



Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di SDN 03 Tiumang Kabupaten Dharmasraya

M. Anggrayni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia
e-mail: melisaanggrayni81@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan bahan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat mengetahui Langkah pengembangan media *powerpoint* interaktif yang dapat dikatakan layak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4-D (*four D*). Hasil penelitian ini dari penilaian validasi media *powerpoint* interaktif muatan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas uji validasi ahli mempunyai skor rata-rata 86,68% termasuk kategori sangat valid, dinyatakan sangat valid yaitu kesahihan media dari aspek Bahasa, isi, dan konstruk, dari suatu media sehingga media tersebut layak digunakan. Uji pratikalitas dengan skor 85,02% dikategorikan sangat praktis. Sedangkan hasil efektifitas Media *Powerpoint* interaktif muatan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V dengan skor 80% dikategorikan efektif, berdasarkan hasil dari uji validitas, uji pratikalitas, dan uji efektifitas pada Media *Powerpoint* interaktif muatan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V layak digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kata Kunci: *Media, Powerpoint Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial.*

Abstract

The purpose of this study is to produce interactive *Powerpoint* media materials for Social Science learning and to be able to find out the steps for developing interactive *PowerPoint* media that can be said to be feasible. This research is a type of research and development (*Research and Development*) with a 4-D model (*four D*). The results of this study from the assessment of interactive *powerpoint* media validation for the Social Sciences class of the expert validation test class had an average score of 86.68%, including the very valid category, declared very valid, namely the validity of the media from the aspect of language, content, and construct, from a media so that the media is suitable for use. The practicality test with a score of 85.02% is categorized as very practical. While the results of the effectiveness of interactive *Powerpoint* Media Social Science content class V with a score of 80% are categorized as effective, based on the results of the validity test, practicality test, and effectiveness test on Social Science content interactive *Powerpoint* Media class V is feasible to use in the teaching and learning process at school.

Keywords: *Media, Interactive Powerpoint, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 (Susanto 2013 :19) menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi

siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan, penguasaan terhadap apa yang disampaikan pendidik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran menurut Lewis (2008:6) menuliskan bahwa pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang efektif. Interaksi yang baik antara guru dan siswa sesuatu yang harus terjadi interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain nya. Menurut Arsyad (2007: 15) pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran yang tepat adalah hal penting yang harus ada dalam suatu proses belajar mengajar. Siswa dapat belajar menggunakan berbagai media yang tepat. Media pembelajaran pada saat ini sangat beragam, ini menguji ketepatan guru dan inovasi dari guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan sudah sangatlah maju. Di sekolah dasar biasanya disediakan alat bantu mengajar berupa media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Guru diharapkan dapat menggunakan teknologi-teknologi yang ada sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya alat bantu mengajar akan terjadi pembaharuan saat proses belajar dan pesan yang akan disampaikan kepada siswa akan sampai, serta siswa merasa tertarik dengan adanya media yang digunakan.

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi ini telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang Pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu, Pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan. Menurut Hamalik (1994:2) mengatakan bahwa perubahan merupakan pembaharuan dalam sistem Pendidikan yang mencakup keseluruhan komponen. Menurut Sanjaya (2012:57) bahwa alat bantu Pendidikan atau media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. dengan demikian media pembelajaran merupakan alat yang mengandung pesan Pendidikan. Menurut Sanjaya (2012:70) memaparkan perolehan pengetahuan siswa menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan secara lisan, ini dikarenakan Bahasa lisan biasanya dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi sangat berpengaruh besar terhadap kemajuan Pendidikan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan teknologi dalam sistem Pendidikan.

