



**Validasi Terhadap Multimedia Interaktif Powerpoint Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Sekolah Dasar**

***Validation Of Powerpoint Interactive Multimedia in Integrated Thematic
Learning in Elementary Schools***

¹Yenni Atikah Pane & ²Yanti Fitria

^{1&2} Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat

ARTIKEL INFO

Diterima
April 2023

Dipublikasi
Juni 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat valid digunakan dengan penilaian ahli materi 84,54%, ahli bahasa 89,5%, dan ahli media 81,67% dengan nilai rata-rata keseluruhan validator yaitu 85,23% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar "sangat valid" digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Powerpoint, Pembelajaran Tematik Terpadu

ABSTRACT

This study aimed to determine the validity level of powerpoint interactive multimedia in integrated thematic learning for class V elementary school. This study used the Research and Development (R&D) method. The results showed that powerpoint interactive multimedia in integrated thematic learning was stated to be very valid with the assessment of material experts 84.54%, 89.5% linguists, and media experts 81.67% with an overall validator average score of 85.23% with category "very valid". Based on the results of the study, it can be concluded that powerpoint interactive multimedia in integrated thematic learning for class V elementary school "very valid" is used in the learning process.

Keywords: Interactive Multimedia, Powerpoint, Integrated Thematic Learning

*e-mail :

yenni03atikah@gmail.com

yanti_fitria@fip.unp.ac.id

Teknologi berkembang begitu pesat pada abad-21 tanpa adanya batas waktu, tempat, dan usia orang yang menggunakannya. Perkembangan teknologi tentunya memicu berkembang ilmu pengetahuan yang mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran, sehingga guru bisa berkreasi dalam merancang pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal tersebut akan memberi dampak positif sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Masniladevi, Helsa, & Syarif, 2019). Adapun yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan merancang media pembelajaran. Menurut Nurrita, T (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan makna atau pesan secara jelas sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Saat ini telah banyak beredar media pembelajaran, namun masih belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, misalnya karakteristik peserta didik SD berbeda dengan SMP dan SMA maka media pembelajaran yang diberikan juga harus berbeda tetapi sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ariani dan Fatia (2020) yang menyatakan bahwa mereka yang menyukai belajar sambil bermain, senang bergerak, senang terhadap hal-hal baru disekitarnya secara langsung melalui pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu dalam menciptakan pembelajaran efektif, bermakna dan menyenangkan yang memadukan berbagai mata pelajaran menjadi satu tema dan subtema sehingga dapat memberikan peserta didik pengalaman secara langsung. Hermin Tri Wahyuni (2018) mengemukakan bahwa

pembelajaran tematik merupakan pembelajaran tema yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman secara langsung dan bermakna kepada peserta didik. Majid (2014) juga berpendapat bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran dimana didalamnya telah dirancang sebuah tema, subtema dan diintegrasikan menjadi beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Ulya Azmi selaku guru kelas V di SDN 04 Bukit Apit Puhun pada tanggal 21 Januari 2023, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang lengkap berupa alat peraga, buku, poster, pajangan, komputer, dan proyektor, namun media pembelajaran yang memanfaatkan dan menggunakan teknologi masih sangat minim. Guru mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran karena adanya keterbatasan waktu dan kreatifitas guru, sehingga berdampak pada peserta didik yang kurang berminat dan cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, membuat peserta didik kurang memahami konsep dan materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif yang cocok untuk anak sekolah dasar. Penggunaan multimedia interaktif *powerpoint* menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Daryanti, Desyandri, dan Fitria (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran yang bagus adalah penggunaan sarana yang dapat menunjang pendidikan dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini dan melakukan pembaharuan dalam membuat media pembelajaran. Sejalan dengan itu, Agasi (2021) juga berpendapat bahwa bagi seorang guru pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan memenuhi segala kebutuhan dan

karakteristik peserta didik adalah sebuah keharusan.

Afriani (2021) menyatakan bahwa dengan pemanfaatan teknologi, guru bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Teknologi yang dapat kita manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa media pembelajaran yang telah terintegrasi dengan teknologi itu sendiri, misalnya media audio, media audiovisual, ataupun media lainnya (Maswan & Muslimin, 2017:14). Sangat disayangkan, teknologi yang seharusnya dijadikan sebagai alat penunjang pembelajaran, namun guru kurang mampu menggunakan media pembelajaran spesialis multimedia, khususnya multimedia interaktif.

