

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kelas III MI Kafilatul Mu'minin

Niftah Apriyani¹, Ina Magdalena², Arry Patriasurya Azhar³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: Niftahapriyani941@gmail.com¹, inapgsd@gmail.com², arry.azhar@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (*Powerpoint*) Pada Muatan IPA Kelas 3 MI Kafilatul Mu'minin. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengacu pada model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari : (1) analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan, (2) perumusan tujuan produk, (3) penyusunan alat atau instrument evaluasi, (4) penyusunan materi atau produk, (5) penulisan naskah produksi dan story boards, (6) uji coba dan validasi, (7) revisi, (8) produksi akhir. Berdasarkan penilaian para ahli dan angket responden menunjukkan bahwa : (1) penilaian kevalidan media menunjukkan kriteria valid dengan presentase ahli materi 3,8%, presentase ahli media sebesar 85%, (2) penilaian respon siswa memberikan skor rerata 4,6 dari skor 5 dengan kriteria Sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengujian penggunaan media ini dalam pembelajaran menunjukkan bahwa prodak layak dijadikan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif PowerPoint*

Abstract

This development research of Niftah Apriyani Nim 1886206114 was carried out in class III at MI Kafilatul Mu'minin, which was based on the problem of the unavailability of Learning Media in the learning process so that there were students who still got completeness scores below the KKM. This study aims to produce a product in the form of the Development of Interactive Multimedia Learning Media on Science Content for Class 3 MI Kafilatul Mu'minin. This research is an R&D research that refers to the Dick & Carey development model which consists of: (1) analysis and identification of priority needs, (2) formulation of product objectives, (3) preparation of evaluation tools or instruments, (4) preparation of materials or products, (5) writing of production scripts and story boards, (6) testing and validation, (7) revisions, (8) final production. Based on the assessment of the experts and the respondent's questionnaire, it shows that: (1) the media validity assessment shows valid criteria with the percentage of material experts 3.8%, the percentage of media experts is 85%, (2) the student response assessment gives an average score of 4.6 out of a score of 5 with very good criteria. So it can be concluded that testing the use of this media in learning shows that the product is worthy of being used as a medium in achieving learning objectives.

Keyword: *PowerPoint Interative Multimedia Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dibutuhkan oleh manusia seumur hidup. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spritualkeagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa”. (Apr20). Pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan dengan efektif apabila seorang pendidik mampu menggunakan media mengajar yang tepat, apa lagi dimasa pandemi seperti sekarang ini proses pembelajaran yang dilakukan secara daring menambah kesulitan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, oleh karena itu diperlukan media teknologi supaya mempermudah dalam proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran IPA disekolah dasar masih sangat kurang memadai, sebab pengetahuan pendidik akan teknologi juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran daring.

Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran.dengan media berbasis multimedia interaktif Peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indra peserta didik dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, dan peserta didik mendapatkan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran IPA menggunakan teknologi sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik karena pembelajaran IPA dikelas yang masih bersifat abstrak, oleh karena itu dengan adanya pembelajaran berbasis multimedia interaktif peserta didik dapat melihat langsung bagaimana materi yang disampaikan dengan menggunakan Powerpoint interaktif.

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘Tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafik, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal (Arsyad A, 2019, hal. 03).Menurut Livi dan Lentz (1982) menjelaskan, media pembelajaran juga memiliki tujuan, tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b) Meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar

Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran (Ibda, 2019, hal. 35).

Menurut (Ambyar, 2016, hal. 2) bahwa“Media berfungsi untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar (learning experience) yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran yang mampu mempertinggi hasil pembelajaran”. Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media yang baik dan menarik akan membantu berjalanya proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Prinsip – prinsip media pembelajaran merupakan penggunaan media pengajaran guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancarkan proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar. pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu system pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan propesional. Penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memparkan

materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Selain itu, penggunaan powerpoint interaktif dapat memudahkan tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta pelatihan untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar tersebut serta membuat peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta pelatihan. (Azhar Arsyad 2020 hal.165)

Menurut Daryanto (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Hamid, 2020, hal. 4).

Media pembelajaran interaktif dapat menyajikan teks, gambar, video dan audio yang dapat menarik perhatian siswa tanpa mengurangi keefektifan dalam penyajian materi. Dalam materi ini siswa di ajak untuk melihat bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Powerpoint yang berbentuk interaktif yang menarik sesuai dengan konsep mata pembelajaran IPA. Dalam hal ini siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berbagai faktor dan kendala yang dihadapi guru inilah yang melatar belakangi perlunya penelitian yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran IPA dasar yang merupakan tujuan dari penelitian ini.

Menurut R. Gagne(1989) sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto dalam bukunya teori belajar dan mengajar, belajar adalah suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang guru atau pendidik. Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Siswa mengalami proses belajar. (H.1) Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan.