Jenis mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam (IPS) sangat baik jika menggunakan media dalam mengajar karena muatan IPS bersifat abstrak. Mortorella (dalam Solihatin 2007:14) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transper konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh

pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya. Pembelajaran IPS yang ideal perlu memahami aspek dari IPS yang perlu diajarkan dengan menggunakan cara yang tepat supaya siswa mampu memahami konsep pada pengalaman kesehariannya dengan memahami alam sekitar secara ilmiah. Konsep pada pembelajaran IPS akan mudah dipahami jika seorang guru mampu menggunakan metode dan media yang tepat dalam pembelajarannya. Namun menurut Susanto (2013: 166) mengatakan bahwa para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam melibatkan siswa. Siswa akan termotivasi belajar jika guru melibatkan mereka dan menyampaikan materi dengan menarik. Guru harus mampu belajar dari berbagai macam sumber bacaan, belajar dari sumber yang terbaru pada masa sekarang, karena sudah banyak inovasi yang ada dalam pembelajaran di dunia Pendidikan.

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan observasi yang dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 07 februari 2022 di kelas V di SD Negeri 03 Tiung, dalam observasi peneliti melihat beberapa fakta terkait dengan pembelajaran IPS kelas V. Pertama, belum ada interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua guru menyampaikan materi hanya bersumber dari buku. Ketiga, pada saat guru menjelaskan tidak ada media di depan kelas baik itu berupa gambar atau media lainnya apalagi penggunaan media berbasis aplikasi komputer.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat melalui wawancara peneliti kepada guru dan menjelaskan bahwa sulitnya dalam mengajarkan materi yang bersifat abstrak atau hanya sekedar teori. Pada saat guru menjelaskan materi organ tubuh manusia, guru menjelaskan bahwa tidak bisa mendatangkan semua jenis organ tubuh yang terdapat dalam materi yang dijelaskan, perlu adanya media yang mendukung untuk menjelaskan materi tersebut. Beliau menyatakan bahwa materi ini sulit dipahami siswa jika tidak menggunakan media yang tepat. Siswa hanya membayangkan-bayangkan organ tubuh manusia dan tidak melihat secara langsung apa yang dijelaskan, sehingga memerlukan media yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut. Fasilitas di sekolah ini terbilang baik, karena tersedianya perpustakaan, tetapi tidak tersedia laboratorium IPS. Dalam penyampaian materi di kelas, guru hanya menjelaskan dengan menggunakan sumber buku pelajaran dan terkadang menggunakan media konvensional. Guru mengatakan jika tidak menggunakan media yang tepat selama proses pembelajaran berlangsung beberapa siswa hanya tidur di atas meja tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu siswa cepat bosan dan tidak dapat menangkap pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yaitu *Powerpoint* interaktif sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi sistem dan organ pernapasan pada manusia. Penggunaan media *Powerpoint* interaktif memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran IPS yang bersifat abstrak. Media *Powerpoint* interaktif dapat menampilkan berbagai menu berisi materi, kuis, gambar dan video yang bersifat interaktif. Interaktif merupakan hubungan timbal balik dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sehingga media *Powerpoint* Interaktif ini diharapkan dapat lebih

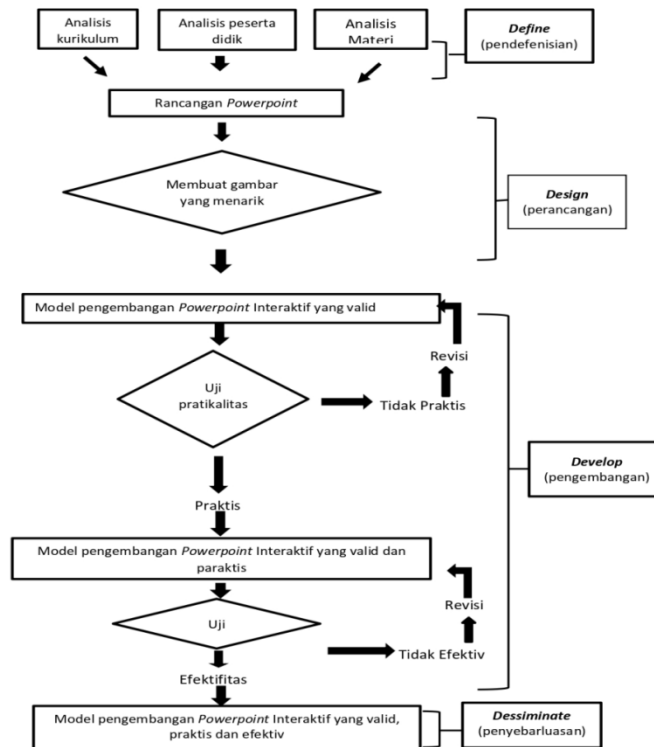
menarik perhatian siswa dan mengatasi kebosanan. Peneliti mengaplikasikan program Powerpoint Interaktif pada pembelajaran IPS dikelas V SD Negeri 03 Tiumang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau yang kita kenal juga dengan sebutan Research (penelitian) & Development (pengembangan) merupakan sebuah penelitian menghasilkan produk. Trianto (2010:243) mengungkapkan bahwa pengembangan adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk. Semiawan (2008) menjelaskan penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang dianggap penting dan menunjukkan kepentingan yang layak dihasilkan dan diselenggarakan. Lebih lanjut Gay dkk menjelaskan bahwa penelitian pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah (Emzir, 2011).

