

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA THEME 5
ECOSYSTEM SUBTHEME 1 ECOSYSTEM'S COMPONENT FOR FIFTH GRADE
STUDENTS OF SDN 007 TEBING KARIMUN**

Tisrin Maulina Dewi¹, Nurlaila², Edi Kurniawan³

^{1,2,3} Universitas Karimun, Tg. Balai Karimun, Indonesia

¹tisrimaulinadewi@gmail.com, ²laila.girl.97@gmail.com, ³kurniawan.andeskot@gmail.com

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 5
SUBTEMA EKOSISTEM 1 KOMPONEN EKOSISTEM BAGI SISWA KELAS KELIMA
SDN 007 TEBING KARIMUN**

ARTICLE INFO

Submitted:
16 Juli 2020
16th July 2020

Accepted:
02 Agustus 2020
2nd August 2020

Published:
25 Agustus 2020
25th August 2020

ABSTRACT

Abstract: This study aims to know how the procedure for developing interactive powerpoint learning media and testing the feasibility of interactive powerpoint learning media products for fifth grade students of SDN 007 Tebing Karimun. This research was a research and development (R & D) with product development model Borg and Gall, modified as needed. Data on quality of product development were collected by questionnaire. Data analyzed with descriptive quantitative and qualitative techniques. The results of this study showed that: (1) the validation of material experts based on eligibility according to the subcomponent as a whole was in the criteria of 'very good / very feasible' (83%); (2) design expert validation according to the aspects assessed as being overall is in the criteria of 'very good / very feasible' (93%); (3) the response of the fifth grade teacher to the interactive powerpoint learning media developed was in the 'very good' criteria (96%); (4) trials that have been carried out, namely the initial field trials were in the 'very good' criteria (88%), small group field trials were in the 'very good' criteria (92%), while the limited field trials were in the criterion 'very good' (95%). This shows that the interactive powerpoint learning media theme 5 ecosystem subtheme 1 ecosystem's component for fifth grade students of SDN 007 Tebing Karimun is feasible to be used as learning media in schools.

Keywords: development, interactive powerpoint, learning media, ecosystem

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan serta kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk siswa kelas V SDN 007 Tebing Karimun. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi sesuai kebutuhan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan kuosioner serta teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) validasi ahli materi berdasarkan kelayakan yang sesuai dengan subkomponen secara keseluruhan berada pada kriteria "sangat baik/sangat layak" (83%); (2) validasi ahli desain sesuai dengan aspek yang dinilai secara keseluruhan berada pada kriteria "sangat baik/sangat layak" (93%); (3) respon guru kelas V terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan berada pada kriteria "sangat baik" (96%); (4) uji coba yang telah dilakukan yaitu uji coba lapangan awal berada pada kriteria "sangat baik" (88%), uji coba lapangan kelompok kecil berada pada kriteria "sangat baik" (92%), sedangkan uji coba lapangan kelompok terbatas berada pada kriteria "sangat baik" (95%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V SDN 007 Tebing Karimun layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: pengembangan, powerpoint interaktif, media pembelajaran, ekosistem

CITATION

Dewi, T.M., Nurlaila., & Kurniawan, E. (2020). Development of Interactive Powerpoint Learning Media Theme 5 Ecosystem Subtheme 1 Ecosystem's Component for Fifth Grade Students of SDN 007 Tebing Karimun. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 421-431. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v9i4.7953>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah bidang yang harus dikembangkan dalam sebuah pemerintahan yang maju serta mampu membangun sumber daya manusia yang berkualitas untuk membangun Negara yang maju. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, 2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Butir 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, perilaku terpuji, dan bakat yang diperlukan dirinya”.

