

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint pada Tema 1 Siswa Kelas V SDN 106810 Desa Sampali

**Annisa Nurjannah Harahap¹, Risma Sitohang², Nurmayani³, Septian Prawija⁴,
Putra Afriadi⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

e-mail: annisanurjannah106@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* siswa kelas V SDN 106810 Desa Sampali. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 106810 Desa Sampali sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan obeservasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian media multimedia berbasis *powerpoint* siswa kelas V SDN 106810 Desa Sampali termasuk "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata oleh ahli materi 80% dan dari ahli media memperoleh rata-rata 94% kategori "Sangat Layak". Hasil kepraktisan media multimedia berbasis *powerpoint* siswa oleh praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 77% kategori "Sangat Praktis". Hasil uji keefektifan media multimedia berbasis *powerpoint* yang dikembangkan, nilai siswa meningkat dari awal sebelum menggunakan media multimedia berbasis *powerpoint* siswa mendapat nilai rata-rata 39,75% dan setelahnya menjadi 90,25%. Berdasarkan penelitian dan data yang ditemukan menunjukkan bahwa media multimedia berbasis *powerpoint* sudah sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Mutimedia, PowerPoint, Tema 1.*

Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of PowerPoint-based multimedia learning media for class V students at SDN 106810 Sampali Village. This research is a type of research and development using the ADDIE model. The subjects in this research were 20 class V students at SDN 106810 Sampali Village. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The results of research on PowerPoint-based multimedia media for class V students at SDN 106810 Sampali Village include "Very Appropriate" with an average score by material experts of 80% and from media experts an average of 94% in the "Very Appropriate" category. The results of the practicality of students' PowerPoint-based multimedia media by educational practitioners obtained an average of 77% in the "Very Practical" category. The results of the effectiveness test of the PowerPoint-based multimedia media developed showed that students' scores increased from the beginning before using PowerPoint-based multimedia media. Students got an average score of 39.75% and after that it became 90.25%. Based on research and data found, it shows that PowerPoint-based multimedia media is very feasible, practical and effective for use in the learning process in schools.

Keywords: *Multimedia Learning Media, PowerPoint, Theme 1.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar menerapkan Kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 di sekolah telah dimulai sejak bulan Juli 2013. Penerapan kurikulum 2013 bertujuan untuk mencapai kompetensi abad 21. Kemendikbud (2018, h. 14) menjelaskan bahwa terdapat empat keterampilan yang diidentifikasi sebagai keterampilan abad 21 yaitu kemampuan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*). Dalam kurikulum 2013 diatur bahwa kurikulum SD/MI menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai keterampilan dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Hidayat dkk (2019, h. 65) menjelaskan bahwa yang menjadi ciri utama abad 21 adalah perkembangan pesat di berbagai bidang yaitu bidang komunikasi, informasi, teknologi, dan transportasi. Selain itu, terjadinya perubahan gaya hidup pada masyarakat.

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat menuntut kreativitas dan dorongan guru untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik oleh karena itu seorang guru juga dituntut mampu mengoperasikan alat alat pendukung pembelajaran yang ada disekolah salah satunya alat yang digunakan yaitu *powerpoint*. Menurut Arsyad (2017, h. 2) disamping mampu berbasis alat-alat yang tersedia, guru dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk mengajar. Untuk itu, dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Pembelajaran disekolah dapat terlaksana dengan baik apabila pembelajaran dirancang dengan baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Untuk mensiasati penginovasian belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sebelum memulai proses pembelajaran guru harus menyiapkan metode, model, serta media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran. Media yang dipilih oleh guru dalam materi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik tentu akan membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat dan bakat peserta didik terkhusus pada siswa sekolah dasar.

Penggunaan media terutama yang berbasis *powerpoint* dapat menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta siswa akan lebih muda dalam memahami pembelajaran dan juga dapat menambah ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya tentang bagaimana menggunakan teknologi dengan benar dalam proses pembelajaran serta ketika mereka duduk di tingkat sekolah yang lebih tinggi, mereka tidak akan bingung lagi bagaimana cara mengggunakannya. Hal ini akan membuat peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman.

