



UMP

## TUNAS

### JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

<http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/neraca>

Volume 5 Nomor 2, Juni 2020 (46-59)



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK The Development Of Interactive Multimedia Using Powerpoint In Thematic Learning

<sup>1</sup>Matis Iga Raspati dan <sup>2</sup>Heri Maria Zulfiati

<sup>1</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

#### ARTIKEL INFO

Diterima  
Mei 2020

Dipublikasi  
Juni 2020

\*e-mail :

<sup>1</sup>matis.iga17@gmail.com

<sup>2</sup>Heri.maria@ustjogja.ac.id

#### ABSTRAK

Permasalahan ialah guru belum menggunakan media pembelajaran, seperti multimedia interaktif sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa, hal tersebutlah yang membuat masih ditemukannya siswa yang pasif selama menerima pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk pembelajaran tematik bermuatan ilmu pengetahuan sosial pada siswa kelas IV serta untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* berdasarkan penilaian dari validator ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan respon siswa kelas IV. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* memiliki skor rata-rata, diantaranya ahli media pertama mendapatkan 3,25 kriteria "sangat baik" dan ahli media kedua mendapatkan 2,94 kriteria "baik", ahli materi mendapatkan 3,60 kriteria "sangat baik" dan guru kelas IV mendapatkan 3,88 kriteria "sangat baik". Hasil uji coba terbatas terhadap 10 siswa kelas IV mendapatkan skor rata-rata 81.37% kriteria "sangat baik" dan hasil uji coba pemakaian terhadap 21 siswa kelas IV mendapatkan skor rata-rata 84.64% kriteria "sangat baik". Kesimpulannya berdasarkan rata-rata skor para ahli, guru kelas IV dan respon siswa kelas IV menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni "Pahlawanku", Subtema 2 yakni "Pahlawanku Kebanggaanku" pada Pembelajaran 1 dan 5 bagi siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul memiliki kriteria "sangat baik" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Powerpoint, Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### ABSTRACT

*The problem is that the teacher hasn't used instructional media, such as interactive multimedia as an intermediary for the delivery of material to students, this is what makes students still passive while receiving learning. The purpose of this research to develop interactive multimedia using Powerpoint for thematic learning with social studies in fourth grade students and to determine the feasibility of interactive multimedia using Powerpoint based on the assessment of the validator of media experts, material experts, grade fourth teacher, and class fourth student responses. The method used by researchers is the Research and Development (R&D) method. The results of interactive multimedia using Powerpoint had an average score, the first media expert getting 3.25 "very good" criteria and the second media expert getting 2.94 "good" criteria, material expert getting 3.60 "very good" criteria and grade fourth teacher get 3.88 "very good" criteria. The results of a limited trial of 10 grade fourth students received an average score of 81.37% "very good" criteria and the results of a trial use of 21 grade fourth students received an average score of 84.64% of the "very good" criteria. The conclusion is based on the average score of experts, grade fourth teacher and grade fourth students' responses showing that interactive multimedia using Powerpoint which focuses on Theme 5 namely "Pahlawanku", Subtema 2 "Pahlawanku Kebanggaanku" in Learning 1 and 5 for Grade fourth of Wirokerten Bantul Elementary School has "very good" criteria and is suitable for use in the learning process of fourth grade students.*

Keywords: Multimedia Interaktif, Powerpoint, Social Studies.

© Universitas Muhammadiyah Palanekarava

**PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia belum dapat dikatakan maksimal atau berhasil, karena masih banyak permasalahan yang dijumpai oleh pendidik maupun siswa. Kenyataannya pendidikan di Indonesia masih harus dikembangkan supaya lebih maju dan berkualitas untuk seluruh warga negara Indonesia tanpa terkecuali. Permasalahan yang muncul bukan semata-mata disebabkan oleh usaha pemerintah dalam memajukan kualitas pendidikan, namun peran pendidik juga sangat penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang baik melalui perantara pendidik yang baik pula, apabila peran pendidik kurang maka siswa juga tidak dapat memperoleh pembelajaran yang maksimal sehingga, akan menurunkan kualitas pendidikan yang sudah di usahakan oleh pemerintah dengan sebaik mungkin, karena pemerintah sudah berupaya meningkatkan mutu pendidikan dan mengusahakan pendidikan yang merata untuk warga negara Indonesia yang telah diatur dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi, "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Warga negara Indonesia harus mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas dari SD sampai SMA untuk meningkatkan kesejahteraan hidup. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia ialah perubahan kurikulum. Oleh karena itu, demi mendukung usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, para pendidik dapat memberikan pembelajaran yang maksimal untuk siswa tanpa membeda-bedakan status sosial, suku, agama atau ras dari siswa itu sendiri.

