



# Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Tema Ekosistem

Vivi Oktavia<sup>1</sup>, Irfan Supriatna<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi PGSD/Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

<sup>12</sup>Jl. Cimanuk KM 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu, Indonesia

\* Korespondensi: E-mail: [vivioktavia107@gmail.com](mailto:vivioktavia107@gmail.com)

## ABSTRACT

This study aims to produce thematic learning media online in grade V SD. This research is a Research and Development (R&D) research by modifying the ADDIE model which is carried out until the third stage, namely Analysis, Design, and Development. The development process is carried out by conducting expert validation and small group testing (teacher and student responses). This media was validated by media experts, material experts, and linguists who were then revised and then responded to by 3 teacher respondents and 6 student respondents. The data analysis technique used qualitative descriptive analysis of the results of expert validation and comments from expert validation and small group test, as well as descriptive statistical analysis of the small group test. This research produces Microsoft Powerpoint media for online thematic learning in class V with the theme of Ecosystems, with the results of validation from media experts, material experts, and linguists that this media is categorized as feasible as online thematic learning media, the percentage of teacher responses is 95.83. % in the very practical category, and the results of student responses of 93.33% in the very practical category. So, from the research that has been carried out, it can be concluded that the Microsoft Powerpoint application media can be categorized as a very good and practical learning media and can be used in online thematic learning.

*Keywords:* Development, Learning Media, Microsoft Powerpoint, Online Learning, Thematic Learning.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan sepanjang zaman yang bersifat dinamis dan menuntut mutu yang semakin baik setiap harinya. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan berbagai macam upaya yang mencakup komponen pendidikan, seperti peningkatan kualitas tenaga pengajar, pengadaan sumber belajar, sarana belajar, media

pembelajaran dan komponen lainnya. Kondisi satu tahun belakang membuat kebutuhan pendidikan semakin kompleks. Adanya wabah pandemi Covid-19 menyebabkan berbagai perubahan di segala sektor, termasuk dunia pendidikan, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pada tingkatan SD/Sederajat, pembelajaran secara daring memiliki dampak yang cukup besar karena mereka harus

didampingi dalam setiap proses pembelajarannya.

Konsep pembelajaran secara daring yang baru satu tahun belakang diterapkan akibat pandemi menimbulkan kebingungan. Putria H., Luthfi, & Din (2020) berpendapat bahwa pembelajaran secara daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer atau laptop. Pada beberapa sekolah yang memiliki penguasaan teknologi yang baik, proses pembelajaran secara daring dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting* atau *google meet* dengan konsep kelas virtual. Namun tak jarang di beberapa sekolah hanya melakukan pembelajaran dengan mengirimkan video di *Whats App Group* (WAG). Sementara tuntutan pembelajaran di SD sangat kompleks, selain karena menggunakan konsep pembelajaran secara daring juga dikarenakan menggunakan konsep pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang mengaitkan beberapa aspek antar-mata pelajaran dalam satu pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan (Sari, Sa'dun, & Yuniastuti, 2018). Pembelajaran tematik bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik secara komprehensif sehingga

pemahaman siswa menjadi lebih luas, lebih dalam dan menyeluruh terhadap materi pembelajaran. Tujuan ini akan tercapai jika pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun bukan hanya karakteristik peserta didik. Keadaan pandemi juga menuntut tujuan pembelajaran tematik dapat terwujud melalui pembelajaran secara daring. Saat ini masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru SD, beliau mengemukakan bahwa dalam melakukan pembelajaran tematik secara daring dibutuhkan media penunjang agar pembelajaran tetap menyenangkan sehingga peserta didik tetap antusias melakukan pembelajaran walaupun secara daring.

Arsyad (2014 : 3) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran bertujuan agar penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam pembelajaran secara daring, media pembelajaran sangat dibutuhkan. Sejauh ini, hanya media berupa video pembelajaran dan powerpoint yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan powerpoint juga

dinilai kurang optimal karena hanya menampilkan slide-slide powerpoint yang dijadikan video dengan penjelasan yang berasal dari audio atau suara guru.

