

## Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siti Utari<sup>1</sup>, Zaka Hadikusuma Ramadan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau  
e-mail : [sitiutari@student.uir.ac.id](mailto:sitiutari@student.uir.ac.id)<sup>1</sup>; [Zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:Zakahadi@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint yang mudah digunakan untuk proses pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3. Media pembelajaran powepoint ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pembelajaran ADDIE. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu, (1) tahap analisis yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis guru, dan analisis situasi. (2) tahap desain yaitumelakukan rancangan terhadap produk sesuai dengan kebutuhan. Selain merancang produk, peneliti juga menyusun lembar penelitian yaitu lembar validasi, (3) tahap development yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran powerpoint berupa memasukkan materi ke dalam template powerpoint, penyuntingan media pembelajaran powerpoint, dan uji validitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada pemelajaran 1, 2 dan 3 sangat layak digunakan tanpa revisi dengan persentase 95,3%, 95,1%, dan 95,7%.

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

### Abstract

This study aims to develop easy-to-use powerpoint learning media for the learning process of theme 6 sub-theme 1 learning 1, 2 and 3. This powerpoint learning media is expected to attract students' interest in learning in the learning process. This research method uses development research with the ADDIE learning model. This study uses three stages, namely, (1) the analysis stage, namely the analysis of the curriculum, teacher analysis, and situation analysis. (2) the design stage is to design the product according to the needs. In addition to designing the product, the researcher also compiled a research sheet, namely a validation sheet, (3) the development stage, namely developing powerpoint learning media in the form of inserting material into powerpoint templates, editing powerpoint learning media, and testing validity. The results of this study indicate that the assessments of linguists, materials experts and media experts in lessons 1, 2 and 3 are very feasible to use without revision with percentages of 95.3%, 95.1%, and 95.7%.

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

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung pembelajaran pada saat ini. Hal ini dikarenakan media menjadi fasilitas utama didalam proses pembelajaran antara siswa dengan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Yaumi (2018:7) Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin suatu interaksi. Perangkat fisik tersebut berupa benda asli, bahan cetakan, efek visual, video, audio, audio visual, multimedia dan jaringan. Perangkat tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik didalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Selain itu, media juga sering dikaitkan dengan istilah lain seperti sumber belajar dan alat peraga. Sejalan dengan pendapat Januszewski dan Moelenda dalam Yaumi (2018:8) Dimana sumber belajar dapat di artikan sebagai perangkat, bahan (material), peralatan, pengaturan, dan orang dimana siswa dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk

memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Jadi sumber belajar adalah semua jenis perangkat atau sumber ( benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang ada disekitar kita yang memungkinkan kemudahan didalam proses belajar. Prastowo (2015:297) mengungkapkan bahwa alat peraga adalah suatu media ( berupa benda atau kegiatan) yang dapat menggambarkan atau mengilustrasikan atau mencirikan konsep atau ciri-ciri bahan materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami bahan ajar tersebut.

Dalam rangka mewujudkan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sesuai dengan standar proses pendidikan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis tekhnologi didalam proses pembelajaran. Media berbasis tekhnologi memanfaatkan barang elektronik seperti komputer, laptop, notebook dan sejenisnya. Salah satu tekhnologi yang biasa digunakan adalah media Powerpoint.

Power point merupakan salah satu dari program Microsoft office yang biasa digunakan dalam mempresentasikan materi didalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membuat dan menyajikan sebuah presentasi. Menurut Susilana & Riyana (dalam Baku, 2017:22) menyatakan bahwa powerpoint merupakan proglam aplikasi yang populer yang banyak digunakan untuk presentasi, baik dalam proses pembelajaran, presentasi produk, seminar dan lain sebagainya yang mana dapat dirancang secara menarik untuk menarik minat belajar siswa didalam proses pembelajaran.