Proses mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Haerani (2017) mengemukakan bahwa proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas peserta didik. Penerapan metode serta media yang dipilih guru dalam memberikan suatu materi sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar di Sekolah Dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru sebab siswa pada tingkat Sekolah Dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Rata-rata usia anak Sekolah Dasar di Indonesia yaitu antara 7–11 tahun di mana anak berada pada masa operasional konkret maka kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran Tematik di kelas Sekolah Dasar mengingat pada pembelajaran Tematik banyak terdapat materi yang bersifat abstrak. Dengan kata lain siswa memerlukan suatu media untuk memecahkan masalah yang rumit dan abstrak. Karena ketika siswa menemui permasalahan atau materi yang bersifat abstrak, siswa merasa kesulitan memahami materi.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan, gagasan serta ide untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, proses pembelajaran yang banyak dijumpai guru

menggunakan metode yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa karena guru menggunakan metode ceramah. Keterbatasan media pendukung dapat mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi atau penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) dan media pembelajaran Non ICT (*Information and Communication Technology*). Media pembelajaran berbasis ICT digunakan agar materi pembelajaran yang akan disajikan lebih menarik, penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta materi yang disampaikan secara utuh, ringkas, serta mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran ini, guru menggunakan media pembelajaran ICT berupa *powerpoint* untuk membantu memudahkan proses pemahaman siswa terhadap materi tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Seperti yang diungkapkan Haerani (2017) bahwa media pembelajaran berbasis TIK berupa *powerpoint* yang dikembangkan sudah dinyatakan memiliki kualitas baik dan layak untuk diuji cobakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dikelas.

Powerpoint dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang interaktif. Kehadiran *powerpoint* juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Powerpoint* interaktif juga dapat membantu peserta didik untuk belajar aktif sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar dari pada hanya sekedar mendengar penjelasan guru. Media *powerpoint* interaktif juga dapat mempermudah guru dalam memberi penjelasan materi sehingga pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar bisa melalui visualisasi yang terangkum

dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya. Dengan cara ini proses belajar mengajar akan lebih menarik. Seperti yang diungkapkan Sanjaya (2010) bahwa media interaktif membimbing siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik. Sehingga peserta didik akan memiliki gambaran bagaimana proses berlangsung melalui video dan dapat memahami suatu konsep dalam materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 007 Tebing tentang materi Tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem, guru mengatakan bahwa guru kesulitan menyampaikan materi karena kurangnya ketersediaan alat peraga di sekolah serta dalam proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya guru belum menggunakan media atau alat peraga yang berbasis ICT. Guru masih jarang menggunakan media dan terkadang hanya

menggunakan gambar-gambar yang ada di buku pelajaran sebagai alat peraganya yang berkaitan dengan materi tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem. Pembelajaran dianggap kurang menarik oleh siswa menyebabkan siswa tidak bersemangat, kurangnya rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa kurang terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapainya rendah.

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk permasalahan pembelajaran di SD Negeri 007 Tebing, khususnya pada kelas V materi Tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V SD Negeri 007 Tebing yang sudah diuji kelayakannya.

KAJIAN TEORETIS

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Menurut Sukiman (dalam Indriyanti, 2017) memaparkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

Menurut Sadiman, dkk (2006) mengemukakan bahwa fungsi media (media pendidikan) secara umum antara lain: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide* dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan kembali

melalui film, video, foto, atau film bingkai; (3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa, dan (4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Pemilihan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat. Adapun syarat-syarat dalam pemilihan media pembelajaran menurut Wati (2016) adalah sebagai berikut: (1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (2) Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan medianya; (3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan.; (4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas atau mutu teknik; (5) Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar; (6) Media

pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar; (7) Media pembelajaran harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar. Media yang dikembangkan ini telah disusun secara sistematis, berisi informasi, pembahasan serta evaluasi yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga membuat tujuan pembelajaran tercapai.

Pada zaman era digital seperti sekarang ini, guru dituntut untuk mengerti IT, oleh karena itu media pembelajaran berbasis IT sangat penting untuk dikuasai, salah satunya adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Wati (2016)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (dalam Dewanty, 2017) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Metode ini menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk kelas V di SD Negeri 007 Tebing Kabupaten Karimun yang valid.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2017) terdapat 10 langkah yaitu : (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) mengembangkan produk awal; (4) pengujian lapangan awal; (5) melakukan revisi utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) revisi

menyatakan bahwa *powerpoint* adalah salah satu *software* yang di rancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah. Jadi, presentasi dengan *powerpoint* interaktif merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video dan lain sebagainya.