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan buku ajar tematik terpadu berbasis Model Problem Based Learning untuk kelas V SD, menghasilkan buku ajar menggunakan model *Problem Based Learning* yang valid, praktis, dan efektif maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Putra (2012:67) menjelaskan penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan model 4D (*four-D models*). Menurut Thiagarajan dalam Trianto (2012:189) model ini terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran (*disseminate*) hanya dilakukan pada skala terbatas, pada sekolah lain yaitu SDN 03 Tiumang. Berikut prosedur pengembangannya:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model 4D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thigharajan, Doroty semmel dan Melvyn I. Semmel, dengan uraian sebagai berikut:

1. Tahap (*define*) tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap define meliputi langkah-langkah sebagai berikut Thiagrajan (1974) :

a) Analisis kurikulum

Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Dalam wawancara dengan guru kelas mengenai kurikulum dan buku yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi, dan tujuan pembelajaran.

b) Analisi Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil analisis peserta didik di kelas V SD Negeri 03 Tiumang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 5 perempuan dan 5 laki-laki. Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Setiap peserta didik memiliki karakter berbeda-beda dan kemampuan yang berbeda-beda.

Adapun karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan meliputi kemampuan akademik, minat belajar, psikomotor maupun usia peserta didik, maka akan memudahkan untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dihasilkan media pembelajaran yang cocok digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik melalui penelitian di kelas V SDN 03 tiumang, peserta didik memiliki usia sekitar 11-12 tahun. Pada rentang usia ini siswa sudah termasuk individu yang sudah mampu mengembangkan potensi psikomotornya, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik seperti hp dan komputer. Secara umum peserta didik sudah mengerti tentang cara menggunakan komputer.

Dengan adanya media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini diharapkan dapat membuat peserta didik termotivasi dan antusias untuk belajar dikarenakan materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran ini sangat menarik untuk di pelajari sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

c) Analisis Materi

Pada analisis materi, peneliti melihat materi yang digunakan untuk media *Powerpoint* Interaktif tersebut gampang diajarkan dikelas tersebut. Analisis materi ini bertujuan untuk Menyusun materi yang diajarkan kepada peserta didik. Sebelum pembelajaran itu berlangsung seorang guru harus Menyusun materi pembelajaran tersebut. Dan pada penyusunan materi tersebut guru akan juga melihat media apakah yang cocok digunakan dalam materi yang diajarkan tersebut agar siswa didalam kelas tidak terlalu membosankan.

2. Tahap (*Design*). Tahap perancangan Media pembelajaran IPS berupa *Powerpoint* Interaktif atau *design* yang akan dikembangkan yaitu :

- a) Membuat daftar pertanyaan dan jawaban mengenai sistem dan organ pernapasan pada manusia.
- b) Membuat design *Powerpoint* Interaktif menggunakan aplikasi *Powerpoint*.
- c) Membuat gambar dan video semenarik mungkin sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Tahap (*Development*). Tahap pengembangan media ini melakukan instrument data dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran IPS berupa *Powerpoint* Interaktif yang sudah di rancang.