Zaman sekarang banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran seperti salah satu contohnya *powerpoint*. Tapi tidak jarang juga ditemukan masih ada sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*, kebanyakan guru mengajar dengan buku, atau dengan metode ceramah yang membuat siswa lebih cepat merasa bosan sehingga proses belajar mengajar sudah tidak kondusif lagi dan mengakibatkan minimnya respon dan pemahaman siswa pada saat pebelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 106810 desa Sampali terkhusus pada siswa sekolah dasar kelas V diperoleh informasi terdapat beberapa faktor yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran lebih sering guru menggunakan buku pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran, dan guru hanya menggunakan media gambar gambar yang ada pada buku. Guru menyatakan belum pernah memanfaatkan

teknologi pada saat proses pembelajaran disebabkan karena kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya.

Permasalahan-permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) di kelas V SD SD Negeri 106810 Desa Sampali adalah 70. Dari 25 siswa terdapat 15 siswa yang tuntas dan terdapat 10 siswa yang belum tuntas dalam melakukan ulangan pada tema 1 subtema 1. Ketidaktuntasan siswa dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah media pembelajaran yang masih sangat terbatas.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* sebagai program untuk mengembangkan media ini karena *powerpoint* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, dalam pengembangan penggunaan *powerpoint* dapat memasukkan teks, gambar, video bahkan dapat memasukkan suara. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Penulis membuat media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* dengan semenarik mungkin agar peserta didik tertarik melihatnya serta dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik juga dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa produk berupa pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* untuk mendukung pembelajaran tematik di SD negeri 106810 desa sampali tidak ada. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*. Media ini didukung dengan materi yang lengkap serta design yang menarik. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang memuaskan.

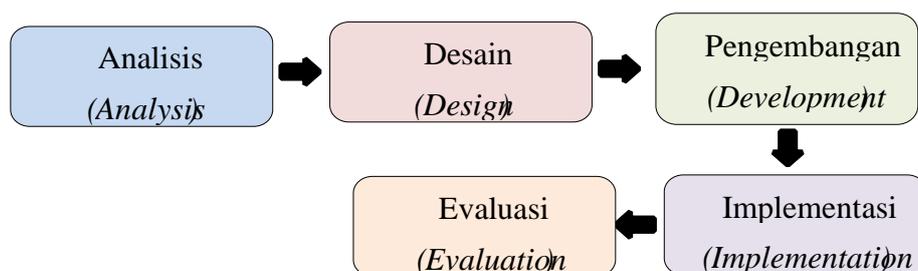
Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint* Tema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* siswa kelas V SDN 106810 Desa Sampali yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, (2018, h. 86) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang peneliti pilih yaitu model pengembangan ADDIE, yang mana model ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyadi, 2019, h. 36).

Penelitian ini dilakukan di SD N 106810 Sampali yang beralamat di Jl Irian Barat Pasar VII Desa Sampali, Desa/Kelurahan: Sampali, Kecamatan Percut Sei Tuan pada semester ganjil tahun ajar 2023/2024.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE, yaitu model pengembangan dengan lima langkah pengembangan meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evolutions*. Adapun tahapan dari desain model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *Powerpoint*.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berpedoman pada penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Hasil angket ahli media, angket ahli materi dan angket tanggapan guru digunakan untuk menghitung data kuantitatif. Sebaliknya data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif serta melalui kritik dan saran dari validasi ahli materi, validasi ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi.

Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui apakah media yang digunakan praktis. Uji praktikalitas dinilai dari lembar angket tanggapan media oleh guru terhadap media yang dikembangkan.

Lembar angket diberikan kepada guru kelas V SD Negeri 106810 Sampali dan peserta didik untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran materi tema 1 sub tema 1 dengan menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *Powerpoint*. Angket respon praktisi pendidikan (guru) berisikan poin tentang aspek materi dan media.

Instrumen efektivitas dinilai dari tes hasil belajar siswa dengan menerapkan *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Siswa diberikan soal yang sama sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media. Tes yang dilakukan pada penelitian ini ialah secara uji coba lapangan yakni dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik pada pemahaman materi siswa.

Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden, tabulasi data menurut variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2021, h. 206). Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa hasil wawancara, dan masukan dari responden. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah memaparkan data berupa hasil angket. Kemudian informasi yang diperoleh digunakan untuk menggambarkan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* yang telah dibuat.