Indonesia sudah beberapa kali melakukan pergantian kurikulum sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan. Saat ini Indonesia sedang mengembangkan Kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah sejak tahun ajaran 2013/2014. Pelaksanaan Kurikulum 2013 berbeda

dengan pelaksanaan KTSP 2006, pada Kurikulum 2013 atau K13 menerapkan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak, dalam model ini guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik menguji kreatifitas dan kemahiran guru ketika memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku (Nurul Hidayah. 2015: 35). Pembelajaran tematik menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas karena pada proses pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan guru bertugas sebagai fasilitator atau motivator bagi siswa. Oleh karena itu, penerapan Kurikulum 2013 mengharuskan siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah, karena Kurikulum 2013 memiliki salah satu karakteristik yakni student centered, artinya pembelajaran tidak lagi berpusat kepada guru saja namun guru membebaskan siswa untuk mencari pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Penerapan Kurikulum 2013 memiliki persamaan dengan Ajaran Ki Hadjar Dewantara yakni Tringo (Ngerti, Ngroso, Nglakoni). Tringo merupakan singkatan dari Ngerti yang artinya mengerti, pada tahap ini sebelum anak dapat menerapkan pembelajaran yang diajarkan kepadanya tentu ia harus mengerti terlebih dahulu materi yang disampaikan kepadanya, anak dapat mencari sumber belajarnya sendiri untuk membangun pengetahuan yang bermakna agar ia dapat benar-benar mengerti pembelajaran yang diajarkan, Tringo yang kedua ialah Ngroso, setelah

anak mengerti pembelajaran yang diajarkan maka ia akan mencoba memahami pengetahuan apa yang telah dia dapatkan dan tringo yang terakhir ialah Nglakoni, ini merupakakan tahap terakhir setelah anak mampu mengerti dan memahami pembelajaran yang telah dipelajarinya, apabila pembelajaran tersebut bermakna bagi dirinya ia akan melaksanakan atau menerapkannya pada kehidupan nyata atau kesehariannya (Tim Dosen Ketamansiswaan UST, 2016: 39-42). Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa Ajaran Ki Hadjar Dewantara sangat berpengaruh kepada penerapan Kurikulum 2013 yang ada di Indonesia salah satunya pembelajaran tematik bermuatan IPS SD.

IPS adalah studi sosial yang mengangkat konsep-konsep, teori-teori ilmu sosial secara terintegrasi untuk memahami, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah-masalah yang ada di masyarakat, sehingga memberi kepuasan bagi personal dan bagi masyarakat secara keseluruhan, dengan tujuan mendidik anak menjadi warga Negara yang baik (Miftahuddin, 2016: 272). IPS memiliki pendekatan multidisipliner yang artinya materi pelajaran IPS di SD terdiri dari materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Pembelajaran IPS di SD dapat mempersiapkan siswa untuk terjun ke masyarakat dan membentuk dirinya sebagai masyarakat yang baik, karena dalam pembelajaran IPS akan diajarkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di SD sangat penting untuk dipelajari sebagai penunjang pembelajaran IPS di tingkat yang lebih tinggi yakni SMP dan SMA juga bekal dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Media pembelajaran sangat penting dan berguna bagi proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas. Karena pada dasarnya media menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan materi

kepada siswa agar lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media sendiri sangat banyak jenisnya mulai dari media audio, visual, audio-visual, dan masih banyak lagi. Seiring berkembangnya zaman, media sudah semakin pesat berkembang. Bukan hanya media konvensional saja yang digunakan namun ada pula multimedia interaktif yang menggunakan pembelajaran menggunakan komputer. Menurut Munir (2012: 128-129) yang menyatakan bahwa "multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya". Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru ialah multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*. Pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi *Powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan (Maria Resti Andriani dan Wahyudi, 2016: 145).

Hasil observasi awal pada tanggal 19 Februari – 28 Februari 2019 di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul, dapat diamati bahwa pembelajaran IPS yang mencakup banyak konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan membuat masih ditemukannya siswa yang bosan untuk mempelajarinya, selain itu pembelajaran IPS yang dilakukan masih berpusat pada guru atau *teacher centered*. Guru masih menggunakan cara konvensional untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yakni menjelaskan materi hanya melalui ceramah dan mengandalkan buku cetak saja. Penggunaan metode ceramah tidak salah, namun apabila metode ceramah tersebut belum divariasi dengan cara yang lebih kreatif akan

memungkinkan siswa mudah lupa mengingat materi yang disampaikan karena, hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Selain menggunakan metode ceramah, selama proses pembelajaran guru juga belum menggunakan media pembelajaran, seperti multimedia interaktif sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa, hal tersebutlah yang membuat masih ditemukannya siswa yang pasif selama menerima materi pembelajaran.

Siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul merupakan masa peralihan antara kelas rendah menuju kelas tinggi. Oleh karena itu, pemikiran siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul cenderung masih mudah goyah atau mudah dipengaruhi oleh lingkungan, apabila siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul diberikan materi IPS yang membosankan akan mempengaruhi tingkat konsentrasi dan pemikiran yang kurang fokus, sehingga materi IPS tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai, karena sulit konsentrasi mendengarkan penjelasan guru dan asik bermain sendiri selama proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki cara belajarnya masing-masing karena karakteristik yang dimiliki berbeda-beda, tetapi dapat dipastikan semua siswa menginginkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kreatif dan inovatif. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah khususnya sekolah dasar haruslah yang sesuai dengan tingkat berpikir anak usia sekolah dasar. Ketercapaian tujuan materi pembelajaran yang telah disusun sedemikian rupa dalam pendidikan yang akan di berikan kepada siswa bisa melalui suatu perantara yang menghubungkan antara guru dan siswa yang disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah tertulis pada RPP.

Meninjau masalah-masalah diatas, maka peneliti mengembangkan multimedia

interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni “Pahlawanku”, Subtema 2 yakni “Pahlawanku Kebanggaanku” dan Pembelajaran 1 dan 5. Melalui *Powerpoint* tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih aktif dan memahami materi pembelajaran.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini akan menghasilkan produk dan mengujinya. Menurut Sugiyono (2012: 407) yang menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Terdapat 9 langkah-langkah yang harus diikuti untuk mengembangkan produk yakni meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba terbatas, revisi desain, uji coba pemakaian, dan revisi produk (Sugiyono, 2012: 407).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan kuesioner (angket). Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2012: 220) “observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung”. Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang akan diberikan kepada siswa yang diujicobakan dalam pembelajaran, karena observasi berguna untuk memperoleh data yang akurat.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2012: 216) “sebelum melaksanakan

wawancara para peneliti menyiapkan instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara”. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci atau akurat untuk melengkapi hasil observasi. Penelitian kali ini, peneliti akan melakukan kegiatan wawancara untuk mendapatkan ide atau gagasan dari narasumber yakni guru kelas IV yang bersangkutan. Kegiatan wawancara dilakukan pada saat awal penelitian guna mengetahui keadaan kelas sebelum digunakannya multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*. Wawancara juga berguna untuk peneliti menanyakan kebutuhan atau ketertarikan siswa terhadap multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2014: 199) “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya”. Kuesioner (angket) pada penelitian ini akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul sebagai penilaian terhadap pengembangan produk multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul yang berjumlah 31 siswa dan waktu penelitiannya pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul adalah sebagai berikut.

## 1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa penilaian baik kritik, saran dan komentar dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Data yang didapat diseleksi relevansinya oleh peneliti dan penilaian baik kritik, saran dan komentar yang dianggap relevan tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi untuk penyempurnaan produk pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*.

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif menggunakan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian akan digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Penjelasan secara rinci mengenai pengolahan data kuantitatif sebagai berikut.

a. Langkah pertama, penilaian kelayakan produk pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS yang akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, guru kelas IV dan siswa kelas IV berupa lembar penilaian menggunakan skala *Likert* ialah sebagai berikut.

Tabel 1

**Skala *Likert* Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, Guru Kelas IV, dan Siswa Kelas IV terhadap Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint***

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

(Sumber, Sugiyono, 2012:135)

b. Langkah kedua, mencari rata-rata hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Rata-rata} = \frac{J_u \quad s_i \quad k}{J_u \quad ii}$$

(Sumber : Ririn Indriyanti, 2017:76)

c. Langkah ketiga, setelah menghitung nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala empat. Cara mengkonversikan ke skala empat sudah dijelaskan oleh Eko Putro Widoyoko (2014: 144) menyatakan bahwa “penentuan jarak interval (Ji) dapat diperoleh dengan rumus.”

$$J_i = \frac{(U-i)}{4} = \frac{(4-1)}{4} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Keterangan :

1)  $t$  = Skor tertinggi ideal dalam skala ;4

2)  $r$  = Skor terendah ideal dalam skala ;1

d. Langkah keempat, setelah menghitung rata-rata skor penilaian dari ahli media, ahli materi serta guru kelas IV dan menghitung jarak intervalnya, maka selanjutnya mengklasifikasikan rata-rata skor penilaian multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dengan berpedoman pada kriteria klasifikasi hasil penilaian yang telah ditentukan berdasarkan jarak intervalnya ialah sebagai berikut.