terhadap produk yang siap dioperasikan; (8) uji coba lapangan operasional; (9) revisi produk akhir; (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Berdasarkan langkah-langkah tersebut peneliti hanya membatasi pada 9 langkah prosedur pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti serta media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dibuat untuk menjadi pegangan guru SD.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari para ahli yaitu ahli desain dan ahli materi, guru serta siswa. Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah penilaian dari ahli materi dan ahli desain terhadap media yang telah dibuat untuk melihat kelayakan media, dari respon guru serta dari respon siswa yang dilakukan dengan tiga kali uji coba yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan terbatas. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat serta lembar angket yang diberikan kepada guru dan siswa guna untuk mengetahui respon dari guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini terdiri dari 6 tahap yaitu:

1. Deskripsi produk awal

Pada deskripsi produk awal dikembangkan dalam bentuk 3 langkah antara lain: 1)

Melakukan analisis masalah dan mengumpulkan informasi wawancara dari guru kelas SD Negeri 007 Tebing yang merupakan latar belakang masalah penelitian pengembangan ini. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa guru kelas V membutuhkan media berupa media *powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa dapat lebih senang dan mudah memahami materi terkait tema 5 Ekosistem subtema 1 Komponen Ekosistem karena di dalam media menggunakan bahasa yang mudah dipahami, video pembelajaran yang sesuai dan gambar yang menarik sehingga siswa bersemangat dan tertarik untuk belajar; 2) Melakukan perencanaan, pengembangan draf produk dengan menyusun komponen media pembelajaran *Powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan, mendesain produk sesuai dengan kebutuhan, setelah produk selesai dikembangkan maka produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data secara lengkap dan digunakan sebagai bahan untuk revisi produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya dua orang guru kelas V memberikan respon penilaian menggunakan angket terhadap produk/media, jika ada yang perlu direvisi, lalu revisi kedua; 3) Produk diuji coba lapangan awal kepada 3 siswa, uji coba kelompok kecil kepada 9 siswa dan uji coba kelompok lapangan terbatas diberikan kepada 26 siswa, pada uji coba tahap ini pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir. Selanjutnya melakukan analisis data secara konseptual lalu merevisi produk/media. Data-data berupa

angket penilaian dianalisis dan kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

2. Penyajian data hasil penelitian pengembangan Berdasarkan validasi produk melalui serangkaian uji coba dan revisi yang telah dilakukan, maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
3. Data hasil validasi ahli materi Validasi terhadap produk/media dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan isi dan kelayakan penyajian sebagai masukan-masukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi materi pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Fitria Meilina, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Universitas Karimun. Berdasarkan penilaian kelayakan isi dan kelayakan penyajian bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 Ekosistem subtema 1 komponen ekosistem yang dikembangkan dinyatakan “sangat baik/sangat layak/tidak perlu direvisi” dengan total persentase rata-rata sebesar 82,5%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh dari komponen penilaian terhadap kelayakan isi dan kelayakan materi sudah layak untuk dilakukan uji coba ke siswa. Hal ini dikarenakan bahasa penyampaian materi dan penyajian isi materi dibuat secara menarik dan mudah dipahami. Menurut Wati (2016) bahwa dengan data yang ditampilkan dengan menarik dan terpercaya yang disajikan melalui media pembelajaran, maka materi tersebut dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya. Data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dilihat pada Tabel 1.

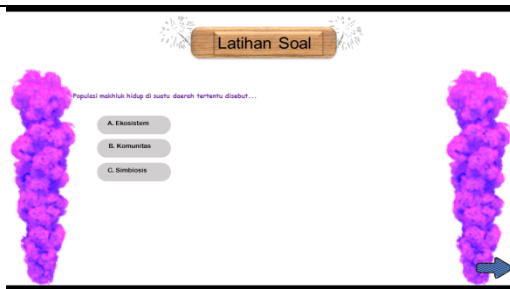
Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Sub Komponen	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Penyajian materi mencakup KI dan KD	100%	Sangat Baik
	Penjabaran materi sesuai dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor	75%	Baik
	Penyajian dengan informasi dan petunjuk penggunaan yang lengkap	75%	Baik
Materi pendukung pembelajaran	Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, jelas dan mudah dipahami	100%	Sangat Baik
	Materi disajikan secara sistematis	75%	Baik
Penyajian pembelajaran	Menggunakan variasi gambar dan animasi	100%	Sangat Baik
	Bersifat interaktif	75%	Baik
	Kesesuaian font	75%	Baik
Kelengkapan penyajian	Variasi warna	75%	Baik
	Kejelasan tampilan slide	75%	Baik
Total Rata-rata Persentase dari Ahli Materi		82.5%	Sangat Baik