Tes yang digunakan untuk uji efektivitas hendaknya berkualitas baik. Oleh sebab itu analisis kualitas tes perlu untuk dilakukan. Instrumen yang berkualitas baik harus digunakan. Oleh sebab itu dalam merancang tes, analisis kualitas tes perlu untuk dilakukan dengan tahapan yaitu uji validitas tes dan uji reliabilitas tes. Untuk mengetahui efektifitas suatu media maka siswa diberikan soal tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Adapun rata-rata kriteria ketuntasan minimal dalam pelajaran yang ditetapkan di kelas V SDN 053996 Pelawi untuk pembelajaran tematik yaitu 70. Jika hasil tes dibawah 70 maka siswa dianggap tidak tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Multimedia

Berbasis *PowerPoint* Tema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Hasil yang diperoleh dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Media pembelajaran berbasis IT belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran di sekolah.

b. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengetahui bahwa pada saat pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran, beberapa siswa ribut dan terlihat bosan sehingga menimbulkan minimnya respon siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti membuat media multimedia berbasis *PowerPoint* yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

c. Hasil Analisis Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa media berbasis IT belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Hasil Analisis Materi dan Kurikulum

Dari analisis yang dilakukan diperoleh informasi bahwa SDN 106810 Desa Sampali masih menerapkan pembelajaran kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang diambil yaitu tema 1 subtema 1 pembelajaran 4.

2. Tahap *Design* (Desain)

Rancangan produk media berbasis *powerpoint* meliputi sampul depan, tujuan pembelajaran, pendahuluan, materi pembelajaran, sampul belakang. Pada bagian materi pembelajaran terdiri atas penjelasan materi digabung dengan materi pendukung video, materi pendukung suara dan gambar.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan tahap produksi dan penilaian media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*. Pada tahap ini yaitu mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk nyata.

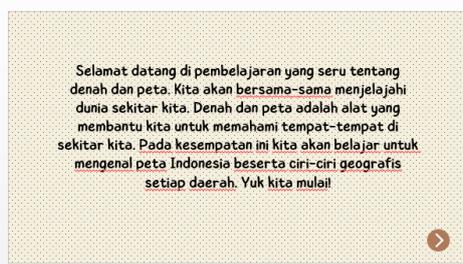
Pada tahap awal pembuatan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* yaitu dengan membuat cover depan bahan aja yang berisikan judul materi dan gambar yang mendukung judul materi.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Media



Gambar 4.2 Tampilan Kata Pengantar



Gambar 4.3 Tampilan Kata Pendahuluan



Gambar 4.4 Tampilan Daftar Isi

Pada pembuatan inti media pembelajaran berisikan materi yang terdapat pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 yaitu materi ilmu pengetahuan sosial, bahasa Indonesia dan PPkn. Pada materi ilmu pengetahuan sosial membahas tentang kondisi geigrafis Indonesia. Pada materi PPkn berisikan materi tentang sikap gotong royong sesuai dengan nilai pancasila dan pada materi bahasa Indonesia membahas tentang menentukan ide pokok pikiran pada suatu paragraf. Pada setiap materi dilengkapi dengan berbagai video pendukung materi dan sound pendukung materi.

Validasi adalah tahap penilaian terhadap media pembelajaran. Produk media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*, divalidasi oleh ahli materi dengan menyertakan angket penilaian. Materi pada Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint* divalidasi oleh Ibu Yusra Nasution, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor	Total Skor
Muatan Materi	12	48%	19	76%
Penyajian Materi	17	48%	30	85%
Bahasa	6	40%	12	80%
Kemanfaatan Materi	7	46%	12	80%
Total	42	46%	73	80%
Kategori	“Tidak Valid”		“Valid”	

Penilaian validasi pertama oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2023. Peneliti memperoleh nilai kelayakan sebesar 46%. Persentase yang diterima dikategorikan “Tidak Valid” atau tidak layak, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki sehingga dilakukan revisi. Setelah melakukan revisi pada tanggal 31 Oktober 2023 peneliti memperoleh nilai kelayakan sebesar 80%. Persentase yang diterima dapat dikategorikan “Valid”. Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint* yang dibuat

sudah dapat digunakan tanpa adanya revisi lagi. Hasil yang diterima pada kedua validasi yang dilakukan mengalami peningkatan.