**Tabel 2**

**Klasifikasi Hasil Penelitian**

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,50 – 3,25	Baik (B)
1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

(Sumber : Ririn Indriyanti, 2017:76)

e. Perhitungan hasil penilaian respon siswa kelas IV terhadap multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dapat dihitung dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Nilai respon} = \frac{\sum s_i}{s_m} \times 100$$

(Sumber : Ririn Indriyanti, 2017:76)

Keterangan :

1) Jumlah skor respon siswa = Menjumlahkan skor kuesioner (angket) secara keseluruhan

2) Skor maksimal = Jumlah item x skor jawaban tertinggi

Peneliti akan mengetahui respon siswa dengan mengambil rata-rata respon siswa setelah menggunakan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*.

f. Langkah terakhir ialah mengklasifikasikan rata-rata hasil penilaian respon siswa berdasarkan kriteria klasifikasi rata-rata respon siswa pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3**

**Klasifikasi Rata-rata Respon Siswa**

Rentang Persentase Skor	Interval Skor	Kategori
81%-100 %	81-100	Sangat Baik (SB)
61 %-80%	61-80	Baik (B)
41%-60%	41-60	Cukup (C)
21%-40%	21-40	Kurang (K)
0-21%	0-21	Sangat Kurang (SK)

(Sumber : Suharsimi Arikunto, 2010:18)

Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi dan guru kelas IV minimal kategorinya baik dan respon siswa minimal sangat baik. Jadi, jika hasil penilaian validator dan respon siswa sudah mencapai target atau kriteria maka multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dinyatakan layak untuk digunakan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Bagian ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, hasil validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas IV, revisi desain awal, hasil uji coba terbatas, revisi produk, hasil uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir.

**1. Potensi dan Masalah**

Langkah pengembangan produk yang pertama ini dilakukan oleh peneliti guna melakukan analisis kebutuhan siswa untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa untuk pembelajaran sehingga dapat mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang dibutuhkan agar siswa lebih aktif dan memahami materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan siswa berdasarkan langkah-langkah pengembangan yaitu melalui observasi pada saat pembelajaran tematik bermuatan IPS berlangsung di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul.

Hasil observasi awal untuk menemukan permasalahan yang ada di kelas IV pada saat berlangsungnya pembelajaran tematik bermuatan IPS telah peneliti jabarkan pada pendahuluan. Untuk memperkuat hasil observasi, peneliti telah melakukan wawancara dengan guru kelas IV guna mengetahui lebih dalam tentang masalah yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran tematik bermuatan IPS, masalah tentang pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV yakni Ibu Tuswati, S.Pd., di SD Negeri Wirokerten pada hari Senin, 14 Oktober 2019 pukul 09.30 WIB, wawancara dilaksanakan di ruang kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul. Di bawah ini akan dijabarkan tabel terkait potensi dan temuan yang ada di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul.

**Tabel 4**  
**Potensi dan Temuan di Kelas IV**

No	Potensi	Temuan
1	swa dapat aktif dalam proses pembelajaran tematik bermuatan IPS.	terdapat materi IPS yang sulit diajarkan kepada siswa karena materi tersebut terlalu banyak hafalan seperti nama pahlawan, asal pahlawan, dan lain sebagainya sehingga siswa sulit untuk mengingatnya.
2	swa sangat tertarik dengan media pembelajaran yang berhubungan dengan animasi, gambar dan video yang menarik untuk proses	pembelajaran IPS yang diajarkan di sekolah lebih banyak menggunakan teks bacaan yang konsep materinya terlalu luas dan sulit dipahami

	pembelajaran.	siswa.
3	guru sudah memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.	media yang digunakan guru seperti alat peraga serta gambar dan belum pernah menggunakan multimedia interaktif.
4	guru sudah pernah mengoperasikan <i>Microsoft Powerpoint</i> .	guru hanya menampilkan slide <i>Powerpoint</i> berupa tekstanpa menambahkan animasi, gambar, dan video yang dapat menarik perhatian siswa.
5	sekolah memiliki ruangan untuk laboratorium komputer sebagai salah satu fasilitas yang mendukung penggunaan multimedia interaktif.	guru masih kurang memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer di sekolah karena keterbatasan kemampuan dan waktu.

## 2. Pengumpulan Data

Hasil observasi di kelas dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul yakni Ibu Tuswati, S.Pd., dapat peneliti tarik kesimpulan jika penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* sangat penting dan perlu digunakan untuk proses pembelajaran tematik bermuatan IPS. Materi IPS khususnya tentang pahlawan yang dianggap terlalu banyak hafalan akan membuat siswa bosan, sulit untuk menghafalnya, dan pasif sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, siswa membutuhkan bantuan gambar ataupun video untuk menyampiakan materi pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman secara audio-visual dalam memahami materi yang disampaikan bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Penggunaan media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh guru, namun guru

hanya menampilkan gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut akan mampu menarik perhatian siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi akan tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru sendiri belum pernah menggunakan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* karena keterbatasan kemampuan dan waktu untuk membuatnya. Oleh karena itu, guru mengharapkan penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang dikembangkan oleh peneliti dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas karena penggunaannya dapat membuat siswa lebih aktif dan cepat memahami materi yang disampaikan khususnya pada Tema 5 yakni “Pahlawanku”, Subtema 2 yakni “Pahlawanku Kebanggaanku” dan Pembelajaran I dan 5.

