan haruslah menarik dan mampu dipahami oleh siswa serta guru.

Menurut Rahmawati (2022) berpendapat bahwa pada saat ini ketersediaan media pembelajaran masih belum merata di seluruh wilayah. Kenyataannya pada praktik pembelajaran di kelas, hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan. Media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media. Selain itu Jelita (dalam Kamil, 2018) menyatakan bahwa microsoft powerpoint adalah suatu software yang akan membantu pada penyusunan presentasi yang lebih efektif, profesional, dan juga mudah. Media pembelajaran berbasis powerpoint dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami setiap materi yang akan disampaikan

Menurut Anggara (2019.106) media pembelajaran berbasis powerpoint dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami setiap materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berbasis powerpoint banyak dikembangkan oleh setiap peneliti dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat dilakukan dan meningkatkan secara kognitif dari setiap siswa. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru sering kali hanya sebatas pemindahan media kertas ke media digital dengan tampilan yang sama sehingga menyebabkan media

pembelajaran menjadi kurang optimal. Media pembelajaran juga dapat digunakan kapan saja dan tidak terpaku hanya selama kegiatan pembelajaran di sekolah saja. Dengan demikian, pengembangan media power point pembelajaran ini diharapkan dapat membantu meningkatkan antusias dan semangat belajar bagi peserta didik.

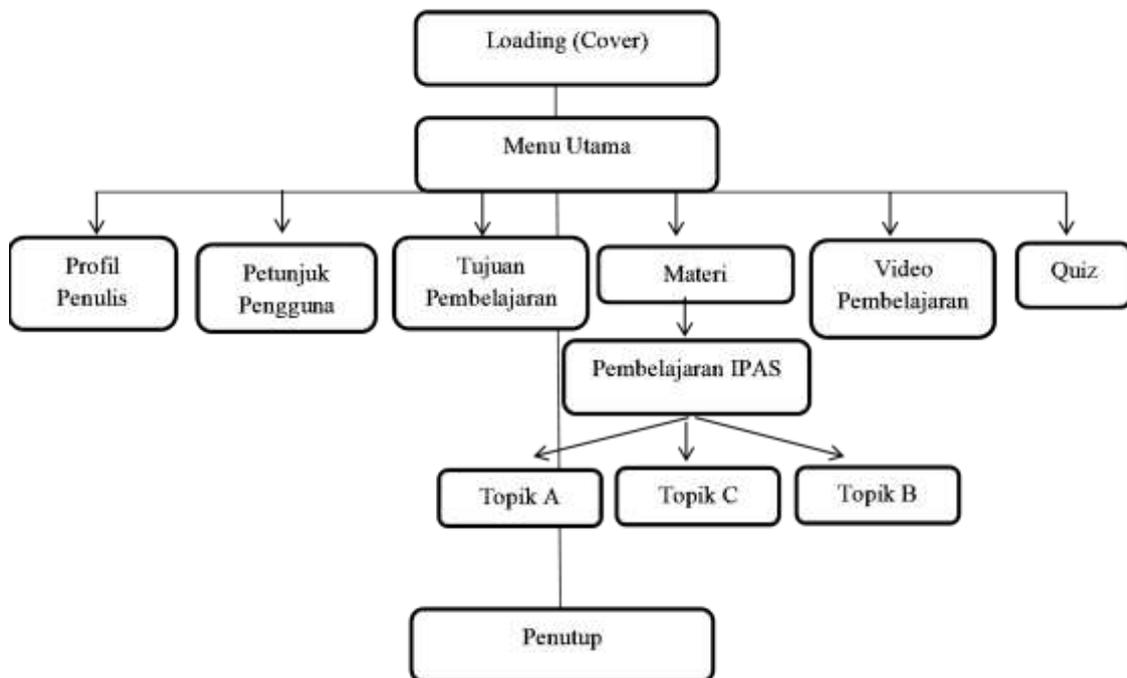
## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development dengan mengadopsi model pengembangan oleh Borg and Gall. Peneliti memilih menggunakan model ini karena langkah-langkah pengembangan yang lebih jelas dan terperinci sehingga lebih mudah dilakukan. Menurut Sugiyono (2017), (h.407) Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Studi sistematis dari proses rancangan, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk penciptaan produk instruksional dan alat baru atau peningkatan model yang mengatur pengembangan tersebut. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa metode penelitian pengembangan (research dan development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, atau menyempurnakan produk sebelumnya serta menguji keefektifan dari produk tersebut.