Produk media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* divalidasi oleh ahli media Bapak Dr. Winara, S.Si.,M.Pd selaku dosen Pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Medan. Diperoleh data berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi		Setelah Di Revisi	
	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor	Total Skor
Konten dan Isi	9	60%	14	93%
Desain atau Tampilan	30	60%	48	96%
Penggunaan dan Penyajian	12	60%	19	95%
Bahasa	6	60%	9	90%
Total	57	60%	90	93,5%
Kategori	“Cukup Valid”		“Sangat Valid”	

Penilaian validasi pertama oleh ahli media dilakukan pada tanggal 12 September 2023. Peneliti memperoleh nilai kelayakan sebesar 60%. Persentase yang diterima sudah dapat dikategorikan “Cukup Valid” namun dengan revisi. Selanjutnya penilaian oleh ahli media yang kedua dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2023. Peneliti memperoleh nilai kelayakan sebesar 93,5%. Persentase yang diterima dikategorikan “Sangat Valid” maka dari itu Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint* yang dibuat sudah dapat digunakan tanpa adanya revisi lagi.

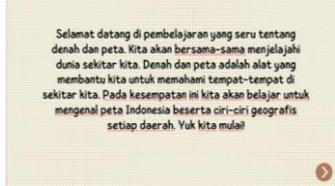
Revisian media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* bertujuan mengurangi kesalahan dalam bahan ajar agar produk layak digunakan. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan baik terhadap dosen ahli materi maupun ahli desain, masih ada beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu diperbaiki. Adapun revisi yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Revisi Ahli Materi
 - 1) Merubah kata kerja indikator pada materi IPS, PPkn dan Bahasa Indonesia di dalam RPP.
 - 2) Memperjelas tahapan-tahapan pembelajaran dengan pendekatan saintifik di dalam RPP.
- b. Revisi Ahli Media

Tabel 4.3 Revisi Ahli Media

No	Desain Awal Media	Perbaikan	Hasil Revisian
1		Jenis tulisan pada “Tujuan Pembelajaran” dan penjelasannya harus sama.	
2		Gambar peta pada media dibuat jalannya.	

3	Masukkan kata pengantar sebelum kata kejudul baru.	kata sebelum	Tidak Menggunakan Kata Pengantar
---	--	--------------	----------------------------------



4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap penerapan media multimedia berbasis *powerpoint*. Tes yang digunakan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar akan diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda tes.

Validasi tes dilaksanakan pada 11 Oktober 2023 oleh siswa kelas VI SDN 106810 Desa Sampali berjumlah 20 siswa dan soal yang disusun sebanyak 25 soal pilihan ganda. Validitas tes dilakukan untuk menguji layak atau tidak soal yang dipakai pada uji *pretest* dan *posttest*. Hasil validitas soal yang valid berjumlah 21 soal dan yang tidak valid berjumlah 4 butir soal. Maka dari itu, 20 soal yang valid dimasukkan pada instrumen tes yang nantinya akan digunakan saat *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya dilakukan reliabilitas tes. Hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan dapat dilihat pada data yaitu 0,888 yang menunjukkan bahwa reliabilitas butir soal tersebut dikategorikan “Sangat Tinggi”.

Uji taraf kesukaran tes adalah cara untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu soal. Adapun daya beda tes dilakukan untuk melihat kualitas soal. Melalui soal dengan daya beda yang sangat tinggi, guru dapat mengetahui perbedaan kemampuan antar peserta didik dalam menjawab soal. Berdasarkan analisis data terhadap instrumen tes yang terdiri dari 25 soal polihan berganda, maka disimpulkan bahwa terdapat 20 soal butir soal yang valid, reliabel serta memiliki taraf kesukaran dan daya beda yang baik. Soal- soal tersebut akan digunakan sebagai alat pengumpulan data saat *pre-test* dan *post-test* di kelas VI SD Negeri 106810 Desa Sampali.

Validator ahli materi dan validator ahli media telah menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak”. Maka langkah selanjutnya melakukan uji coba media pembelajaran multimedia pada tanggal 19 Oktober 2023. Pada tahap ini, meminta izin kepada kepala sekolah dan wali kelas untuk melakukan uji coba media pembelajaran. Uji coba dilakukan kepada 20 siswa kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali. Siswa mengerjakan soal *pre-test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum menerima pembelajaran tentang tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah itu pada tahap uji coba lapangan dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia berbasis *PowerPoint*, kemudian setelah pembelajaran guru diminta mengisi kuesioner praktikalitas bahan ajar. Selanjutnya peserta didik mengerjakan soal *post-test* untuk melihat dan menilai hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dilihat keefektifan dengan media pembelajaran multimedia berbasis *PowerPoint*.