Melihat adanya beberapa permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran demi menunjang proses pembelajaran secara daring. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara daring menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara daring agar mampu menyajikan materi dengan bantuan aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang efektif diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Maka dari itu, perlu dilakukan pengoptimalan dan pengefektifan fitur untuk mengemas penyajian menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik, seperti fitur *hyperlink*, *record slide show*, dan fitur lainnya. Media pembelajaran yang baik memuat berbagai kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara, video, dan animasi sehingga memungkinkan munculnya interaksi antara media pembelajaran dan peserta didik (Surjono, 2017 : 41).

Media *Microsoft Powerpoint* ini dipilih karena kemudahan dalam membuat dan menggunakannya. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Microsoft Powerpoint* ini sebenarnya sudah cukup lengkap, namun tidak banyak orang yang optimal dalam menggunakannya. *Microsoft Powerpoint* juga dapat terhubung ke aplikasi lain seperti *google drive*, *youtube*, *google form* dan aplikasi daring lainnya. Dalam membuat *Microsoft Powerpoint* ini juga tidak

membutuhkan pemahaman terhadap sistem *coding* namun mengandalkan kemahiran dan kekreatifan dalam mendesain serta memvisualisasikan materi ke dalam tampilan media. Dalam mengembangkan media aplikasi *Microsoft Powerpoint* akan dilihat kelayakan dan kepraktisan penggunaannya terhadap pengguna, yaitu guru dan peserta didik (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010).

## 2. METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg & Gall (dikutip dalam Setyosari, 2015 : 276) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE yang digunakan dimodifikasi sesuai kebutuhan sehingga hanya melaksanakan tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan uji validitas dan uji kelompok kecil. Uji validitas dilakukan untuk melihat kelayakan produk melalui lembar validasi yang akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sementara uji kelompok kecil dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media *Ms. PPT* melalui lembar angket tanggapan guru dan peserta didik. Data hasil penelitian yang diperoleh berupa data kualitatif dari hasil validasi, saran, masukan, dan komentar validator,

guru serta peserta didik. Sementara data kuantitatif yang diperoleh berupa skor hasil angket guru dan peserta didik. Data ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk data kualitatif dan statistik deskriptif untuk data kuantitatif.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* dilakukan dengan menentukan pembelajaran yang akan dijadikan materi dalam media ini. Setelah menentukan materi, langkah selanjutnya adalah mendesain tampilan media pembelajaran tersebut semenarik dan seefektif mungkin. Untuk kemudahan dalam mendesain tampilan dan keterhubungan antar-*slide* dapat dibuat *storyboard* terlebih dahulu. Pengoperasian media pembelajaran ini dimulai dengan menekan tombol 'mulai belajar' pada tampilan awal media. Selanjutnya akan muncul tampilan menu utama yang menampilkan enam komponen utama media pembelajaran secara daring ini, yaitu: menu petunjuk penggunaan; menu KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; menu materi pembelajaran; menu kuis dan evaluasi pembelajaran; menu refleksi; dan menu profil pengembang. Setiap menu dapat langsung diklik dan terhubung ke *slide* menu tersebut. Semua tampilan *slide* juga dapat terhubung ke *slide* menu utama, *slide* sebelumnya, dan *slide* berikutnya.

Langkah operasional yang baik dimulai dengan melihat petunjuk penggunaan dengan seksama. Setelah pengguna paham bagaimana alur dan cara

menggunakan media pembelajaran ini, selanjutnya pengguna dapat melihat KD, indikator, dan tujuan pembelajaran agar tahu apa saja yang akan dipelajari dan hal apa saja yang harus dicapai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selanjutnya pengguna dapat masuk pada materi pembelajaran yang pada beberapa *slidenya* terhubung ke *google drive* dan *youtube*. Setelah menguasai materi pembelajaran, pengguna dapat masuk pada menu refleksi untuk mengulas pembelajaran yang telah dipelajari. Setelah itu pengguna dapat mengerjakan soal kuis dan pada akhir kuis terdapat soal evaluasi pembelajaran yang terhubung ke *google form*. Untuk informasi tambahan dapat membuka menu profil pengembangan.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu tiga orang validator yang terdiri dari satu orang validator ahli media (Dosen S3 UNIB), satu orang validator ahli materi (guru kelas V SDN 5 Kota Bengkulu), dan satu orang validator ahli bahasa (Dosen S1 UNIB). Pada uji kelompok kecil, partisipan yang dipilih adalah tiga orang guru dan enam orang peserta didik kelas V. Uji kelompok kecil ini dilakukan di SDN 5 Kota Bengkulu

Sugiyono (2012: 148) menyebutkan bahwa instrument pengumpulan data merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena, baik fenomena alam maupun sosial. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi produk

yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta lembar tanggapan guru dan peserta didik.