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan peneliti secara bertahap. Adapun prosedur penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut. 1) Tahap Studi Pendahuluan, (a) potensi dan masalah, (b) Pengumpulan Data Populasi 2) Tahap Pengembangan (a) desain prototipe produk (b) validasi desain (c) revisi desain prototipe produk 3) Tahap Uji Coba dan Revisi Produk (a) uji coba produk (b) revisi produk 4) Jenis Data, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. 5) Teknik Pengumpulan Data (a) Observasi (b) Wawancara (c) angket. 6) Instrumen Pengumpulan Data, instrument penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu terdiri dari tiga komponen yaitu observasi, wawancara dan kuosioner. 7) Teknik Analisis Data, Teknik anaalisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Dalam merancang desain media pembelajaran berbasis *microsoft powepoint* diperlukan pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan gambar, animasi bergerak, suara, musik pengiring, video, pemilihan *background* pada slide dan program aplikasi yang digunakan untuk merancang media berbasis *microsoft powerpoint* pembelajaran. Adapun rancangan awal produk media pembelajaran berbasis powerpoint dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Rancangan Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1, rancangan produk media kemudian diproduksi menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* pembelajaran yang dapat peneliti paparkan sebagai berikut.

### **Tampilan Pembuka**

Tampilan ini terdiri atas Materi dan Bab yang akan dipelajari dalam media pembelajaran Mata pelajaran IPAS. Tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Pembuka

### **Pembelajaran IPAS**

Sebelum masuk ke tampilan tujuan pembelajaran, pengembang membuat tampilan pembelajaran. Tampilan pembelajaran IPAS BAB 2 Wujud Zat dan Perubahannya terdapat Topik A, Topik B dan Topik C dapat dilihat pada gambar 3, 4, 5.



Gambar 3. Topik A Ap aitu Materi?



Gambar 4. Topik B Wujud Benda



Gambar 5. Topik C Perubahan Wujud Benda

### ***Tujuan Pembelajaran***

Tampilan ini memuat tujuan pembelajaran pada pembelajaran IPAS BAB 2 Wujud Zat dan Perubahannya. Pengembangan memberikan background yang sama pada masing-masing tujuan pembelajaran pada Topik A, Topik B dan Topik C. Tujuan pembelajaran tersebut kemudian dikembangkan ke dalam materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya

**Kata Bijak dan Profil Pengembang**

Pada tampilan ini, pengembang menyisipkan kata bijak dari beberapa tokoh terkemuka dengan tujuan memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar. Profil pengembang juga ditampilkan agar dapat dikenal oleh pengguna media video pembelajaran ini. Tampilan kata bijak dan profil pengembang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Profil pengembang

Kelayakan media ditentukan oleh dosen dari IAIN Pontianak Bapak Mahrani, M.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian dalam hasil tes kritik dan saran produk yang dikembangkan dan ini yang akan digunakan sebagai panduan memperbaiki dan merevisi produk yang dikembangkan. Dosen media melihat unsur media interaktif dalam media pembelajaran berbasis Microsoft powerpoint yang telah dibuat. Hasil penilaian media mencakup dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Hasil Akhir Penilaian Media

No	Aspek	Kriteria	Validator Media Tahap 1	Validator Media Tahap II
1.	Kualitas Tampilan	1	3	4
		2	3	4
		3	3	4
		4	4	4
		5	4	4
		6	4	4

		7	4	4
		8	4	4
		9	4	3
		10	3	3
		11	3	4
2.	Kualitas Pemrograman	12	4	4
		13	4	4
		14	3	4
		15	3	4
		16	4	4
		17	3	4
	Jumlah		60	66
	<b>Rata-Rata</b>		<b>3,53</b>	<b>3,88</b>

Data diatas adalah data validitas media yang dinilai oleh Bapak Mahrani, M.Pd yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu kualitas tampilan dan kualitas pemrograman. Sehingga memperoleh nilai rata-rata tahap I adalah 3,53 dan tahap II adalah 3,88.