Suryono (Husna, Degeng & Kuswandi, 2017) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media, diantaranya teks, audio, animasi, video, didalamnya dilengkapi tombol navigasi yang membantu peserta didik untuk belajar mandiri. Selain itu, multimedia interaktif juga berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat memfasilitasi dan membantu guru dalam menyampaikan konsep dan materi pelajaran. Keunggulan multimedia interaktif *powerpoint* yaitu dalam pembuatannya sangat mudah didesain, tidak memerlukan biaya, mudah direvisi, efisien dan mudah disimpan serta tidak akan mengalami masa *expired*

Multimedia interaktif *powerpoint* diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan mengkombinasikan multimedia interaktif *powerpoint* dan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik akan menambah ketertarikan dalam belajar. Selain itu, dapat digunakan selama pembelajaran baik *online* maupun *offline* sehingga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* untuk kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yang dikemukakan oleh Fitria (2017) yaitu, tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk berupa multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V sekolah dasar yang valid.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan *Research and Development* (R&D). Hanafi (2017) berpendapat bahwa penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam menciptakan produk baru untuk memperkuat penemuan yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran. Adapun model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Fitria (2017) mengemukakan model ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Karena adanya keterbatasan peneliti dari segi tenaga, waktu, dan biaya maka tahap *implemetation/penerapan* dilakukan dalam skala kecil yaitu satu kelas saja.

Pada tahap *analysis* terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Tahap *design* yaitu merancang media pembelajaran, kemudian media pembelajaran yang dirancang dilakukan uji kevalidannya oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media (tahap *development*). Setelah media pembelajaran diuji kemudian diimplementasikan kepada peserta

didik kelas V sekolah dasar (*implementation and evaluation*). Penelitian dilakukan pada tanggal 7-23 Februari 2023. Tempat penelitian di SDN 04 Bukit Apit Puhun. Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang ada di kelas V SD Negeri 04 Bukit Apit Puhun yang berjumlah 18 peserta didik. Pengambilan data penelitian pengembangan ini diambil langsung oleh peneliti di lapangan tanpa adanya pihak kedua. Data berupa lembar validasi media pembelajaran yang diisi oleh validator. Adapun komponen-komponen data yang dianalisis adalah analisis data validasi media pembelajaran, data yang diperoleh dari seluruh aspek akan disajikan dengan menggunakan skala *likert* 1-5 berdasarkan lembar validasi, penskoran tiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut :

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel I. Penskoran Validasi Multimedia Interaktif Powerpoint

Sumber : Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015 : 21) (Ariani dan Fatia, 2020:508)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir validitas masing-masing validator menggunakan rumus yang telah dimodifikasi dari Purwanto (2013:102), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Untuk menentukan nilai akhir hasil validitas seluruh validator menggunakan rumus modifikasi dari Fitria (2017:39), yaitu :

$$X = \sum \frac{p}{n}$$

Keterangan :

X = Rerata

$\sum p$ = Jumlah persentase keseluruhan aspek penilaian

n = Jumlah validator

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-41%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Tabel II. Kategori Validitas Multimedia Interaktif Powerpoint

Sumber : Modifikasi Purwanto (2013:103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menekankan pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena uraian prosedur yang sistematis, sederhana, dan cocok digunakan dengan penelitian yang dilakukan. Tahap pertama adalah tahap analisis/*analysis*, terdiri dari 3 tahap analisis diantaranya : (1) analisis kebutuhan, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, kelebihan, maupun kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan. (2) analisis kurikulum, dilakukan untuk mengetahui gambaran desain media pembelajaran yang layak dikembangkan dengan kurikulum 2013. (3) analisis materi, dilakukan berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 yaitu pada buku guru dan buku siswa. Tahap kedua adalah tahap perancangan/*design*. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru. Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Multimedia interaktif *powerpoint* pada tema 7

TUNAS

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

subtema 2 pembelajaran 1 terdiri dari (1) sampul, (2) petunjuk penggunaan, (3) profil, (4) kompetensi inti, (5) kompetensi dasar, (6) tujuan pembelajaran, (7) materi, (8) video, dan (9) kuis, (10) penutup.

Adapun hasil rancangan multimedia interaktif powerpoint di kelas V sekolah dasar yang telah dibuat, yaitu berikut ini :