Peserta didik pada umumnya sangat tertarik dengan hal-hal yang berbau tekhnologi dan unik. Oleh karena itu, selain untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, media berbasis tekhnologi juga diyakini mampu menumbuhkan minat siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar. Media berbasis tekhnologi juga disamping kreatif dan inovatif, media berbasis tekhnologi juga cukup efektif dan efesian dalam mentransfer materi kepada siswa. Dalam pemanfaatannya, media ini menggunakan projektor/LCD dan laptop atau komputer sehingga jangkauannya cukup luas sehingga cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-Sam, bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Padahal sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti sudah terpasangnya arus listrik, adanya laptop atau pun komputer, bahkan alat proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru karena guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis tekhnologi berupa powerpoint. Fokus guru terpaku hanya pada buku teks siswa dan guru hanya menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil belajar pada materi Hubungan dan hak manusia terhadap lingkungannya tema 6 "Panas dan Perpindahannya" pada subtema 1 " Suhu dan Kalor" hasil belajar siswa rendah,dengan presenatse siswa yang mencapai KKM sebanyak 60% dengan nilai rata-rata 68. Padahal seperti yang kita ketahui, peserta didik bukanlah sekedar objek pasif dalam pembelajaran, akan tetapi dapat menjadi subjek yang ikut berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Dari hal tersebut, maka secara bertahap pembelajaran yang cenderung bersifat tradisional ini perlu di ubah dengan model pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa (student center). Akibatnya, kegiatan pembelajaran dikelas ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) proses belajar mengajar yang masih menggunakan media gambar ; 2) siswa tidak tertarik didalam proses belajar mengajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Powerpoint agar fasilitas yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan memberikan pengalaman serta suasana baru dalam proses pembelajaran didalam kelas. Diharapkan dapat menarik minat belajar anak didalam proses pembelajaran tersebut dan dapat membantu guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) yang saat ini sedang dilakukan di tengah pandemik ini. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran

powerpoint siswa kelas V sekolah dasar pada Tema 6 “ Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “ Suhu dan Kalor”, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dengan media ini diharapkan dapat membantu guru didalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien ditengah pandemik saat ini.

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2-19:12) model ADDIE terdiri dari 5 langkah yang sederhana, sistematis, dan mudah dipahami yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation. Pada penelitian ini di batasi hanya sampai Development.

Analysis, pada tahap ini dilakukan analisis pendidik (guru) analisis kurikulum dan analisis situasi. Dilakukan analisis kebutuhan pada guru, dimana sebelumnya guru belum menggunakan media pembelajaran powerpoint. Guru dan siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya analisis kurikulum ini dicoba dengan mengenali kompetensi Inti ( KI) serta kompetensi Dasar (KD) perihal ini dicoba supaya pengembangan media pembelajaran yang dicoba cocok dengan tujuan pendidikan dan kemudian dilakukan analisis situasu dengan melakukan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

Desain, pada tahap ini peneliti menetapkan media yang dapat meningkatkan kognitif, afektif serta psikomotor siswa pada materi yang akan diajarkan. Peneliti merancang kerangka dari media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, memulai dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran Powerpoint, seperti pemilihan template/animasi yang sesuai dengan materi yang ingin dikembangkan.

Development, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti ialah mengembangkan desain terhadap rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. . Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu pembuatan media powerpoint, penyuntingan media pembelajaran, uji validasi.

Selanjutnya uji validitas yang telah ditetapkan ditujukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan serta validasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan bahan ajar sesuai dengan saran dari tim validator. Bahan ajar ini di validasi oleh enam validator. Berikut ini daftar validator yang memvalidasi media pembelajaran powerpoint pada penelitian. Latif, S.Pd., M.Pd. (Validator 1 Ahli Bahasa), Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa), Harry Setiawan, M.I.Kom (Validator 3 Ahli Media), Ivan Taufiq, M.I.Kom (Validator 4 Ahli Media), Suryati, S.Pd, M.Si (Validator 5 Ahli Materi), Exmela Dona, S.Pd (Validator 6 Ahli Materi).