IPA merupakan ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru khususnya yang mengajar sains atau IPA disekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam proses pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendisain dan melakukan pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah supaya dapat memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar tentu tidak lepas dari pengetahuan itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III di MI Kafilatul Mu'minin, maka diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih berupa metode ceramah dan diskusi dan hal ini yang membuat siswa cenderung bosan dan tidak adanya rasa semangat dalam proses belajar terlebih lagi dalam pembelajaran keadaan daring. Jika pendidik tidak inovatif didalam menunjang proses pembelajaran maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata hasil UTS siswa kelas III pada mata pelajaran IPA Tahun ajaran 2020/2021 yaitu 75 akan tetapi masih terdapat 8 siswa dari 36 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan KKM nasional yang harus dipenuhi peserta didik yaitu 75. Berdasarkan dengan latar belakang masalah tersebut maka solusi yang ditawarkan untuk dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa multimedia interaktif dengan menggunakan *Powerpoint*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (hl.297). Sampel dalam penelitian ini difokuskan kepada siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner atau angket menurut Sugiyono (2019) Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (h.234). Dalam kuesioner ini menggunakan skala likert. Menurut Setyosari (2015)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, dan analisis data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli materi dan ahli media. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisa data yang sudah dikumpulkan dari angket berupa nilai yang diberikan oleh validator dan responden. Dalam menganalisis hasil validasi para ahli serta respon siswa, peneliti menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint untuk pokok bahasan cuaca yang dikembangkan sesuai dengan model R&D Pengembangan media menggunakan powerpoint, mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint pada pembelajaran IPA kelas III. Media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian.

Penguji Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Powerpoint* oleh Para Ahli

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint, bisa diketahui bahwa produk media pembelajaran dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran IPA pokok materi cuaca. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi dan ahli media. Berdasarkan pada data hasil pengujian produk media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran. media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil persentase 76% dari nilai maksimal 100%.

Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan dari aspek media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint memiliki kategori kevalidan dengan presentase 4,3%. Sedangkan hasil skoring dinyatakan sangat baik dengan 85%. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori produk masuk kedalam kategori baik dan dikatakan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint pokok bahasan cuaca dikatakan sangat baik dari segi kualitas materi. Aspek tampilan program dinyatakan baik dan aspek keefektifan dinyatakan baik.

Sehingga media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint pembelajaran pokok bahasan cuaca sudah dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penguji Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Powerpoint Oleh Siswa

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint pembelajaran pokok bahasancuaca, produk tersebut bisa dikatakan layak. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas III persentase yang diperoleh dari rata- rata skoring diperoleh hasil 4,6. Jika dilihat dari tabel klasifikasi maka hasil yang didapat dari seluruh responden siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki katagori Sangat Baik untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil skoring dari responden setuju bahwa media pembelajaran multimedia interaktif powerpoint menarik, tidak membosankan, tidak membuat takut pada pelajaran IPA dan mudah digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Produk yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran IPA yang ada pada buku guru dan buku siswa Sekolah Dasar kelas III. Tahapan untuk membuat produk ini menggunakan model Dick & Carey yang memiliki 8 tahapan yaitu:

1. Analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan
2. Perumusan tujuan produk
3. Penusunan alat dan instrument evaluasi
4. Penyusunan materi atau produk
5. penulisan naskah produksi dan story boards
6. Uji coba dan validasi
7. Revisi
8. Produksi akhir.

Pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan *powerpoint*. validasi produk ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pakar bahasa dan uji coba produk dilakukan dengan skala kecil (5 siswa). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh validator di MI Kafilatul Muminin menunjukan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan hasil scoring yang baik. Ahli materi memberikan 3,8% dengan kalsifikasi "baik", dan presentasi kevalidan produk sebesar 76%. Ahli media memberikan nilai 4,3% dengan klasifikasi "sangat baik", dan presentasi kevalidan produk sebesar 85% dengan kasifikasi "sangat baik" dan media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsri Wulansari R.E Mubai A.. Sakti RH Firdaus, H. A. (2020). *Media Digital*. Padang: UNP PRESS.
- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pets .
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadillah. (2012). *Pengembangan Media Interaktif*. Kab.Sukabumi: CV.Jejak.
- Pribadi, A. B. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Reseach, E. O. (2014). Pengembangan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Setyosari. (2016). In *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta:kencana.
- Suryani, N. P. (2018). *Media Pembelajaran Inovativ dan Pengembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Suryadi. A (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran. Kab. Sukabumi: CVJejak.
- Suryani. N., Setiawan, A, & putria, A. (2018). Media pembelajaran Novatif dan pengembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2019). Metode penelitian Pendidikan . Bandung: Alfabeta Cv.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Harefa. D. , & Sarumaha. M. (2020). Teori Pengenalan //mu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini. Bayumas: Publisher.
- Hisbullah. & Selvi. N. (2018). Pembelajaran pengetahuan Alam Di Seko/ah Dasar. Makassar: Aksara Timur.
- Huda, A. Azhar, Almasri, Wulansari, R. E., Mubai. A., Sakti, R. H. , & Firdaus. (2020). Media Animas' Digital Berbasis Hots. Padang: UNP Press.
- Jalinus, N. , & Ambiyar. (2016). Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mawardi. (2019). Desain Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Samudra Biru