Catatan saran dari validator ahli materi baik secara tertulis maupun lisan secara umum tercantum dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Saran dari Validator Ahli Materi

Validator	Saran
<p>Pada KD dan Indikator diubah menjadi bentuk bagan.</p>	<p>Mengubah KD dan Indikator menjadi bentuk bagan.</p>
<p>Untuk jawaban pilihan ganda dibuat A-D.</p>	<p>Menambahkan jawaban pilihan ganda sampai D.</p>



Soal ditambahkan lagi menjadi 15 soal.



Menambahkan soal dari 8 menjadi 15 soal.

4. Data hasil validasi ahli desain

Ahli desain pembelajaran memvalidasi produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada aspek *audio visual* dan aspek lainnya. Validasi desain pembelajaran ini dilakukan oleh Bapak Rahmat Sanusi, S.Pd.,M.Or. yang merupakan Dosen Universitas Karimun. Penilaian pada aspek *audio visual* dan aspek lainnya tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan pada tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hasil validasi media oleh ahli desain pembelajaran disimpulkan bahwa desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 Ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan

berada pada kriteria “sangat baik/sangat layak/tidak perlu revisi” dengan total persentase rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh dari aspek audio serta pada aspek lainnya sudah layak untuk dilakukan uji coba ke siswa. Hal ini karena tampilan desain dirancang dengan pemilihan tampilan *background* yang menarik dan teks yang bervariasi yang mudah digunakan. Menurut Wati (2016) bahwa *powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. Data hasil validasi tim ahli desain dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
Tampilan <i>slide</i> kreatif sesuai dengan ide dan gagasan yang menarik.	100%	Sangat Baik
Tampilan <i>slide</i> memikat perhatian siswa	100%	Sangat Baik
Animasi dan gambar terlihat jelas dan menarik.	100%	Sangat Baik
Ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna	75%	Baik
Ketepatan penggunaan audio (efek musik)	75%	Baik
Pergantian <i>slide</i> menarik serta tidak monoton	100%	Sangat Baik
Terdapat petunjuk penggunaan media	100%	Sangat Baik
Pengoperasian media mudah digunakan	100%	Sangat Baik
Bahasa yang digunakan dalam media sangat sederhana dan mudah dipahami	75%	Baik
Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Baik
Total Rata-rata Persentase dari Ahli Desain	92.5%	Sangat Baik

Catatan saran dari validator ahli desain baik secara tertulis maupun lisan secara

umum tercantum dalam Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Saran dari Validator Ahli Desain

Komentar Sebelum Revisi	Sesudah Revisi Produk
<p>Shapes pada tulisan judul dihilangkan</p> 	<p>Mengganti <i>background</i> dan tulisan lebih menarik dan menghilangkan <i>shapes</i> pada judul media.</p> 
<p>Sebelum masuk <i>slide</i> menu tambahkan penjelasan singkat terkait ekosistem</p>	<p>Menambahkan <i>slide</i> penjelasan singkat mengenai tema ekosistem.</p>
<p>Ganti tulisan dengan tulisan yang menarik dan simbol yang menarik.</p> 	<p>Mengganti tulisan dan simbol menjadi lebih menarik.</p> 
<p>Pada KD & Indikator tabel-tabelnya diberikan warna-warna yang berbeda</p> 	<p>Mengganti warna-warna dan bentuk menjadi bagan.</p> 

5. Hasil respon guru Hasil respon tentang media yang dikembangkan oleh guru kelas berkategori sangat baik dengan

rata-rata persentase sebesar 92.5% (Tabel 5). Indikator tampilan slide, pergantian slide, kemudahan dalam penggunaan media, materi

mudah dipahami, media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan, teks serta tata bahasa jelas dan mudah dipahami diperoleh hasil 100% dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk susunan gambar, meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor serta ketepatan penggunaan audio juga mendapatkan kategori sangat baik

dengan skor 87.5%. Hal ini berarti guru merasa terbantu dengan adanya media powerpoint interaktif yang dikembangkan, ini sejalan dengan pendapat Wahidah (2017) bahwa powerpoint adalah salah satu alat bantu terbaik bagi guru untuk menyampaikan materi.