Lembar validasi produk digunakan untuk memperoleh masukan berupa komentar, saran, kritik, penilaian dan catatan terkait media pembelajaran secara daring yang dikembangkan. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam instrument ini dikembangkan dari komponen-komponen media pembelajaran secara daring yang dibuat. Validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberikan komentar pada setiap poin indikator validasi sesuai dengan baris dan kolomnya. Poin indikator validasi media bersumber dari Surjono (2017) dan poin indikator validasi materi dan bahasa bersumber dari BSNP (2010). Validasi media ini dilakukan oleh satu orang ahli media, validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi, dan validasi bahasa dilakukan oleh satu orang ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Microsoft Powerpoint untuk pembelajaran tematik secara daring sangat valid secara media, materi, dan bahasa. Kelayakan produk media aplikasi Microsoft Powerpoint untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dilihat dari kevalidan produk yang telah divalidasi oleh ahli. Dari lembar validasi yang diberikan kepada ketiga validator, didapatkan beberapa masukan yang akan menjadi dasar dalam melakukan revisi.

Data pada penelitian ini dikumpulkan melalui lembar

validasi dan lembar angket. Lembar validasi akan diisi oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator akan mengisi lembar validasi setelah melihat dan mengoperasikan media pembelajaran. Masing-masing validator akan mengisi lembar validasi dengan indikator yang berbeda-beda. Validator ahli media akan menilai media pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator yang diadopsi dari Surjono, validator ahli materi akan menilai materi dalam media pembelajaran berdasarkan sebelas indikator yang merujuk pada BSNP 2010, sementara validator ahli bahasa akan menilai aspek bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berdasarkan sembilan indikator yang merujuk pada BSNP 2010. Sementara itu lembar angket uji kelompok kecil akan menghimpun data tanggapan guru dan peserta didik. Terdapat tiga orang guru dan enam orang peserta didik yang akan dihimpun tanggapannya setelah menggunakan media pembelajaran *Ms. PPT* ini. Media pembelajaran ini merupakan media yang digunakan secara daring. Untuk menjamin bahwa benar-benar guru dan peserta didik yang mengoperasikan media pembelajaran ini, maka uji kelompok kecil dan pemberian angket dilakukan secara tatap muka. Peserta didik dan guru pun mengoperasikan media pembelajaran secara tatap muka dengan peneliti agar data yang didapatkan valid.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Analisis data deskriptif

kualitatif bertujuan untuk mengolah data komentar, saran, masukan, atau catatan berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari lembar validasi (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan uji kelompok kecil (angket tanggapan guru dan peserta didik). Setiap poin indikator kelayakan akan dideskripsikan sesuai dengan komentar yang diberikan oleh validator. Media dikategorikan layak secara pengoperasian, tampilan media, materi, dan bahasa apabila telah memenuhi deskripsi dari indikator-indikator kevalidan media, kevalidan materi, dan kevalidan bahasa yang telah ditetapkan sesuai rujukan dari Surjono dan BSNP 2010. Apabila masih terdapat kekurangan pada validasi pertama, maka media akan direvisi sesuai kebutuhan kemudian dilihat kembali oleh validator. Kemudian jika media

sudah selesai direvisi dan dicek kembali oleh validator, media tersebut dapat dilakukan uji kelompok kecil kepada guru dan peserta didik.

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk menghitung dan menganalisa data berupa skor yang diperoleh dari hasil uji kelompok kecil (angket tanggapan guru dan peserta didik). Data tanggapan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Powerpoint untuk pembelajaran tematik secara daring dianalisis menggunakan deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut.

Data yang telah didapat akan diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kepraktisan produk pengembangan dengan menggunakan standar (Sudjana, 2005 : 91) yang diperoleh dengan cara berikut.

