



## Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD

Lely Chumairah<sup>1</sup>, Nurmairina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah Medan, Indonesia

Email : [lelychumairah20@umnaw.ac.id](mailto:lelychumairah20@umnaw.ac.id)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran IPS berbasis powerpoint pada kelas IV SD Negeri 064991 Medan Amplas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dengan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku. Keterbatasan waktu juga menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik penelitian yang digunakan yaitu angket dan wawancara. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan adanya pengembangan media powerpoint yang telah dilakukan, peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan belajar siswa merespon dengan baik materi yang telah disajikan dengan penggunaan media. Dengan demikian penggunaan media powerpoint mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dan menjadi inovasi pembelajaran bagi siswa SD.

### Keyword

*Media Pembelajaran, Powerpoint.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal, dan terjadi didalam maupun diluar lembaga pendidikan. Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta

perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Selain itu media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran sangatlah penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Penggunaan media pembelajaran merupakan penunjang yang dapat memacu siswa untuk dapat aktif dan antusiasme dalam menerima pembelajaran. Mengandalkan media buku teks akan membuat informasi yang diberikan hanya diberikan secara verbal sehingga peserta didik mudah bosan, kurang minat sehingga kadang hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media power point.

Penggunaan media powerpoint dianggap sangat tepat digunakan karena media ini memberikan informasi secara audiovisual sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan melihat, mendengar, dan merespon. Aplikasi *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran ICT (*Information and Communication Teknologi*) yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan menggunakan media *powerpoint* cara penyampaiannya akan lebih mudah, sehingga peserta didik dapat tertarik untuk melihat simulasi sesuai kejadian nyata, karena dilengkapi juga dengan materi, gambar, video yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Media merupakan pengantar atau perantara yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Suprihatiningrum dalam Kuncahyono 2017).

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan Rubhan Masykur, dkk (2016).

Media Pembelajaran *Powerpoint* sangat membantu peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran atau informasi. Dimana para guru tidak harus menerangkan terlalu banyak tentang pembelajaran, cukup dengan beberapa *slides*, foto, video yang telah disiapkan.

Wati (2016), menyebutkan bahwa persentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide* yang menarik.

Pendapat ini didukung oleh penelitian Khayroiayah & Hidayat (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran matematika yang diterapkan saat ini

oleh sebagian besar guru menggunakan model pembelajaran biasa, yang lebih terfokus pada guru.

Untuk mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat persentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik. Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui (Hidayat dkk, 2021).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari Validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. (Sukmawarti dkk, 2021).

Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang monoton (Sukmawarti, Hidayat: 2020).

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development (R&D) ADDIE*. Menurut Borgh and Gall (1998) Peneliti dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development (R&D) ADDIE*. Peneliti dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Richey and Kelin (2010), menyatakan bahwa *Design and Development* penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

### **Subjek, dan Objek Penelitian**

Subjek dari uji coba penelitian ini adalah guru kelas IV SD, Objek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran IPS.

## **Prosedur Pengembangan**

### **1. Analysis (Analisis)**

Analisis adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik.

### **2. Design (Desain)**

Desain adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar pembelajaran. Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah tahap design (desain) mengenai media pembelajaran yang akan dibuat.

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

Development adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada fase ini media yang dihasilkan akan melalui tahapan validasi ahli.

### **4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk yang akan dikembangkan.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

## **Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan produk baru yang layak divalidasi yaitu dengan menggunakan Wawancara dan Angket (kuesioner).

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu, Teknik analisis secara deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

### **1. Data Kuantitatif**

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk angka bukan kalimat. Data kuantitatif dapat di analisis atau dikelola menggunakan teknik perhitungan statistik.

### **2. Data Kualitatif**

Data Kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat bukan angka. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi dosen ahli dan guru, serta respon peserta didik yang akan digunakan untuk merevisi suatu sistem pembelajaran.

*Worksheet* berbasis budaya ini mengaitkan hasil kebudayaan dengan konsep-konsep matematika, serta memperhatikan keterampilan abad 21 (Sukmawarti dkk, 2022).

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media, analisis kebutuhan peserta didik, analisis konsep materi, analisis tujuan pembelajaran.

#### 2. Tahap Design (*Perancangan*)

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan media ini menggunakan komputer dan menggunakan aplikasi powerpoint.

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

Pada tahap ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Setelah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan validasi ahli media dan materi serta tanggapan guru.

Tabel 1.

Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru

Daftar Pertanyaan Wawancara	Daftar Jawaban
Apakah materi yang disajikan dengan media pembelajaran sesuai ?	Penyajian materi dengan media pembelajaran sudah baik dan sesuai. Materi yang disajikan mendukung untuk digunakan dengan media ini.

Apakah konsep materi pelajaran dengan media yang digunakan sudah sesuai ?	Konsep materi pelajaran sesuai dengan media yang ditampilkan sehingga menimbulkan respon siswa yang baik selama proses pembelajaran.
Apakah materi yang digunakan mudah untuk dipahami ?	Materi yang dipilih mudah untuk dipahami oleh siswa dan proses penyampaian materi dengan media yang mendukung sudah baik.
Bagaimana kejelasan isi media pembelajaran secara keseluruhan ?	Kejelasan isi media pembelajaran secara keseluruhan sudah baik dan cukup singkat dan padat.
Kesulitan apakah yang Bapak/Ibu temukan dalam menggunakan dan menerapkan media ini ?	Kesulitan yang ditemukan yaitu belum mahir dalam menggunakan media ini dan sarana yang harus digunakan dalam media ini yang belum memadai.
Saran apa yang dapat Bapak/Ibu berikan terkait dengan pengembangan media ini ?	Produk yang dikembangkan dapat digunakan siswa secara mandiri.

**Tabel 2.**  
**Lembar Validasi Media**

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Tampilan	Kerapian desain					
	Kemenarikan desain		√			
	Tampilan keseluruhan desain menarik		√			
	Tata letak rapi		√			
	Pemilihan warna		√			
	Ketepatan ukuran dan jenis huruf sesuai		√			
Aspek Isi	Penggunaan bahasa mudah dipahami		√			
	Kesesuaian materi baik		√			
	Media memuat materi		√			

	yang mampu meningkatkan pemahaman siswa					
	Pemilihan gambar yang mendukung pembelajaran		√			
	Media mempermudah siswa dalam memperdalam materi		√			
Aspek Penggunaan/ Penyajian	Kemudahan dalam menggunakan media		√			
	Penyajian materi secara jelas dan sistematis		√			
	Materi disajikan secara berurutan		√			

Aspek yang dinilai atau divalidasi oleh ahli media adalah aspek tampilan, aspek isi dan aspek penggunaan/penyajian. Penilaian aspek-aspek tersebut dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian "Sangat Setuju", "Setuju", "Kurang Setuju", "Tidak Setuju" dan "Sangat Tidak Setuju". Hal ini dapat diketahui dari hasil keseluruhan data validasi ahli media yang mendapat tanggapan penilaian "Setuju".

**Tabel 3.**  
**Instrumen Tanggapan Guru**

No	Aspek Yang Dinilai	SS	S	KS	TS	STS	Komentar
<b>Aspek Desain Media</b>							
1	Kerapian Desain Baik		√				
2	Kemenarikan Desain		√				
3	Tampilan Umum (Visualisasi)		√				
4	Pemilihan Gambar Yang Sesuai		√				
5	Tata Letak yang Bagus		√				
6	Pemilihan Warna Sesuai						
1	Penggunaan Bahasa Mudah dipahami		√				
2	Kesesuaian Materi		√				

	dengan Media						
3	Penyajian Materi		✓				
4	Interaktivitas Siswa Dengan Media Baik		✓				
1	Kemudahan Dalam Penggunaan Media		✓				
2	Keefektifan Dalam Menggunakan Media		✓				
3	Kemudahan Dalam Pengelolaan Media		✓				
4	Koefisien Dalam Pengembangan Media		✓				

**Tabel 4.**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian Materi dengan media					
2	Penggunaan Bahasa yang Mudah dipahami		✓			
3	Kejelasan Isi Materi Pembelajaran		✓			
4	Tata Letak materi sesuai		✓			
5	Penyampaian materi yang jelas		✓			
	Materi sesuai dengan kemampuan siswa		✓			

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil data keseluruhan validasi baik itu ahli materi, ahli media, dan respon tanggapan guru serta hasil wawancara dengan gurudapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini layak untuk diuji coba sebagaimana terlihat dari penilaian oleh masing-masing validator.

### Pembahasan

Ada beberapa faktor yang menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah salah satunya adalah keterbatasan penggunaan media dalam proses belajar mengajar serta sarana dan prasarana sekolah yang belum cukup memadai untuk penggunaan media yang cukup modern. Oleh karena itu banyak tenaga pendidik yang masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan

belajar menagajar padahal media sangat membantu peserta didik untuk membangkitkan semangat, motivasi serta minat dari peserta didik.

Media pembelajaran merupakan media yang dapat menghubungkan kegiatan belajar dengan kenyataan yang sebenarnya. Motivasi, kreativitas, karakter, dan kecerdasan emosional siswa dapat dibentuk melalui pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengkontruksi ide-ide dan menuangkannya secara lisan. Oleh karena itu diperlukan strategi, metode, bahan, dan media pengajaran yang juga tepat. Dengan mengaplikasikan media dalam proses belajar diharapkan dapat membangkitkan minat dan motiasi peserta didik. Maka peneltian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang mudah dipahami.

## KESIMPULAN

Media power point pada pembelajaran materi kenampakan alam dan buatan merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Dengan adanya media pembelajaran tersebut materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Pengembangan media power point pada pembelajaran materi IPS kelas IV SD dengan model ADDIE dengan tahap yaitu: *Analysis* (Analisis) *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil kelayakan produk media power point pada pembelajaran materi kenampakan alam dan buatan yang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan proses validasi dari ahli media dan ahli materi yang dilaksanakan dan menghasilkan produk yang layak untuk siswa. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. Educational Research: An Introduction. Fifth Edition. New York and London: Longman
- Hidayat & Siti Khayroiyyah. (2018). "Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri" Jurnal Math Education Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development, 10(3), e14910312823. Hal : 1-2

- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan* , 777-785.
- Richey, Rita C. Klein. 2010. Design and Development Research. London: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.
- Rubhan Masykur, dkk. (2016). Pengembangan Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Al-Jabar* , 179.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). "Implementasi worksheet berbasis budaya pada Matematika SD". Makalah disajikan pada Seminar Hasil Penelitian 2020. UMN Al Washliyah. 28 April 2021.
- Sukmawarti, Erica. (2021). "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah Medan.
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri, (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *Pakmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207.
- Sukmawarti, Pulungan, Aprileni Julina. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 5 (1), 31-36. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v5i1.534>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena CV.Solusi Distribusi.