### 3. Desain Produk Awal

Peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang didesain semenarik mungkin berdasarkan aspek multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul agar siswa aktif dan memahami materi yang disampaikan. Langkah-langkah pengembangan desain produk meliputi diantaranya.

#### a. Spesifikasi Produk

Produk yang didesain oleh peneliti menggunakan *software* berupa *Microsoft Powerpoint 2013* dengan spesifikasi produk media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk pembelajaran tematik bermuatan IPS didesain untuk guru dan siswa kelas IV.
- 2) Multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang dikembangkan memuat beberapa komponen yaitu teks, animasi, musik, gambar, dan video.

- 3) Menu-menu yang ditampilkan dalam multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* memuat diantaranya.
  - a) Slide pembukaan yang berisi judul tema, subtema dan pembelajaran berapa yang akan disampaikan.
  - b) Slide petunjuk pemakaian tombol pada multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*.
  - c) Slide Identitas Pembelajaran
    - (1) Kompetensi inti kelas IV SD
    - (2) Kompetensi dasar pembelajaran I dan 5
    - (3) Indikator pembelajaran I dan 5
    - (4) Tujuan pembelajaran I dan 5
  - d) Slide Materi Pembelajaran
    - (1) Materi pembelajaran I dan 5
    - (2) Gambar-gambar yang terkait dengan materi
    - (3) Video-video yang terkait dengan materi
    - (4) Animasi yang terkait dengan materi
    - (5) Tugas kelompok yang harus diselesaikan oleh siswa
  - e) Slide soal evaluasi pembelajaran I dan 5
  - f) Slide referensi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*
- 4) Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* memanfaatkan beberapa fitur yang ada di *Microsoft Powerpoint* itu sendiri, yakni :
  - a) Penggunaan *action* untuk membuat *custom show*, *run macro*, *play sound*, dan *highlight click*.
  - b) Penggunaan video untuk menampilkan video.
  - c) Penggunaan *transitions* untuk mengganti transisi beberapa slide.
  - d) Penggunaan *sounds* untuk menampilkan suara penjelasan materi, *background* dan musik.
  - e) Penggunaan *animations* untuk membuat animasi gerak pada beberapa objek di slide.
  - f) Penggunaan *developer* untuk menampilkan jawaban dan skor pada soal evaluasi.
- 5) Multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* lebih banyak menampilkan

gambar atau animasi terkait materi dan meminimalisir penggunaan teks bacaan dan melengkapinya dengan suara untuk menjelaskan materi agar lebih komunikatif, sehingga bersifat interaktif bagi siswa.

- 6) Terdapat pula beberapa video terkait materi yang disampaikan seperti beberapa video biografi pahlawan, video macam-macam sifat-sifat cahaya, dan video Lagu Maju Tak Gentar.
- 7) Bahasa yang digunakan dalam teks bacaan juga disesuaikan dengan perkembangan usia siswa, sehingga penggunaan bahasa lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.
- 8) Soal evaluasi yang disajikan dalam multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* berjenis pilihan ganda yang dibuat berdasarkan indikator pembelajaran. Siswa akan mengetahui jawaban benar atau salah jawaban yang dipilih, masing-masing jawaban pilihan ganda akan diberikan umpan balik sehingga siswa dapat mengetahui alasan jawaban tersebut. Terakhir siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh setelah mengerjakan soal evaluasi.

#### b. Langkah Pembuatan Produk

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah menentukan materi yang akan disampaikan kepada siswa berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten yang sebelumnya telah diketahui melalui observasi dan wawancara guru kelas IV. Untuk melengkapi materi, peneliti mengumpulkan gambar, video, animasi, dan musik pendukung untuk materi supaya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Materi yang akan disampaikan harus berdasarkan kompetensi dasar yang sesuai dengan Kurikulum 2013, sehingga peneliti mengembangkan indikator berdasarkan kompetensi dasar yang ada. Agar siswa mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Tema 5 yakni "Pahlawanku", Subtema 2 yakni "Pahlawanku Kebanggaanku" dan Pembelajaran 1 dan 5 maka peneliti akan menampilkannya pada

multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang dikembangkan. Langkah berikutnya peneliti mulai menyusun kegiatan pembelajaran, agar siswa lebih mudah untuk mengoperasikan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peneliti membuat petunjuk pemakaian tombol yang dapat dioperasikan oleh siswa.

Langkah selanjutnya, peneliti mulai memasukkan materi pembelajaran yang telah dikumpulkan dengan menambahkan gambar, video, animasi, pengisi suara, dan musik pendukung agar pembelajaran yang dilakukan lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi, maka peneliti menambahkan soal evaluasi pada masing-masing pembelajaran baik pembelajaran 1 dan 5 yang dibuat berdasarkan indikator pembelajaran. Multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* juga dilengkapi dengan daftar referensi yang berisi sumber-sumber yang digunakan oleh peneliti guna mendukung pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* ini.