**Tabel 1. Kriteria Tanggapan Guru dan Peserta Didik**

Persentase	Kategori
86%-100%	Sangat Setuju
71%-85%	Setuju
56%-70%	Kurang Setuju
41%-55%	Tidak Setuju
25%-40%	Sangat Tidak Setuju

Jika diperoleh hasil bahwa pendapat responden terhadap media pembelajaran berada di kategori sangat tidak setuju dan tidak setuju, maka media pembelajaran terindikasi tidak praktis digunakan. Jika diperoleh hasil bahwa pendapat responden terhadap media pembelajaran berada di kategori kurang setuju, maka media pembelajaran terindikasi praktis digunakan dengan melakukan revisi besar.

Jika diperoleh hasil bahwa pendapat responden terhadap media pembelajaran berada di kategori setuju, maka media pembelajaran terindikasi praktis digunakan dengan melakukan revisi kecil. Jika diperoleh hasil bahwa pendapat responden terhadap media pembelajaran berada di kategori sangat setuju, maka media pembelajaran terindikasi sangat praktis untuk digunakan. Selain melihat kriteria

tanggapan guru dan peserta didik yang telah ditetapkan, tindakan revisi juga perlu dilakukan dengan memperhatikan saran, kritik, komentar, dan catatan dari tanggapan guru dan peserta didik.

### 3. HASIL

Media pembelajaran tematik secara daring dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint 2010 dengan mengoptimalkan fitur hyperlink. Tahap pertama yang dilakukan yaitu membuat file baru dengan memberikan nama "Ekosistem". Tahap kedua yaitu mulai membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Microsoft Powerpoint 2010. Media pembelajaran dibuat dengan berpedoman pada desain yang telah dibuat dalam bentuk prototype.

Pada halaman sampul atau halaman pembuka terdapat tombol navigasi mulai belajar yang terhubung ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama terdapat tombol navigasi KD, tujuan, & indikator pembelajaran, tombol navigasi materi pembelajaran, tombol navigasi kuis, tombol navigasi refleksi, profil, dan petunjuk penggunaan. Ketika tombol navigasi diklik maka akan terhubung ke halaman atau slide yang dituju. Tiap halaman atau slide terdapat musik latar belakang yang berbeda, seperti musik pada halaman materi pembelajaran berbeda

dengan musik pada halaman kuis. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, tabel, bagan, teks, video, dan audio serta dapat terhubung ke google drive, youtube, dan google form sehingga kaya akan materi dan memiliki ukuran file yang tidak terlalu besar.

Hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran tematik secara daring ini yaitu sudah layak digunakan. Setiap butir indikator kelayakan media sudah terpenuhi dari media pembelajaran secara daring ini. Namun terdapat sedikit revisi, yaitu untuk menghapus beberapa tombol navigasi yang dianggap tidak perlu pada tampilan atau beberapa slide. Maka dilakukanlah sedikit perbaikan untuk menghapus beberapa navigasi sesuai saran dari validator. Berikut saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media (tabel 1).

Hasil validasi ahli materi terhadap materi pada produk pengembangan media pembelajaran tematik secara daring ini sudah layak. Dari semua indikator yang dijadikan acuan, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi sesuai kebutuhan, yaitu penambahan contoh, penjelasan, dan gambar sehingga setelah dilakukan revisi, maka media ini dapat dikatakan layak secara materi. Berikut saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi (tabel 2).

**Tabel 1. Saran dan masukan validator ahli media**

Validator	Saran/Masukan
Ahli media	Beberapa tombol navigasi pada slide tidak dibutuhkan dan sebaiknya dihapus agar tidak menimbulkan persepsi yang salah pada pengguna.

**Tabel 2. Saran dan Masukan Validator Ahli Materi**

Validator	Saran/Masukan
Ahli materi	Perlu pengembangan lagi dalam pendalaman materi yang disertai dengan gambar, diagram, dan ilustrasi yang lebih bervariasi sehingga memotivasi peserta didik untuk mengetahui materi lebih banyak.

Hasil validasi ahli bahasa terhadap materi pada produk pengembangan media pembelajaran tematik secara daring ini sudah layak. Indikator-indikator yang dijadikan acuan penilaian oleh ahli bahasa sudah tercapai dengan cukup baik. Terdapat beberapa aspek yang

perlu direvisi sesuai kebutuhan. Setelah direvisi, validator melihat kembali media tersebut sehingga layak untuk dilakukan uji kelompok kecil kepada guru dan peserta didik. Berikut saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli Bahasa (tabel 3).