1) Data Hasil Validasi

a. Validasi Media

Tahap ini dilakukan validasi media yang divalidasi oleh validator ahli. Untuk mendapatkan instrumen pengumpulan data yang valid maka dilakukan penilaian terhadap instrumen validasi, instrumen pengumpulan data divalidasi oleh validator, penilaian instrumen yang divalidasi terdiri dari instrument isi, konstruk, Bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Media

No	Validator	Hasil $v = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Aprimadedi, S.S, M.Pd	$v = \frac{29}{32} \times 100\%$ V = 90,62%	Sangat Valid
2.	Rusyda Ulva, M.A	$v = \frac{20}{24} \times 100\%$ V = 83,33%	Sangat Valid
3.	Ahmad Ilham Asmariadi, M.A, M.Pd	$v = \frac{31}{36} \times 100\%$ V = 86,11%	Sangat Valid
	Jumlah	260,06%	
	Rata-rata	86,68%	Sangat Valid

Keterangan :

V1 : Validator 1 yaitu bapak Aprimadedi, S.S, M.Pd

V2 : Validator 2 yaitu ibuk Rusyda Ulva, M.A

V2 : Validator 3 Ahmad Ilham Asmariadi, M.A, M.Pd

Berdasarkan table 4.1 dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dengan presentase 86,68% maka dari itu media *powerpoint* interaktif IPS dapat digunakan peserta didik sekolah dasar. Meskipun sangat valid dapat digunakan dengan revisi.

b. Validasi RPP

Tahap validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang divalidasi oleh validator ahli. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen data yang valid maka dilakukan penilaian instrumen RPP. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Validasi RPP

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Ahmad Ilham A, MA, M.Pd	$V = \frac{37}{44} \times 100\%$ V = 84,09%	Sangat Valid

Berdasarkan table 2 data validasi RPP dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat berada pada kriteria sangat valid dengan presentase 84,09%, maka dari itu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat digunakan untuk pembelajaran.

c. Validasi soal tes

Tahap ini melakukan validasi soal tes yang divalidasi oleh validator ahli. Validasi soal tes dilakukan untuk mendapat instrument dengan presentase 82,14%, dengan kategori yang sangat valid maka dilakukan penilaian instrumen soal tes. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rincian tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data Validasi Soal Tes

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Ahmad ilham A, MA, M.Pd	$V = \frac{23}{28} \times 100\%$ $V = 82,14\%$	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 validasi soal tes dapat disimpulkan bahwa soal tes yang dibuat berada pada kriteria sangat valid dengan presentase 82,14%, maka dari itu soal tes dapat digunakan untuk dalam pembelajaran.

2) Uji Pratikalitas

Hasil uji pratikalitas yang dilakukan oleh guru kelas V media *powerpoint* interaktif yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata 86,31% dikategorikan sangat praktis. Jadi hasil akhir media *powerpoint* interaktif muatan IPS bisa membantu guru dalam proses belajar dan media *powerpoint* interaktif bisa diterapkan di sekolah dasar.

a. Data hasil respon guru

Tabel 3. data hasil respon guru

Nama	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
Trisna Fatimah, S.Pd	$P = \frac{60}{64} \times 100\%$ $P = 93,75\%$	Sangat Praktis	Wali kelas V

b. Data hasil respon siswa

Tabel 4. Data hasil respon siswa

Nama siswa	Penilaian	kategori
ABT	81,53%	Sangat Praktis
FH	80%	Praktis
RAS	80%	Praktis
JKN	83,07%	Sangat Praktis
B	93,38%	Sangat Praktis
AF	93,84%	Sangat Praktis
FM	80%	Praktis
RA	84,61%	Sangat Praktis
NPW	93,84%	Sangat Praktis
G	80%	Praktis
Jumlah	850,27%	
Rata-rata	85,02%	Sangat praktis

3) Uji Efektifitas

Berdasarkan uji coba soal kepada peserta didik peneliti mendapatkan hasil penilaian, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 80% dikategorikan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 20%. Jadi hasil akhir media *powerpoint* interaktif efektif untuk membantu proses belajar peserta didik di sekolah maupun di rumah.