#### 4. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru Kelas IV

##### a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

- 1) Validasi pertama pada tanggal 13 November 2019 oleh Bapak Ardian Arief, M.Pd. Hasil validasi ahli media terhadap aspek kualitas teknik. Hasil validasi diperoleh perhitungan jumlah skor akhir aspek kualitas teknik yang telah dijumlah berdasarkan 16 butir kuesioner (angket) dengan jumlah skor 52. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus rata-rata menjadi 3,25 dengan kriteria "sangat baik", sehingga multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- 2) Validasi kedua pada tanggal 20 November 2019 oleh Bapak Biya Ebi Praheto, M.Pd. Hasil validasi ahli media terhadap aspek kualitas teknik. Hasil validasi diperoleh perhitungan jumlah skor akhir aspek

kualitas teknik yang telah dijumlah berdasarkan 16 butir kuesioner (angket) dengan jumlah skor 47. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus rata-rata menjadi 2,94 dengan kriteria “baik”, sehingga multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validator materi ialah Ibu Kristi Wardani, M.Pd., selaku dosen PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Validasi dilakukan pada tanggal 12 November 2019. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek isi. Hasil validasi diperoleh perhitungan jumlah skor akhir aspek isi yang telah dijumlah berdasarkan 10 butir kuesioner (angket) dengan jumlah skor 36. Selanjutnya dihitung rata-rata skor menjadi 3,60 dengan kriteria “sangat baik”, sehingga multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dinyatakan layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

c. Hasil Validasi oleh Guru Kelas IV

Validasi selanjutnya dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul yaitu Ibu Tuswati, S.Pd., pada tanggal 26 November 2019. Hasil validasi guru kelas IV terhadap aspek audio-visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Hasil validasi diperoleh perhitungan jumlah skor akhir aspek audio-visual, aspek isi, dan aspek lainnya yang telah dijumlah berdasarkan 24 butir kuesioner (angket) dengan jumlah skor keseluruhan 93. Selanjutnya dihitung rata-rata skor berdasarkan rumus rata-rata menjadi 3,88 dengan kriteria “sangat baik”, sehingga multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dinyatakan layak diuji coba lapangan tanpa revisi.

## 5. Revisi Desain

Apabila multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV akan mendapatkan penilaian terkait produk pengembangan. Penilaian berupa masukan dan saran yang telah ditulis dalam kolom komentar lembar validasi akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki pengembangan produk supaya layak

diujicobakan di lapangan. Oleh karena itu, peneliti telah menyimpulkan komentar terkait multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berisi masukan dan saran yang perlu direvisi peneliti ialah sebagai berikut.

**Tabel 5**  
**Komentar dan Saran Para Ahli dan Guru Kelas IV terhadap Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint***

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Slide pembukaan disesuaikan dengan tema, nama peneliti dan icon home di hapus.	Slide pembukaan menggunakan tema peperangan, serta menghapus nama peneliti dan icon home.
2	Perbaiki gambar jalan raya, objek tombol “ayo mulai” dibuat menjadi 3 dimensi dan mengganti animasi mobil.	Memperbaiki gambar jalan raya, objek tombol “ayo mulai” menjadi 3 dimensi dan membuat animasi mobil sendiri.
3	Menu profil peneliti di hapus, mengganti icon menu, dan objek tombol dibuat menjadi 3 dimensi.	Menghapus menu profil peneliti, memperbarui icon menu, objek tombol menjadi 3 dimensi.
4	Tata letak icon menu diperbaiki, hilangkan icon <i>door</i> pada menu dan menggantinya dengan icon profil.	Memperbaiki tata letak icon menu, menghilangkan icon <i>door</i> pada menu dan diganti dengan icon profil.
5	Perhatikan kontras <i>background</i> dan icon <i>back next</i>	Mengganti <i>background</i> dan memperhatikan icon

No	Komentar dan Saran	Revisi
	supaya lebih terstruktur.	icon <i>back next</i> .
6	Point-point tujuan pembelajaran dibuat per item.	Memperbaiki item tujuan pembelajaran.
7	Sumber video dihilangkan dan dipindah ke daftar referensi.	Menghilangkan sumber video dan memindahkan ke daftar referensi.
8	Teks bacaan materi dipersingkat dan ditambahkan suara penjelasan materi.	Mempersingkat teks bacaan materi dan menambahkan suara untuk menjelaskan materi.
9	Ganti gambar pembuka materi Tuanku Imam Bonjol dengan uang Rp. 5.000, Kapitan Pattimura dengan gambar uang Rp. 1.000, dan Silas Papare dengan gambar Pulau Papua.	Mengganti gambar pembuka materi Tuanku Imam Bonjol dengan uang Rp. 5.000, Kapitan Pattimura dengan gambar, dan Silas Papare dengan gambar Pulau Papua.
10	Tambahkan lebih banyak gambar atau animasi yang berkaitan dengan materi.	Menambahkan gambar atau animasi yang berkaitan dengan materi.
11	Tambahkan umpan balik di setiap opsi jawaban, buat garis pembatas	Menambahkan umpan balik pada masing-masing opsi jawaban, menambah garis

No	Komentar dan Saran	Revisi
	untuk <i>timer</i> soal dan hilangkan icon <i>back</i> .	pembatas untuk <i>timer</i> soal dan menghilangkan icon <i>back</i> .