Teknik dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media video animasi ini dengan menggunakan lembar validasi.lembar ini diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Lembar validasi ini dihitung dengan menggunakan skala likert. Teknik analisis data pada penelitian ini analisis kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Ernawati dan Sukardiyono (2017:207) sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x = skor rata-rata

n = jumlah penilai

$\sum x$  = skor total masing-masing

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$

Dari nilai persentase kelayakanyang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

**Table 1. kriteria kevalidan produk**

Kriteria Valid	Presentase
Tidak Valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

Sumber: Riduwan & Sunarto (2019:29)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli desain. Adapun hasil validasi dari bahan ajar ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Validasi ahli bahasa yaitu Latif, S.Pd., M.Pd. (Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Riau) dan Ibu Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Riau). Adapun hasil dari uji validasi untuk ketiga produk dapat dilihat pada atbel berikut ini:

### a. Pembelajaran 1

**Tabel 4.19. Persentase Penilaian Pembelajaran 1**

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	96,3%
Aspek materi	79,1%	96,3%
Aspek media	83,3%	93,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>83,7%</b>	<b>95,3%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh rata-rata sebesar 83,7%. Kemudian dilakukan uji validasi kedua dan memperoleh nilai sebesar 95,3%. Peningkatan penilaian pada media pembelajaran powerpoint untuk pembelajaran 1 yaitu sebesar 11,6%. Dengan kategori tingkat kevalidan produk sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran powerpoint layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah dasar.

### b. Pembelajaran 2

**Tabel 4.20. Persentase Penilaian Pembelajaran 2**

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	95%
Aspek materi	89,6%	94,5%
Aspek media	86,6%	95,8%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,3%</b>	<b>95,1%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 2 perolehan nilai untuk validasi pertama sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan uji validasi kedua dengan beberapa perbaikan sehingga pada validasi kedua memperoleh nilai 95,1%. Peningkatan penilaian dari validasi pertama sampai validasi ke dua yaitu sebesar 6,8% Dengan kategori sangat valid maka media pembelajaran powerpoint sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### c. Pembelajaran 3

**Tabel. 4.21. Persentase Penilaian Pembelajaran 3**

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	87,5%	95%
Aspek materi	86,8%	96,3%
Aspek media	85,8%	95,8%
Rata-rata	86,7%	95,7%

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun setelah melakukan perbaikan, maka diperoleh uji validasi kedua sebesar 95,7%. Peningkatan dari validasi pertama sampai kedua yaitu sebesar 9%.Ketiga media pembelajaran powerpoint sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria kevalidan mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali.

Menurut Nieveen (dalam Rosady dkk, 2018:5) yang mengemukakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, yang harus didasarkan pada materi atau pengetahuan. Jika telah terpenuhi itu maka produk dinyatakan valid. Pada penelitian ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah dasar.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran powerpoint. Produk berupa media pembelajaran powerpoint mencapai tingkat kevalidan "sangat valid" dengan rincian sebagai berikut: Pembelajaran 1 dengan rata-rata perolehan skor 95,3% dengan tingkat kevalidan sangat valid Pembelajaran 2 dengan rata-rata prolehan skor 95,1% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan pembelajaran 3 dengan rata-rata perolehan skor 96,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

### DAFTAR PUSTAKA

- Baku, Polikarpus Vigilius. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Materi Pokok Pembulatan dalam Membaca Hasil Pengukuran Subtema Kebersamaan Dalam Kebergaman Untuk Siswa Kelas IV SD. Skripsi. Fkip. Rintisan Program Pendidikan Profesi Guru Terintegrasi. Universitas Sanata Dharma; Yogyakarta.
- Ernawati, lis & Sukardiyono, Totok. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interatif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational education), 2 (2).
- Prastowo, Andi. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu. Jakarta:Prenadamedia Group.
- Riduwan, Sunarto. 2019. Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rosady, Ahmad Ivan dkk. 2018. Pengembangan multimedia pembelajaran Geometri Berbasis Budaya Jambi Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa SMP. Respository Unja. Hal 1-10.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.  
Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta : PrenadaMedia Group.