Tabel 6. Uji efektifitas

Kriteria	Jumlah	Presentase	Kategori
Tuntas	8	$E = \frac{8}{10} \times 100\%$ $E = 80\%$	Efektif
Tidak Tuntas	2	$E = \frac{2}{10} \times 100\%$ $E = 20\%$	Tidak Efektif

4) Tahap (*Disseminate*)

Berdasarkan uji coba soal kepada peserta didik peneliti mendapatkan hasil penilaian, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 80% dikategorikan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 20%. Jadi hasil akhir media *powerpoint* interaktif efektif untuk membantu proses belajar peserta didik di sekolah maupun di rumah.

Tabel 7. Uji efektifitas

Kriteria	Jumlah	Presentase	Kategori
Tuntas	8	$E = \frac{8}{10} \times 100\%$ E = 80%	Efektif
Tidak Tuntas	2	$E = \frac{2}{10} \times 100\%$ E = 20%	Tidak Efektif

Berdasarkan data yang didapatkan dari pengembangan media *powerpoint* interaktif dikelas V sekolah dasar. Maka didapatkan kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

1. Validasi Media *Powerpoint* Interaktif IPS

Hasil dari validasi media *powerpoint* interaktif IPS di kelas V sekolah dasar ini diisi oleh tiga validator yaitu dosen FKIP UNDHARI. Validator adalah yang memvalidasi media *powerpoint* interaktif yang terdiri dari beberapa aspek yang dinilai, diantara adalah aspek isi atau materi, aspek konstruk, aspek Bahasa, aspek RPP, aspek soal tes. Validasi media *powerpoint* interaktif dari aspek isi, Bahasa, konstruk di dapatkan hasil presentase 86,68% yang dikategorikan sangat valid. Validasi RPP di dapatkan hasil presentase 84,09% dikategorikan sangat valid. Validasi Soal Tes di dapatkan hasil presentase 82,14% dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil validator media *powerpoint* interaktif di dapat dengan jumlah presentase 86,68% yang dikategorikan sangat valid.

Menurut Sugiyono (2015), valid yaitu kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sesungguhnya, terjadi objek yang diteliti sesuai dengan kegunaannya. Menurut Azwar (2013), validasi adalah sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji validasi ini digunakan untuk menunjukkan sejauh mana media *powerpoint* interaktif yang kita kembangkan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan.

Maka dapat disimpulkan media *powerpoint* interaktif IPS sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan peserta didik kelas V SDN 03 Tiumang. Walaupun media *powerpoint* interaktif IPS sangat valid ini tetap dilakukannya revisi, dikarenakan hasil akhir validator memberikan keputusan bahwa media *powerpoint* interaktif IPS sangat valid dengan sedikit revisi. Setelah melakukan perbaikan maka media *powerpoint* interaktif IPS dikategorikan sangat valid.

2. Pratikalitas Media *Powerpoint* Interaktif IPS

Hasil dari pratikalitas media *powerpoint* interaktif IPS di kelas V ini didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon guru dan respon peserta didik. Guru diminta mengisi angket pratikalitas media *powerpoint* interaktif IPS berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil penilaian praktisi oleh guru kelas V SDN 03 Tiumang dengan ibu Trisna Fatimah S.Pd mendapatkan nilai 93,75% maka media *powerpoint* interaktif IPS dinyatakan sangat praktis. Sedangkan data hasil dari angket respon peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik mendapatkan nilai 85,02% dikategorikan sangat praktis. Praktis menurut KBBI di defenisikan dengan berdasarkan, mudah, dan senang memakainya, praktis diartikan perihal dapat disimpulkan bahwa pratikalitas dinyatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Pratikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar, maupun produk lainnya.