## 6. Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil revisi produk yang telah di perbaiki berdasarkan komentar para ahli dan guru kelas IV selanjutnya diujicobakan terbatas kepada beberapa siswa kelas IV di SD Negeri Wirokerten untuk mengoperasikan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*. Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 November 2019. Jumlah siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebanyak 10 siswa. Hasil perhitungannya diperoleh skor rata-rata 81.37 % dengan klasifikasi “sangat baik”.

## 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten, maka selanjutnya peneliti melakukan revisi produk kembali berdasarkan saran dari respon siswa. Hasil respon siswa menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek pada multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang harus diperbaiki peneliti yakni, bahasa yang digunakan dibuat lebih sesuai dengan usia anak-anak SD dan penggunaan bahasa yang sesuai EYD lebih diperhatikan kembali, lalu petunjuk penggunaan tombol diperbaiki supaya siswa lebih mudah mengakses tombol tersebut, terakhir tampilan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dibuat lebih menarik supaya siswa dapat merasa lebih senang, mudah berkonsentrasi, aktif dan memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 8. Hasil Uji Coba Pemakaian

Multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang telah direvisi berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba terbatas kemudian akan diujicobakan kembali pada siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten yang berjumlah 21 siswa. Uji coba pemakaian

dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 30 November 2019. Hasil perhitungannya diperoleh skor rata-rata 84.64 % dengan klasifikasi "sangat baik".

## 9. Revisi Produk Akhir

Setelah melalui tahap validasi ahli media, ahli materi dan guru kelas IV hingga melakukan uji coba terpakai dan terakhir uji coba pemakaian, peneliti telah melakukan beberapa kali revisi produk berdasarkan komentar yang telah diberikan untuk pengembangan produk yang lebih baik lagi, maka dalam tahap ini peneliti akan melakukan revisi akhir produk sebagai penyempurnaan produk pengembangan. Setelah menyempurnakan revisi akhir produk dan menghitung hasil penilaian dari para ahli, guru kelas IV dan siswa kelas IV serta berpedoman pada kriteria kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan Powerpoint layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas IV.

## B. Pembahasan

Multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni "Pahlawanku", Subtema 2 yakni "Pahlawanku Kebanggaanku" dan Pembelajaran 1 dan 5 di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul telah dikembangkan berdasarkan langkah-langkah R&D dari Borg & Gall. Langkah-langkahnya dimulai dengan penemuan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, hasil validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas IV, revisi desain awal, hasil uji coba terbatas, revisi produk, hasil uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir. Setelah langkah-langkah tersebut dijalankan, maka diperoleh hasil pembahasan sebagai berikut.

### 1. Desain Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Untuk

## Proses Penyampaian Materi Tematik Bermuatan IPS

Tahap awal pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* ialah melakukan analisis kebutuhan siswa melalui observasi pada saat pembelajaran tematik bermuatan IPS berlangsung di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa di kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul yang mana sekolah tersebut dijadikan tempat penelitian oleh peneliti. Setelah melakukan observasi dan wawancara dapat ditemukan informasi terkait materi pembelajaran IPS yang dianggap sulit oleh siswa yakni tentang pahlawan. Materi tersebut dianggap sulit karena terlalu banyak hafalan seperti nama pahlawan, asal pahlawan, dan lain sebagainya, apabila permasalahan tersebut tidak dituntaskan maka siswa akan kesulitan memahami materi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa tersebut peneliti berupaya mengembangkan produk multimedia interaktif yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran tentang pahlawan sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran. Pengembangan produk multimedia interaktif dipilih karena memiliki beberapa karakteristik atau ciri khas yang membedakannya dengan media pembelajaran yang lain, yakni memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. (Mila C. Paseleng & Rizki Arfiyani, 2015:134).