Praktikalitas guru dilakukan oleh Ibu Vany Widya Putri, S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali pada tanggal 19 Oktober 2023. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Total Skor
1	Desain Pembelajaran	31	77,5%
2	Komunikasi Visual	27	77%
3	Aspek Perangkat Lunak	19	76%
Total		77	77%
Kategori		Praktis	

Berdasarkan tabel di atas menyatakan validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas V SD SD Negeri 106810 Desa Sampali diperoleh nilai total dengan persentase 77%, termasuk dalam kategori “Praktis” atau media dapat digunakan tanpa revisi.

Kemudian hasil uji efektivitas media pembelajaran pada nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali:

Tabel 4.5 Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post Test*

No	Nama Responden	Pre- Test		Post-Test	
		Nilai <i>Pretest</i>	Kriteria Ketuntasan	Nilai <i>Posttest</i>	Kriteria Ketuntasan
1	S1	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
2	S2	20	Tidak Tuntas	90	Tuntas
3	S3	75	Tuntas	90	Tuntas
4	S4	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5	S5	30	Tidak Tuntas	85	Tuntas
6	S6	30	Tidak Tuntas	95	Tuntas
7	S7	45	Tidak Tuntas	95	Tuntas
8	S8	35	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9	S9	40	Tidak Tuntas	95	Tuntas
10	S10	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
11	S11	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12	S12	85	Tuntas	95	Tuntas
13	S13	20	Tidak Tuntas	90	Tuntas
14	S14	25	Tidak Tuntas	85	Tuntas
15	S15	80	Tuntas	95	Tuntas
16	S16	15	Tidak Tuntas	85	Tuntas
17	S17	45	Tidak Tuntas	95	Tuntas
18	S18	25	Tidak Tuntas	95	Tuntas
19	S19	35	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20	S20	35	Tidak Tuntas	90	Tuntas
Jumlah		795		1805	
Rata-Rata		39,75%		90,25%	

Berdasarkan keterangan tabel, standar ukuran efektivitas pada rumus sebagai berikut :

Peserta didik yang tuntas pada *pre- test* yaitu :

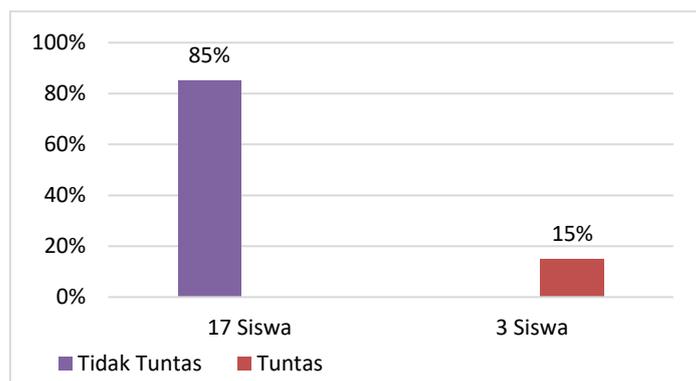
$$X = \frac{3}{20} \times 100 \%$$

$$X = 15 \%$$

Peserta didik yang tidak tuntas pada *pre- test* yaitu :

$$X = \frac{17}{20} \times 100 \%$$

$$X = 85 \%$$



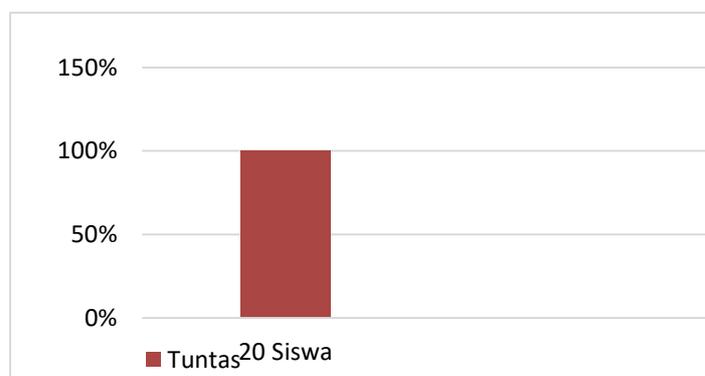
Gambar 4.5 Diagram Hasil *Pre-test*

Berdasarkan diagram diatas didapatkan hasil bahwa pada saat *pre-test* peserta didik yang nilainya tuntas terdapat 3 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 15% dan 17 siswa yang tidak tuntas dengan persentase sebesar 85%.