**Tabel 3. Saran dan Masukan Validator Ahli Bahasa**

Validator	Saran/Masukan
Ahli bahasa	Pada penulisan kalimat yang semuanya terdiri dari huruf kapital, maka tidak perlu diberi garis bawah. Atau jika ingin menggunakan garis bawah, kalimat tersebut jangan menggunakan huruf kapital semuanya.

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran tematik secara daring dikembangkan, divalidasi, dan dilakukan revisi kecil, selanjutnya media pembelajaran ini diuji coba ke kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang guru SDN 5 Kota Bengkulu dan 6 orang peserta didik kelas V SDN 5 Kota Bengkulu. Hasil uji kelompok kecil diperoleh dari angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik.

Uji kelompok kecil khususnya uji coba kepada 3 orang guru SDN 5 Kota Bengkulu dilakukan selama satu hari. Uji kelompok kecil kepada guru ini bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran tematik secara daring khususnya dari sisi tenaga pengajar atau guru saat pembelajaran. Berikut hasil angket tanggapan guru yang diperoleh dari uji kelompok kecil.

**Tabel 4. Hasil Angket Tanggapan Guru**

Tanggapan Guru	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Guru 1	38	40	95 %	Sangat Baik
Guru 2	38	40	95 %	Sangat Baik
Guru 3	39	40	97,5 %	Sangat Baik
Persentase total (%)			287,5%	
Persentase rata-rata (%)			95,83%	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru diperoleh persentase rata-rata sebesar 95,83% dan dinyatakan bahwa produk media aplikasi Microsoft Powerpoint untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V tema Ekosistem sangat baik digunakan.

Uji kelompok kecil khususnya uji coba kepada 6 orang peserta didik kelas V SDN

5 Kota Bengkulu dilakukan selama satu hari. Uji kelompok kecil kepada peserta didik ini bertujuan untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran tematik secara daring khususnya dari sisi pengguna atau peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung. Berikut hasil angket tanggapan peserta didik yang diperoleh dari uji kelompok kecil.

**Tabel 5. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik**

Tanggapan Peserta Didik	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Peserta Didik 1	23	25	92 %	Sangat Baik
Peserta Didik 2	23	25	92 %	Sangat Baik
Peserta Didik 3	24	25	96 %	Sangat Baik
Peserta Didik 4	24	25	96%	Sangat Baik
Peserta Didik 5	24	25	96%	Sangat Baik
Peserta Didik 6	22	25	88%	Sangat Baik
Persentase total (%)				560%
Persentase rata-rata (%)				93,33%
Kriteria				Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket tanggapan peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,33% dan dinyatakan bahwa produk media aplikasi Microsoft Powerpoint untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V tema Ekosistem sangat baik digunakan.

#### 4. PEMBAHASAN

Produk dari media pembelajaran ini adalah berupa file media pembelajaran tematik secara daring yang dibuat dan hanya dapat digunakan dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang diakses menggunakan android, laptop atau PC. Media *Microsoft Powerpoint* ini merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-pacing* artinya melayani kecepatan belajar penggunanya sehingga durasi waktu

pembelajaran setiap pengguna akan berbeda-beda (Warsita, 2018). Namun dianjurkan untuk menggunakan internet agar media pembelajaran ini dapat digunakan secara maksimal. Dalam file media pembelajaran, terdapat enam komponen menu utama, yaitu petunjuk penggunaan; KD, tujuan dan indikator pembelajaran; materi pembelajaran; kuis; refleksi; dan profil pengembang media pembelajaran.

Media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa ahli untuk mengetahui kevalidan dan kelayakannya. Validator terdiri dari tiga orang, yaitu satu orang validator ahli media, satu orang validator ahli materi, dan satu orang

validator ahli bahasa. Validator merupakan orang yang sudah berkompoten secara akademik dan professional di bidangnya (Sugiyono, 2012). Berdasarkan hasil validasi ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring sangat valid secara media, materi, dan bahasa. Kelayakan produk media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dilihat dari kevalidan produk yang telah divalidasi oleh ahli berdasarkan indikator yang bersumber dari BSNP 2010 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010). Untuk indikator kelayakan materi dan bahasa serta indikator kelayakan media menurut Surjono. (Surjono, 2017). Maka, sesuai hasil uji validitas produk, produk media aplikasi *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD layak digunakan.