Hal ini disesuaikan dengan hasil uji pratikalitas yang dilakukan oleh khoiruddin (2018) bahwa didapatkan hasil rata-rata dari aspek penilaian yaitu kemudahan penggunaan, kebebasan, dan kesesuaian konsep dan keterlaksanaan. Didapatkan nilai dari angket respon guru dengan persen nilai 93,75% dengan kriteria sangat praktis. Dan dari respon peserta didik dengan persen nilai 85,02%. Jadi media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif IPS dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan harapan dan penilaian.

3. Efektifitas Media *Powerpoint* Interaktif Muatan IPS

Hasil dari efektifitas media *powerpoint* interaktif IPS dapat dilihat dari hasil belajar kelas V SDN 03 Tiumang dengan jumlah peserta didik 10 orang. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM yang ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil 80% yang mana terdiri dari 8 orang peserta didik yang mencapai ketuntasan dan 20% peserta didik tidak mencapai ketuntasan, maka media *powerpoint* interaktif IPS dikategorikan efektif.

Dalam KBBI efektifitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Handyaningrat (1998) efektifitas ialah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran yaitu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *powerpoint* interaktif IPS, pengumpulan data dan penyajian data kelas V sekolah dasar negeri 03 tiumang, dapat disimpulkan bahwa validasi media *powerpoint*

interaktif IPS kelas V SDN 03 Tiumang yang dinilai oleh validator, menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif IPS memperoleh 86,68% dengan kategori sangat valid, media *powerpoint* interaktif IPS layak untuk digunakan di SDN 03 Tiumang.

Pratikalitas yang dinilai dari angket pratikalitas guru dan angket respon peserta didik terhadap media *powerpoint* IPS SDN 03 Tiumang yang berjumlah satu orang guru kelas V SDN 03 Tiumang yaitu memperoleh 93,75% dengan kategori sangat praktis dan angket respon siswa memperoleh 85,02% dengan kategori sangat praktis, sehingga media *powerpoint* interaktif IPS mampu memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

Efektifitas yang dinilai dari hasil tes akhir belajar peserta didik memperoleh 80% dengan kategori efektif artinya media *powerpoint* interaktif IPS tepat guna dalam proses pembelajaran tematik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan. D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik. O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Iskandar, S. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV. Maulana.
- Kustandi, C dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lewis. G. 2008. *Pembelajaran aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di kelas*. Jakarta: PT Indeks,
- Parida, P.R. 2016. *Peningkatan motivasi dan prestasi belajar menggunakan media pembelajaran berbasis it pada mata pelajaran IPS kelas iv sd konisius kintelan 1 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. (skripsi tidak diterbitkan)*.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis teknologi infoermasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Perasada.
- Susanto, A. 2013. *Tanya Jawab Pengembangan kurikulum dan materi pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, A. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidika : Jenis, Metode dan Prosedur edisi pertama*. Jakarta: Kencana.
- Samatowa. U. 2011. *Pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba DIPSntara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedadogia PT Pustaka Insan Madani.
- Smaldino, E. 2008. *Instructional Technology & Media Foer Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Martianingtiyas, E. D. 2019. *research and development (R&D): Inovasi Produk dalam pembelajaran*.

- Mauizdati, N. 2020. Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Perspektif Sekolahnya Manusia Dari Munif Chatib. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Volume 3 No 2, P-2655-710X e-ISSN 2655-6022.
- Otang Kurniaman, E. N. 2017. penerapan kurikulum 2013 dalam meningkatkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan. *jurnal primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol 6. No 2. oktober 2017. ISSN: 2303-1514.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar yang Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal kajian keislaman Volume 4 No. 2* ISSN: 2407-053X.
- Hendri, N. 2020. Merdeka Belajar : Antara Retorika Dan Aplikasi. *E-Tech Vol 08 No 01 2020* ISSN: Print 2541-3600- online2621-7759