Peserta didik yang tuntas pada *post-test* yaitu :

$$X = \frac{20}{20} \times 100 \%$$

$$X = 100 \%$$



Gambar 4.6 Diagram Hasil *Post-test*

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa banyaknya peserta didik yang nilainya tuntas pada saat *post-test* adalah 20 siswa dengan persentase 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan. Untuk menentukan Efektivitas dari nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus :

$$\text{Efektivitas Pre-test} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{795}{2000} \times 100 \% = 39,75 \%$$

$$\text{Efektivitas Post-test} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{1805}{2000} \times 100 \% = 90,25 \%$$

Hasil yang didapatkan menunjukkan uji coba *pre-test* memperoleh efektivitas mencapai 39,75% dengan tingkat pencapaian "Kurang Efektif". Sedangkan hasil yang didapatkan pada uji coba soal *post-test* menunjukkan efektivitas mencapai 90,25% dengan tingkat pencapaian "Sangat Efektif".

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti meminta masukan terkait bahan ajar yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik terhadap masukan dari pengguna produk. Tujuan akhir dari kegiatan evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan penelitian dan pengembangan.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada langkah awal observasi dan wawancara kepada wali kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali dilakukan untuk analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan yaitu metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Media pembelajaran berbasis IT belum pernah diterapkan sehingga siswa kurang memahami pembelajaran.

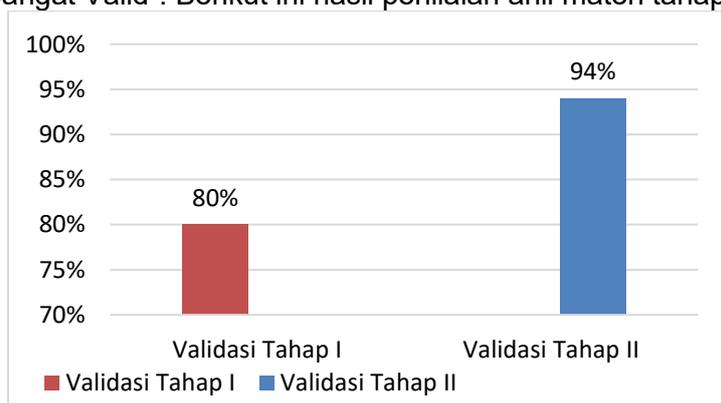
Peneliti kemudian merancang media dengan menggunakan *Powerpoint*. Pada bagian materi pembelajaran terdiri atas penjelasan materi digabung dengan materi pendukung video, materi pendukung suara dan gambar. Peneliti juga menyusun instrument penelitian seperti validasi ahli materi, media, respon praktisi pendidikan dan tes hasil belajar. Untuk validasi instrumen soal peneliti langsung memvalidasikan ke siswa kelas VI dengan melakukan uji kalibrasi tes berupa validasi instrumen, realibilitas tes, taraf kesukaran tes dan daya pembeda tes.

Peneliti melakukan validasi kelayakan materi kepada ahli materi. Untuk validasi materi dilakukan kepada salah satu dosen PGSD Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Yusra Nasution, S.Pd.,M.Pd dan validasi media yaitu dilakukan oleh salah satu dosen PGSD Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Dr. Winara, S.Si.,M.Pd Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar dilakukan oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali.