Tabel 5. Respon Guru Kelas Hasil

Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
Tampilan <i>slide</i> jelas dan menarik.	100%	Sangat Baik
Susunan/tampilan gambar menarik	87.5%	Sangat Baik
Pergantian <i>slide</i> menarik serta tidak monoton	100%	Sangat Baik
Kemudahan dalam penggunaan media	100%	Sangat Baik
Materi mudah dipahami	100%	Sangat Baik
Media dapat meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor siswa	87.5%	Sangat Baik
Ketepatan penggunaan audio	87.5%	Sangat Baik
Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Baik
Teks pada <i>slide</i> terbaca dengan jelas	100%	Sangat Baik
Tata bahasa dan penyusunan kalimat mudah dipahami	100%	Sangat Baik
Total Rata-rata Respon Guru Kelas	96.25%	Sangat Baik

6. Hasil respon siswa

Hasil tanggapan yang diperoleh berdasarkan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok terbatas dari para siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V

Sekolah Dasar secara keseluruhan telah memiliki kelayakan dan peningkatan yaitu sebesar 9% dari uji coba perorangan ke uji coba kelompok kecil dan peningkatan 3% dari uji coba kelompok kecil ke uji coba kelompok lapangan terbatas. Persentase respon uji coba siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Persentase Respon Siswa Kelas V

Sub Komponen Penilaian dari	Persentase Rata-rata	Kriteria
3 Siswa	83%	Sangat Baik
9 Siswa	92%	Sangat Baik
26 Siswa	95%	Sangat Baik

Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini akan membantu siswa dan guru dalam memahami topik materi yang belum dikuasainya. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan media yang tepat untuk

digunakan dalam proses pembelajaran, karena media ini berguna untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas serta mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat

Arsyad (2016) mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Pengembangan media *powerpoint* interaktif ini juga membuat guru lebih mudah berinteraksi dengan siswa karena muatan materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Pendapat ini sejalan dengan Direktorat Pendidikan (2004) yang menyatakan bahwa sumber dan media pembelajaran dapat membantu mempelajari kompetensi tertentu serta memperkaya informasi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan dalam penelitian ini adalah telah dikembangkannya produk berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Media ini mendapatkan penilaian yang sangat baik menurut ahli materi dan ahli desain dengan persentase rata-rata masing-masing 83% dan 93%, respon guru kelas mendapatkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik, serta untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba

Penilaian kelayakan media ini ditentukan dari hasil penilaian media dari validator serta respon guru dan uji coba kelayakannya. Menurut Dewi (2017) menyatakan bahwa produk hasil pengembangan layak digunakan jika isi dan desain produk telah mendapat kategori penilaian minimal baik dari para validator setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran di SD terutama untuk materi tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V SD.

kelompok lapangan terbatas dengan masing-masing persentase 88%, 92% dan 95% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai salah satu sumber belajar. Mengingat penelitian ini hanya dilakukan sampai uji coba kelompok lapangan terbatas untuk mengetahui respon siswa, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan sehingga produk ini lebih sempurna lagi dan dapat dilakukan penyebaran produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-16. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewanty, R. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan pada Tumbuhan Hujau untuk Kelas V SD Negeri Depok. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. (<http://repository.usd.ac.id>). Diakses pada tanggal 10 Februari 2019.
- Dewi, T. M. (2017). Pengembangan Modul Pencemaran Lingkungan Berbasis Islam-Sains untuk Siswa Madrasah Aliyah / MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(2), 274-278.
- Direktorat Pendidikan. (2004). *Pedoman Merancang Sumber Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Haerani, W. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Mengacu Pada Kurikulum SD 2013 Subtema Gaya Dan Gerak Kelas IV. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. (<http://repository.usd.ac.id>). Diakses pada tanggal 02 Februari 2019.
- Indriyanti, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. *Skripsi*. Universitas Sanat Dharma Yogyakarta. (<http://repository.usd.ac.id>). Diakses pada tanggal 02 Februari 2019.



Sadiman, A. S. dkk. (2006). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan pengembangan Research and Development*. Cetakan 3. Bandung: Alfabeta.

Wahidah, M. (2017). Penerapan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/9742/1/11140050.pdf>. Diakses pada tanggal 28 Juli 2020.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.