Kepraktisan produk media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dilihat dari hasil uji kelompok kecil (Kumalasani, 2018 dengan penyesuaian). Uji kelompok kecil dilakukan secara tatap muka meskipun media yang dikembangkan ditujukan untuk pembelajaran secara daring. Hal ini bertujuan agar pengoperasian media benar-benar dilakukan sendiri oleh responden. Uji kelompok kecil terdiri dari tiga orang guru SDN 5 Kota Bengkulu dan enam orang peserta didik kelas V SDN 5 Kota Bengkulu. Uji kelompok kecil dilakukan menggunakan android

dan laptop dengan mengirim media pembelajaran melalui *WhatsApp*. Penilaian kelayakan media dilakukan melalui angket tanggapan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket tanggapan guru diperoleh persentase sebesar 95,83% dan hasil angket tanggapan peserta didik memperoleh agket sebesar 93,33% dengan persentase rata-rata sebesar 94,58% sehingga media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dinyatakan sangat praktis digunakan. Sejalan dengan hasil penelitian Ririn Indriyanti (2017) bahwa media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dapat memicu peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Apalagi media pembelajaran secara daring ini dapat digunakan dengan android atau laptop yang disukai peserta didik. Media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan android memiliki keunggulan salah satunya dapat meningkatkan daya ingat peserta didik yaitu dengan memperbanyak pengalaman belajar.

Perlu pengembangan lebih lanjut agar media pembelajaran dapat menghimpun berbagai materi karena pembuatan satu file produk hanya dapat digunakan untuk satu pembelajaran. Guru juga harus memiliki kemahiran dalam mengoperasikan *Microsoft Powerpoint*. Kemahiran yang dimaksud bukanlah kemampuan dalam coding aplikasi dan sebagainya namun kemampuan sederhana dan kreatif dalam mendesai dan memasukkan materi menjadi presentasi *powerpoint* yang interaktif. Media *Microsoft Powerpoint* sebagai

media pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan (Warsita, 2008 : 155) yaitu : a) fleksibel, b) bersifat *self-pacing* atau melayani kecepatan belajar individu, c) kaya akan isi baik materi maupun informasi, d) bersifat interaktif atau komunikasi dua arah, e) dapat memenuhi minat dan kebutuhan belajar peserta didik.

## 5. SIMPULAN

- a. Hasil produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD yang dapat mendukung proses pembelajaran daring yang sedang berlangsung saat ini. Aspek materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini yaitu untuk satu pembelajaran tentang komponen ekosistem. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, video, animasi, ilustrasi, audio, bagan, dan tabel Media pembelajaran ini dapat digunakan pada android, laptop atau PC dengan atau tanpa internet. Untuk dapat mengakses semua fitur, dianjurkan untuk menggunakan sambungan internet. Media aplikasi *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD ini memuat enam komponen utama.
- b. Berdasarkan hasil validasi ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring sangat valid secara media, materi, dan bahasa. Kelayakan produk media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dilihat dari kevalidan produk yang telah divalidasi oleh ahli berdasarkan indikator yang bersumber dari BSNP 2010 untuk indikator kelayakan materi dan bahasa serta indikator kelayakan media menurut Surjono. Maka, sesuai hasil uji validitas produk, produk media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD layak digunakan.
- c. Hasil kepraktisan media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dinilai berdasarkan hasil angket uji kelompok kecil kepada guru dengan persentase nilai rata-rata sebesar 95,83% dan peserta didik. dengan persentase nilai rata-rata sebesar 93,33%. Maka rata-rata hasil uji kepraktisan memperoleh nilai sebesar 94,58% sehingga media *Microsoft Powerpoint* untuk pembelajaran tematik secara daring pada kelas V SD dinyatakan sangat praktis digunakan.

**d. REFERENSI**

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2010 Tentang Kriteria Penilaian Kelayakan Materi dan Bahasa.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kumalasani, Maharani Putri. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1A), 4-8.
- Putria H., Luthfi & Din. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Journal of Basicedu*, 4 (4), 861 -872.
- Sari, Novika Auliyana., Sa'dun & Yuniastuti. 2018. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572-1582.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.