Setelah media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan secara langsung pada siswa kelas V SDN 106810 Desa Sampali yang berjumlah 20 siswa. Pada tahap ini peserta didik diberikan soal *pre-test*. Setelah itu dilakukanlah pembelajaran menggunakan media multimedia berbasis *powerpoint*. Kemudian siswa diberikan soal *post-test* setelah pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis PowerPoint

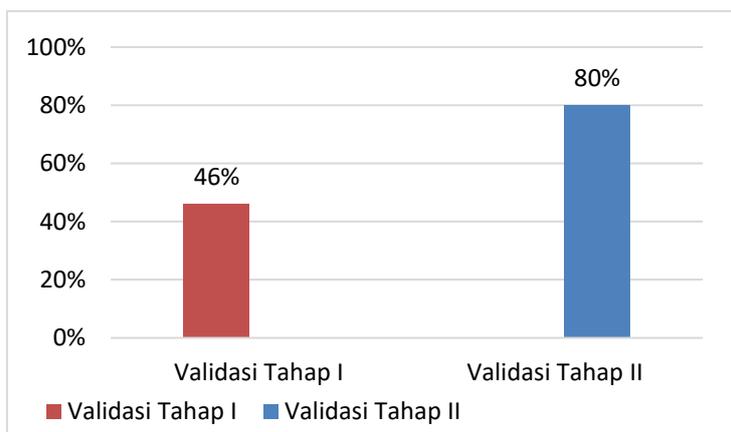
Kelayakan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari hasil lembar penilaian hasil validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media dengan skala 5-1. ahli materi memberikan total nilai akhir 73 dengan persentase kelayakan 80% dan masuk kategori "Valid". Ahli media memberikan total nilai akhir 90 dengan persentase 93.5% dan masuk kategori "Sangat Valid". Berikut ini hasil penilaian ahli materi tahap I dan tahap II :



Gambar 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa validasi mengalami peningkatan. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Yusra Nasution, S.Pd.,M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNIMED. Validasi Pertama, peneliti mendapat nilai kelayakan sebesar 42 dengan persentase 46%. Media ini layak digunakan dengan melakukan beberapa saran perbaikan. Selanjutnya setelah revisi dilakukan oleh peneliti sesuai saran ahli pada validasi tahap II peneliti mendapat nilai kelayakan sebesar 73 dengan persentase 80%. Sehingga berdasarkan

validasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali, ahli materi menyatakan bahwa Materi sudah layak diujicobakan tanpa adanya revisi.

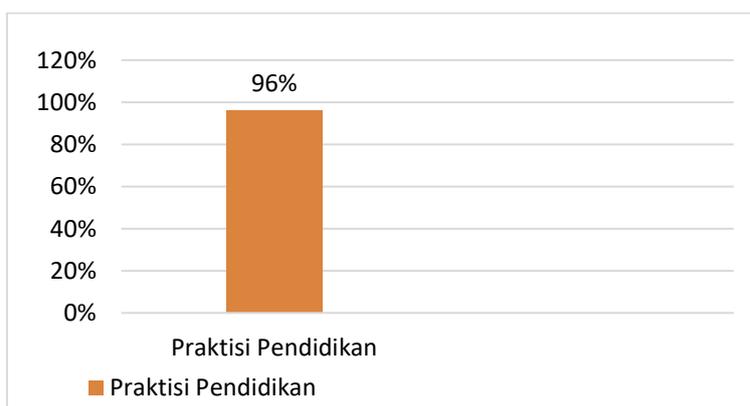


Gambar 4.8 Hasil Penilaian Ahli Desain

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa validasi mengalami peningkatan. Validasi ini dilakukan oleh Bapak Dr. Winara, S.Si.,M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Negeri Medan. Validasi Pertama yang dilakukan, peneliti mendapat nilai kelayakan sebesar 57 dengan persentase 60%. Media ini sudah layak digunakan dengan melakukan beberapa saran perbaikan dari ahli. Selanjutnya setelah revisi dilakukan oleh peneliti sesuai saran ahli pada validasi tahap II peneliti mendapat nilai kelayakan sebesar 90 dengan persentase 94%. Sehingga berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali, ahli materi menyatakan bahwa media yang sudah layak diujicobakan tanpa adanya revisi.

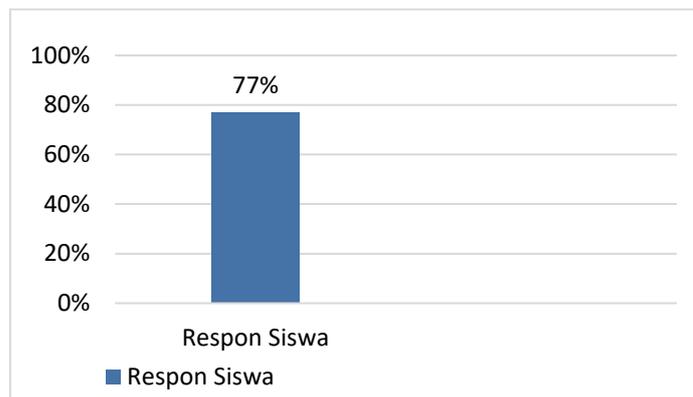
Kepraktisan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint*