Sebetulnya sekolah sudah memfasilitasi laboratorium komputer untuk digunakan dalam proses belajar mengajar yang memerlukan IT seperti penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*, namun karena keterbatasan kemampuan dan waktu guru untuk membuat multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint*

maka fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Hasil penemuan potensi dan masalah di sekolah yang telah peneliti peroleh melalui pengumpulan data, dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang diperlukan dalam proses pembelajaran tematik bermuatan IPS. Pengembangan produk multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* di desain menggunakan *software Microsoft Powerpoint 2013* yang terdiri dari beberapa slide yakni : slide pembukaan, slide petunjuk pemakaian tombol, slide identitas pembelajaran, slide materi pembelajaran I dan 5, dan slide referensi. Masing-masing penjabaran slide sudah dijelaskan pada spesifikasi produk di hasil penelitian. Setelah produk pengembangan di desain, maka langkah selanjutnya ialah melakukan validasi produk kepada ahli media, ahli materi dan guru kelas IV SD Negeri Wirokerten untuk memperoleh penilaian terkait masukan dan saran yang digunakan sebagai acuan revisi produk sebelum diujicobakan di lapangan. Apabila produk sudah di revisi, maka langkah berikutnya ialah melakukan uji coba terbatas terhadap 10 siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul untuk memberikan respon terhadap multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* dan hasil respon tersebut digunakan peneliti untuk memperbaiki produk kembali sebelum akhirnya di ujicobakan pemakaian terhadap 21 siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul. Langkah terakhir setelah mendapatkan hasil respon uji coba pemakaian, peneliti melakukan revisi akhir produk sehingga dihasilkan multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni “Pahlawanku”, Subtema 2 yakni “Pahlawanku Kebanggaanku” dan Pembelajaran I dan 5.

## 2. Kelayakan Desain Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint* Untuk Proses Penyampaian Materi Tematik Bermuatan IPS

### a. Kelayakan Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint* dari Hasil Validasi Para Ahli dan Guru Kelas IV

Pertama diperoleh hasil validasi ahli media pertama yaitu Bapak Ardian Arief,

M.Pd., dengan perolehan skor rata-rata 3,25 masuk pada kriteria “sangat baik”, kemudian hasil validasi ahli media kedua yaitu Bapak Biya Ebi Praheto, M.Pd., dengan perolehan skor rata-rata 2,94 masuk pada kriteria “baik”. Lalu hasil validasi ahli materi yaitu Ibu Kristi Wardani, M.Pd., dengan perolehan skor rata-rata 3,60 masuk pada kriteria “sangat baik”. Yang terakhir hasil validasi guru kelas IV dengan perolehan skor rata-rata 3,88 masuk pada kriteria “sangat baik”.

Rata-rata skor tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul mempunyai kualitas “sangat baik” dan layak digunakan untuk proses pembelajaran berdasarkan aspek kualitas teknik, aspek isi, aspek audio-visual, dan aspek lainnya.

### b. Kelayakan Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint* dari Respon Siswa Kelas IV

Pertama diperoleh hasil rata-rata respon siswa dari uji coba terbatas yang berjumlah 10 siswa kelas IV dengan perolehan skor rata-rata 81.37 % masuk pada kriteria “sangat baik” dan dari hasil rata-rata respon siswa uji coba pemakaian yang berjumlah 21 siswa kelas IV dengan perolehan skor rata-rata 84.64 % masuk pada kriteria “sangat baik”.

Rata-rata respon siswa tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* untuk siswa kelas IV di SD Negeri Wirokerten Bantul mempunyai kualitas “sangat baik” dan layak digunakan untuk proses pembelajaran berdasarkan aspek minat, tampilan, dan bahasa.

## KESIMPULAN

Desain multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni “Pahlawanku”, Subtema 2 yakni “Pahlawanku Kebanggaanku” dan Pembelajaran I dan 5 untuk siswa kelas IV di SD Negeri Wirokerten dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan oleh Borg & Gall. Kelayakan untuk multimedia

interaktif menggunakan *Powerpoint* dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan respon siswa kelas IV. Rekapitulasi dari rata-rata skor para ahli, guru kelas IV dan siswa kelas IV menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Powerpoint* yang berfokus pada Tema 5 yakni "Pahlawanku", Subtema 2 yakni "Pahlawanku Kebanggaanku" pada Pembelajaran 1 dan 5 bagi siswa kelas IV SD Negeri Wirokerten Bantul memiliki kriteria "sangat baik" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Maria Resti dan Wahyudi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Scholaria*. 6 (1):145.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hendri. 2016. Students' Ability To Use Descriptive Adjective In Sentence. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 11(1):14-23.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2 (1):35.
- Indriyanti, Ririn. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Penyesuaian Makhhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1," tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Miftahuddin. 2016. Revitalisasi IPS dalam Perspektif Global. *Jurnal Tribakti*. 27 (2):272.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Paseleng, Mila C. & Arfiyani, Rizki 2015. Pengimplementasian Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Scholaria*. 5 (2):134.
- Permadi, Ade Salahudin & Muchlis Saini. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):20-26.
- Putra, Chandra Anugrah. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):1-10.
- Riadin, Agung, dkk. 2017. Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Negeri (Inklusi) di Kota Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(1):22-27.
- Setyawan, Dedy. 2014. Pembelajaran Matematika yang Mengacu Multiple Intelligences pada Materi Statistik di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Batu. *Anterior Jurnal*, 14(2):51-58.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Dosen Ketamansiswaan. 2016. *Materi Kuliah Ketamansiswaan*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.