Gambar 1. Tampilan Awal



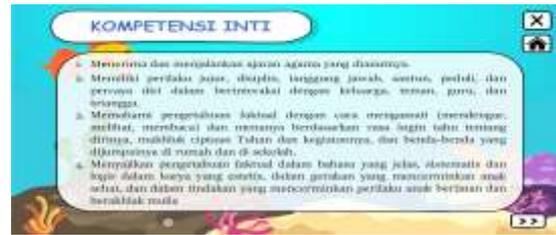
Gambar 2. Tampilan Menu



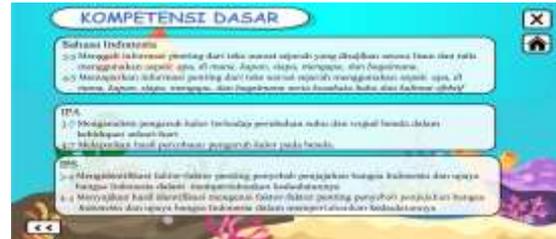
Gambar 3. Tampilan petunjuk



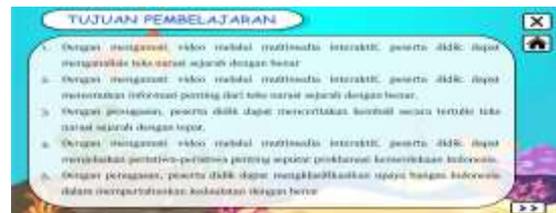
Gambar 4. Tampilan profil



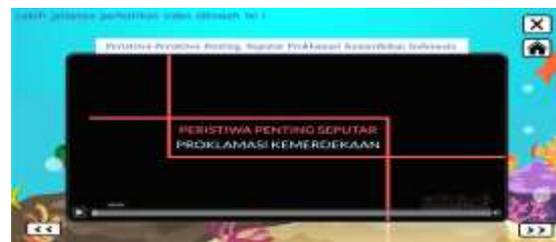
Gambar 5. Tampilan Kompetensi Inti



Gambar 6. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 7. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Video





Gambar 9. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 10. Tampilan Kuis



Gambar 11. Tampilan Penutup

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan/development. Tahap pengembangan dilakukan setelah media pembelajaran dirancang dan dilakukan validasi oleh validator yaitu ahli materi oleh dosen PGSD Ibuk Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, ahli bahasa Ibuk Dr. Nur Azmi Alwi. S.S., M.Pd, dan ahli media Bapak Atri Waldi, M.Pd. Kemudian merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar yang disampaikan validator. Hasil validasi multimedia interaktif *powerpoint* dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase 85,23% dengan kategori “sangat valid”

Secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Aspek yang divalidasi	Rentang	Kategori
1	Aspek Materi	84,54%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	89,5%	Sangat Valid
3	Aspek Media	81,67%	Sangat Valid
Rata-Rata		85,23%	Sangat valid

Tabel III. Hasil Analisis Validitas Keseluruhan

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah 85,23% termasuk kategori “sangat valid” sehingga sangat cocok digunakan di sekolah dasar. Tahap keempat adalah tahap penerapan/implementation. Dilakukan setelah media pembelajaran yang divalidasi dan direvisi sesuai saran perbaikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian produk tersebut diujikan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan kepada 18 peserta didik sebanyak 2 kali pertemuan. Tahap kelima adalah tahap evaluasi/evaluation. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir penelitian ini, dilakukan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang telah dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan harapan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut, diantaranya : (1) peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan multimedia interaktif *powerpoint*, (2) peserta didik terlihat aktif saat proses pembelajaran berlangsung, (3) peserta didik dapat bekerja dalam kelompok dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya, (4) peserta didik mudah memahami pembelajaran karena multimedia interaktif *powerpoint* dilengkapi

dengan gambar, suara, animasi, dan video yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, adapun simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif *powerpoint* singkat, padat, dan jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Multimedia interaktif *powerpoint* didesain dengan warna, gambar, tulisan, animasi dan video yang menarik. Hasil validasi ahli dengan nilai rata-rata persentase mencapai 85,23% kategori "sangat valid". Multimedia interaktif *powerpoint* ini sudah dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar menggunakan multimedia interaktif *powerpoint* untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran tematik terpadu.
2. Bagi peneliti lain, agar mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* dalam kondisi dan ruang lingkup yang berbeda, serta sebagai acuan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan adobe flash cs6 untuk pembelajaran pada masa

pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141-2148.

Agasi, Diren, Nur Azmi Alwi, and Yulia Maulani. Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Media Powtoon di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator* 9.2(2021): 38-44.

Ariani, Y., & Fatia, I. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of basic Education Studies*. 3(2), 503 - 511.

Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215-221. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>.

Fitria, Y. (2017). Development of Problem-Based Teaching Materials for The Fifth Graders of Primary School. *Jurnal Ta'dib*, 20(2), 99-106.

Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.

Hidayat, H. (2018). Pelaksanaan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Izzuddin Palembang. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 56-65.

Husna, M., Degeng, S. N. I., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema 1*, Nomor 7, 34-41.

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Masniladevi, M., & Syarif, I. M. (2019). Media Edugames Berbasis Android terhadap

TUNAS

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7(1).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.

Purwanto, A. B., & Wahyuningsih, S. (2013). Pengaruh Kedisiplinan dan Ketanggapan Terhadap Kepuasan Pelanggan dengan Kualitas Pelayanan sebagai Variabel Intervening. Fokus Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ekonomi, 8(2).

Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Implementasi pembelajaran tematik kelas I SD. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(2), 129-136.