Kepraktisan media ditinjau dari respon praktisi pendidikan yaitu wali kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali yaitu Ibu Vany Wydia Putri, S.Pd dengan Skala 1-5. Praktisi pendidikan memberikan nilai kepraktisan dengan skor 48 dengan persentase 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Respon peserta didik memberikan nilai kepraktisan dengan persentase 86,3 % dengan kategori "Sangat Praktis". Berikut ini hasil penilaian praktikalitas bahan ajar yaitu :



Gambar 4.9 Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa praktisi pendidikan yaitu wali kelas V SD Negeri 053996 Pelawi yaitu Bapak Rafdan Nazhib, S.Pd memberikan nilai kepraktisan pada bahan ajar dengan skor 77 dengan persentase 77% dan kategori "Praktis". Hal itu menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak.

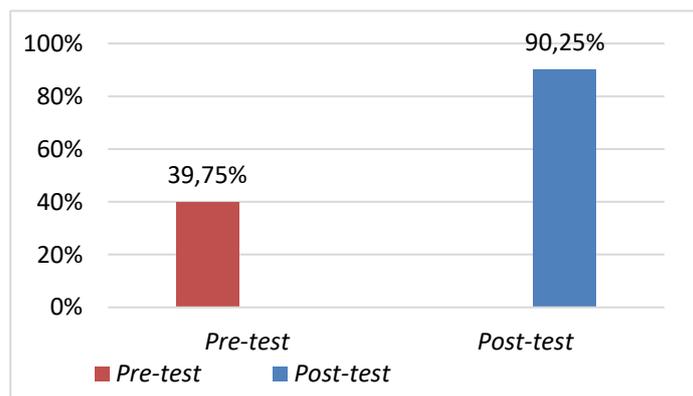


Gambar 4.10 Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran yaitu memperoleh nilai kepraktisan dengan persentase 77% dengan kategori “Praktis”. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang termasuk kategori yang praktis untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4.

Keefektivan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *PowerPoint* Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas V

Penerapan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* di kelas V SD Negeri 106810 Desa Sampali dilakukan dua kali tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji coba *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media menunjukkan bahwa efektifitas hanya mencapai 39,75% yang tergolong kedalam tingkat pencapaian “Kurang Efektif”. Sedangkan hasil uji coba *Post test* yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan bahwa efektifitas mencapai nilai 90,25% yang tergolong kategori “Sangat Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* sangat efektif dalam membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran.



Gambar 4.11 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menerapkan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebelum menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* dan dibandingkan dengan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint*.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan pada media multimedia berbasis *powerpoint* oleh ahli materi memberikan skor dengan nilai total 73 dengan persentase 80% kategori "Valid". Sedangkan ahli media memberikan skor total 90 dengan persentase 94% kategori "Sangat Valid". Tingkat kepraktisan media multimedia berbasis *powerpoint* didapatkan oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas V SDN 053996 Pelawi yaitu sebesar 77 dengan persentase 77% dan masuk dalam kategori "Praktis". Tingkat efektivitas media pembelajaran multimedia berbasis *powerpoint* diperoleh pada uji *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik. Dari hasil *pre-test* menunjukkan keefektifan yaitu 39,75% kategori "Kurang Efektif". Sedangkan hasil uji *post-test* menunjukkan efektifitas mencapai 90,25% kategori "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media multimedia berbasis *powerpoint* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Hidayat, H., Mulyani, H., & Arlina, D. (2020). *Penggunaan Media Audiovisual Dengan Power Point Di Tengah Pandemi Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2), 120–128.
- Hidayat, R., Dyah M, V., & Ulya, H. (2019). Kompetensi Kepala Sekolah Abad 21: Sebuah Tinjauan Teoretis. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 4(1), 61–68.
- Historia, F., Rahmawati, B. F., & Hadi, M. S. (2020). *Penggunaan media interaktif power point dalam pembelajaran daring 1*. 4, 60–67.
- Kemendikbud. (2018). *Pengantar Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- _____. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2),103.