Data Validitas Materi diperoleh oleh dosen UNU Kalimantan Barat yaitu Ibu Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian. Ahli materi mengkaji aspek isi dan tujuan kemudian mengkaji Kualitas Pembelajaran yang telah dirancang. Tabel di bawah ini menampilkan data penilaian:

Tabel 2. Data Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian Validasi Tahap I	Penilaian Validasi Tahap II
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	1	3	4
		2	3	4
		3	3	3
		4	3	4
2.	Kualitas Pembelajaran	5	4	3
		6	4	4
		7	4	4
		8	3	4
		9	4	4
	<b>Jumlah</b>		30	34
	<b>Rata-Rata</b>		3,33	3,78

Data di atas adalah validitas materi yang dinilai oleh Ibu Risdiana Andika Fatmawati, M.Pd. Jadi, rata-rata pada penilaian materi validator adalah 3,33 tahap I dan 3,78 Tahap II yang dikaji dari 2 aspek kriteria variable yaitu kualitas isi dan tujuan dan kualitas pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint yang dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan desain produk media

pembelajaran mulai dengan menggunakan software powerpoint. Desain produk ini juga terdiri atas pembelajaran IPAS dengan 3 topik sesuai pada BAB 2 materi Wujud Zat dan Perubahannya, desain slide dilakukan menggunakan powerpoint 2019. Slide tersebut menampilkan pembelajaran IPAS, tujuan pembelajaran IPAS, materi IPAS dengan video dan uji penilaian proses, profil penulis, serta kata-kata bijak tentang pendidikan. Desain slide juga ditambahkan musik pengiring, audio, animasi, dan gambar pendukung yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Produk media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan penilaian rata-rata sebesar 3,88 (sangat baik) dari aspek desain dan 3,78 (sangat baik) dari aspek materi, serta hasil uji coba penggunaan media video pembelajaran berbasis powerpoint oleh peserta didik menunjukkan hasil penilaian dengan skor rata-rata sebesar 3,67 (sangat baik).

## **REFERENSI**

- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *JUTECH:Journal Education and Technology*, 4(1), 1-11.
- Ardiana, N., & Hera, T. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluh Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 873-885.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Borg, W.R & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: an Intrucdion* (7. Ed). New York: Logman Inc.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran; Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media
- Kadir, A. & Asrihah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Raja Grafindo
- Lestari, R. D., Huda, C., & Sundari, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV “Perubahan Wujud Zat” Di SDN Tambakromo 03 Kabupaten Pati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5043-5056
- Munida. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Sparkol Videoscribe Materi Persiapan Kemerdekaan RI untuk Kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya. [Skripsi]. Diperoleh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/23611>
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Permanda,S.,Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. *Program Studi*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, 1, 1–13.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif (Cetakan ke- VI)* Yogyakarta: DIVA Press
- Pribadi, B.A (2017), *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* Jakarta : Kencana
- Richey, R.C., & Klein, J. (2007), *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*, Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates, Publisher
- Rusman, Kurniawan, D. & Riyana, C, (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Simanjuntak, H., & Parded, D. L. (2023). *Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4) 3950-3957
- Slavin, R.E (2006), *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education. New Jersey
- Sudjana, N. & Rivai, A (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Tim Dosen FKIP. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura*. Edisi revisi. Pontianak: Edukasi Press FKIP Untan
- Uno, H.B & Mohamad, N. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Askara
- Utami, F., dkk (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pengajaran Sains dan Teknologi*, 1 (1), 24-28.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wuryanti, (2016). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Kelas V SDN Gugus Sodo Kec. Paliyan*. [Skripsi]. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/ipka/article/view/12055>