
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT ILMU PENGETAHUAN ALAM MATERI DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MANUKAN WETAN 1 SURABAYA

Oleh

Mochammad anangga Firmansyah¹, Jarmani², Friendha Yuanta³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains,
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email:¹ mochammad@gmail.com, ² jarmanai@gmail.com, ³ friendha@gmail.com

Article History:

Received: 03-06-2022

Revised: 13-06-2022

Accepted: 24-07-2022

Keywords:

Media Pembelajaran, Power Point, Materi Daur Hidup Hewan, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Abstract: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat penyajian informasi akan sering menggunakan media, baik elektronik ataupun non elektronik dengan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien. Penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analys Desain Development Implementaton Evaluasi) untuk menghasilkan suatu media pembelajaran power point yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket uji validasi ahli media, validasi ahli materi audiens dan pre-test, post-test dari hasil penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil power point memperoleh nilai 95% dengan kriteria layak sedangkan dengan ahli materi juga mendapatkan nilai 95% dengan kriteria layak hasil post-test dan pre-test dengan rata rata nilai yang diperoleh 93% sedangkan nilai pre test nya mengalami kenaikan 95% oleh karena itu media yang digunakan peneliti mudah dipahami oleh siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat penyajian informasi akan sering menggunakan media, baik elektronik ataupun non elektronik. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. E-learning merupakan media dan proses pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi elektronika saat ini. Dalam konteks ini yang dimaksud dengan elektronik adalah teknologi komputer yang dikaitkan dengan penggunaan internet. Microsoft power point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat tentang gejala-gejala alam sebagai materinya. Materi tersebut harus

disajikan melalui kegiatan yang telah disusun dan dilaksanakan secara sistematis agar siswa dapat memahami dengan sendirinya tentang gejala-gejala di alam dengan pengalaman yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa kumpulan pengetahuan dalam IPA tersusun secara sistematis dan penggunaan pengetahuan tersebut hanya terbatas pada gejala-gejala alam. Tujuan pembelajaran IPA SD juga bergantung pada penggunaan kurikulum di sekolah. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berdiri sendiri dan termuat dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar isi dengan memiliki berbagai materi di dalamnya. Peraturan menteri ini merupakan salah satu landasan implementasi dari KTSP (Kurikulum Satuan Pendidikan). Kurikulum ini merupakan kurikulum yang masih digunakan oleh SDN Wonojati Pasuruan. KTSP (Kurikulum Satuan Pendidikan) merupakan kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing Pendidikan. Semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup. Daer hidup adalah suatu proses yang dialami makhluk hidup yang dimulai dari awal pertama kali organisme itu hidup di bumi lalu tumbuh dan berkembang menjadi organisme atau makhluk hidup dewasa dan berkembang biak untuk mempertahankan kelangsungan jenisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk Pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Bagan ADDIE yang meliputi: Analyze berupa kebutuhan, peserta didik dan seterusnya. Design berupa rumusan kompetensi, strategi. Develop berupa materi ajar, asesmen dan seterusnya. Implement Berupa tatap muka, asesmen dan seterusnya. Evaluate Terhadap program pembelajaran perbaikan. Bagan ADDIE.

Berdasarkan data ahli materi

- 1) Kesesuaian pemilihan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dengan materi yang disajikan, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* untuk mencapai kesesuaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 3 dengan persentase 75%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 3) Tingkat kemenarikan dalam penyajian gambar, animasi, teks dan video pada media pembelajaran audio visual berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 4) Kesesuaian kuis dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi

- cukup valid/cukup layak.
- 5) Pemahaman materi dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Powe rpoint*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
 - 6) Kemenarikann dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
 - 7) Kejelasan teks yang secara keseluruhan pada media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (B) dengan nilai 3. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 3 dengan persentase75%.Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
 - 8) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dapat sesuai tepat siswa, ahli media menilai(A)dengan nilai 4 .Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase100%.Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak
 - 9) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dapat sesuai tepat siswa, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
 - 10)P e n g g u n a a n media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.

Berdasarkan ahli media

- (1) Kesesuaian pemilihan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dengan materi yang disajikan, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* untuk mencapai kesusaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 3) Tingkat kemenarikan dalam penyajian gambar, animasi, teks dan video pada media pembelajaran audio visual berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 4) Kejelasan teks dan gambar dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase100%. Sehingga termasuk kualifikasicukup valid/cukup layak.
- 5) Penggunaan warna dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan

bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.

- 6) Penguasaan materi dalam media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapatdisimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 7) Memotivasi siswa yang secara keseluruhan pada media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 8) Karakteristik media yang secara keseluruhan pada media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point*, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 9) Kejelasan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dapat sesuai tepat siswa, ahli media menilai (A) dengan nilai 4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.
- 10) Tampilan slide media pembelajaran berbasis *Microsoft Power point* dapat sesuai tepat siswa, ahli media menilai (A) dengan nilai4. Atas dasar penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh adalah 4 dengan persentase 100%. Sehingga termasuk kualifikasi valid/layak.

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa melalui pretest dan posttest maka dapat diketahui bahwa dengan media pembelajaran berbasais *microsoft power point*mampu meningkatkan pengetahuan siswa pada Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Ulang Hewan. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang memiliki nilai tertinggi 70, dengan adanya media pembelajaran berbasais *microsoft power point* siswa mampu memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Ulang Hewan dengan baik yang dibuktikan dengan hasil nilai *post-test* lebih baik atau meningkat dibandingkan nilai *pretest*.

KESIMPULAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukansesuai prosedur dengan memperhatikan tahapan -tahapan yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan seperti berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *microsoft office power point* layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswawkelasIV yang dapat dilihat dari nilai validasi ahli media dan ahli materi.
2. Media pembelajaran berbasis *microsoft office power point* efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan serta kualitas validasi ahli

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13.
- [2] Hamalik. (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Konsep Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas IV SD . Umma.ac.id.
- [3] Hendra Noviandi, Neviyarni S, Farida F. 2020. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 3(2):524–32.
- [4] Khasanah, Nur, Nur Ngazizah, and Titi Anjarini. 2021. “Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):25–35.
- [5] Purnama Sari, Maisyarah, and Ridwan Ridwan. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan.” *Jurnal Penelitian IPTEKS* 5(2):216–23. doi: 10.32528/ipteks.v5i2.3660.
- [6] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- [7] Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13.
- [8] Hendra Noviandi, Neviyarni S, Farida F. 2020. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 3(2):524–32.
- [9] Khasanah, Nur, Nur Ngazizah, and Titi Anjarini. 2021. “Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):25–35.
- [10] Purnama Sari, Maisyarah, and Ridwan Ridwan. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan.” *Jurnal Penelitian IPTEKS* 5(2):216–23. doi: 10.32528/ipteks.v5i2.3660.
- [11] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- [12] Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13.
- [13] Hendra Noviandi, Neviyarni S, Farida F. 2020. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 3(2):524–32.
- [14] Khasanah, Nur, Nur Ngazizah, and Titi Anjarini. 2021. “Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):25–35.
- [15] Purnama Sari, Maisyarah, and Ridwan Ridwan. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan.” *Jurnal Penelitian IPTEKS* 5(2):216–23. doi: 10.32528/ipteks.v5i2.3660.
- [16] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN