

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2012/2013 DI SD NEGERI 2 SAWAN

Ni Kadek Ratna Dewi, I Made Tegeh², I Wayan Romi Sudhita³

^{1,2,3}Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: nikadekratnadewi@rocketmail.com¹, imadetegehderana@yahoo.com²,
romisudhita@yahoo.com³

Abstrak

Media presentasi pembelajaran berbasis komputer untuk mata pelajaran IPA kelas VI di SD Negeri 2 Sawan adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model PBK (1994). Tahapannya meliputi konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan distribusi. Pada tahap uji coba, produk divalidasi melalui tinjauan oleh para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Instrumen pengumpulan data adalah kuisioner/angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah deskripsi proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPA kelas VI semester genap di SD Negeri 2 Sawan. Proses rancang bangun media presentasi pembelajaran berbasis komputer terdiri dari 5 tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, dan uji coba. Kualitas hasil pengembangan multimedia presentasi pembelajaran diperoleh berdasarkan data dari angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dikonversi ke dalam PAP tingkat ketercapaian skala 5. Tinjauan ahli isi mata pelajaran mencapai 91,34% katagori sangat baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 93% katagori sangat baik, tinjauan ahli media pembelajaran mencapai 77% katagori baik, uji coba perorangan mencapai 86,1% katagori sangat baik, uji coba kelompok kecil mencapai 93,28% katagori sangat baik, dan uji coba lapangan mencapai 88,56% katagori sangat baik.

Kata kunci: pengembangan, media presentasi, berbasis komputer

Abstract

Presentation instructional computer based media for sains subjects six grade at "SD Negeri 2 Sawan" is a media that does not exist and needs to be developed. The objectives to be achieved through of this development research is to describe design process and quality of development the presentation instructional computer based media This research is development research which using PBK model (1994). Stages include concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In the testing stage, the product is validated through a review by the experts and product trials to learners. Data collection instrument was a questionnaire/poll. Data analysis which used is descriptive analysis of qualitative and descriptive analysis of quantitative. The result is a description of the design process and the quality of development result of Presentation instructional computer based media. on subjects sains of second semester six grade at "SD Negeri 2 Sawan". Design process of Presentation instructional computer based media. Consists of 5 stages: concept, design, material collecting, assembly, and testing. The quality of the presentation instructional media obtainable based on data from the questionnaires were analyzed by quantitative descriptive and converted into standard reference assessment of 5

scale achievement level. Expert review course content reached 91.34% very good category, review instructional design experts reached 93% very good category, instructional media expert reviewers reached 77% good category, individual testing category reached 86,1% very good , a small test group reached 93.28% very good category, and the trial court reaching 88,56% very good category.

Keyword: development, presentation media, computer based

PENDAHULUAN

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar dalam Garis-garis Besar Program Pendidikan (GBPP) dinyatakan: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. Lebih lanjut pengertian IPA menurut Fisher (1975) mengatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang didalamnya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam". Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPA (sains) merupakan salah satu kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta, baik ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta yang bernyawa ataupun yang tak bernyawa dengan jalan mengamati berbagai jenis dan perangkat lingkungan alam serta lingkungan alam buatan. Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi. Teknologi yang tertua sudah lama dan dimanfaatkan untuk membantu proses belajar adalah percetakan yang bekerja pada prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran.

Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, 1994). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-

visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad. 2005).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI Bapak I Made Darsana, S.Pd., SD selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), mengatakan dari 32 siswa kelas VI SD Negeri 2 Sawan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk pelajaran IPA adalah 6,5 dan tercatat pada ulangan tengah semester 20 siswa kelas VI mendapatkan nilai IPA dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang berkualitas. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran IPA khususnya pada pembahasan (1) ciri-ciri makhluk hidup, (2) perkembangan makhluk hidup, dan (3) keseimbangan lingkungan. Permasalahan utama yang terjadi di SD Negeri 2 Sawan adalah belum adanya media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Pembelajaran di SD Negeri 2 Sawan terkesan monoton atau kurang bervariasi, guru hanya menggunakan buku pegangan sebagai sumber belajar, selain itu permasalahan yang lain seperti jam pelajaran yang kurang berimbang terhadap padatnya materi mata pelajaran IPA, hal yang seperti ini menyebabkan terlalu banyaknya materi yang harus dipelajari oleh siswa dalam waktu yang singkat, hal inilah yang menjadikan pelajaran tidak bisa diserap dengan maksimal oleh para siswa.

Dengan demikian perlu adanya media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran. Walaupun pelajaran IPA dianggap pelajaran yang kurang digemari namun penggunaan media dalam proses pembelajaran juga sangat perlu untuk membangkitkan gairah

siswa untuk mempelajarinya dengan lebih mendalam. Penggunaan media pada mata pelajaran IPA pada saat ini dianggap sudah kurang relevan karena sudah agak tertinggal dari perkembangan zaman yang sudah sangat pesat perkembangan teknologinya. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar, efektif dan menyenangkan. Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan uraian masalah, tujuan, dan analisis kebutuhan di atas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja, (2) penelitian ini memanfaatkan teknologi sebagai media yaitu media audiovisual, (3) pengembangan media melalui proses rancang bangun model Luther, (4) materi pelajaran yang termuat dalam media ini bersumber dari buku BSE Seni Rupa untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX untuk mata pelajaran Seni Budaya dan (4) penelitian ini hanya mencari kualitas hasil pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 2 Sawan".

Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan untuk mengembangkan, menghasilkan, dan memvalidasi produk yang layak digunakan dan relevan dengan kebutuhan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis komputer tahun 1994 (dalam Sutopo, 2003: 32) yang melibatkan 6 tahap yaitu *Concept, Design, Collecting materials, Assembly, Testing, dan Distribution*. Model Produk Berbantuan Komputer adalah model yang terfokus pada bantuan komputer untuk mengembangkan media berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru

walaupun pada beberapa tahapnya menyerupai model penelitian pengembangan lain maupun mengalami adaptasi sesuai dengan situasi yang nantinya akan dihadapi.

Kemudian tentang media yang akan dihasilkan yaitu media multimedia presentasi pembelajaran. Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi. Presentasi dapat diartikan sebagai kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat ataupun informasi kepada orang lain. Dalam sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok, diantaranya (1) pihak yang melakukan presentasi disebut presenter, (2) peserta presentasi atau audiens juga disebut *audience*, dan (3) media atau perangkat presentasi. Media presentasi pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan/menyampaikan pesan yang membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan, sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif dan efisien kepada peserta didik.

Media presentasi pembelajaran ini menggunakan Microsoft office powerpoint. *Microsoft PowerPoint* adalah suatu program aplikasi milik *Microsoft* yang dapat digunakan sebagai media presentasi untuk menyampaikan pesan tertentu yaitu pesan pembelajaran ataupun materi tertentu di luar pembelajaran seperti perkantoran atau pebisnis dengan fasilitas animasi, *front picture, sound*, dan musik sehingga suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik untuk menarik perhatian siswa atau audiens yang tentunya akan dapat memfokuskan perhatian terhadap materi yang disampaikan. penggunaan *Microsoft PowerPoint* sudah sangat banyak ataupun sering digunakan dalam dunia pendidikan khususnya di perkuliahan. Berikut adalah beberapa kelebihan dalam menggunakan media *Microsoft PowerPoint* yaitu (1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, (2) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, (3) pesan

informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, (4) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, (6) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket/Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

Kekurangan dari media *Microsoft PowerPoint*, yaitu (1) ketergantungan arus listrik sangat tinggi, (2) media pendukungnya harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD, (3) penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi, (4) masih sangat terbatas guru yang mampu membuat media presentasi.

IPA sebagai sebuah mata pelajaran memiliki karakteristik berbeda dengan mata pelajaran lain yang diberikan di sekolah. Obyek IPA yang berupa makhluk hidup merupakan daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajarinya.

Pada akhirnya yang menjadi permasalahan dalam penelitian pengembangan bagaimanakah proses rancang bangun dan kualitas hasil pengembangan multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VI semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SD Negeri 2 Sawan.

Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan pembelajaran berbasis komputer baik itu dari proses rancang bangun hingga menguji kualitas hasil multimedia prsesntasi pembelajaran. Sehingga tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini adalah untuk menggambarkan proses rancang bangun dan mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan multimedia presentasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VI semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang dikembangkan di SD Negeri 2 Sawan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini disesuaikan

dengan tahap-tahap model PBK (1994) yang terdiri sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu memilih mata pelajaran yang akan dikembangkan dan yaitu mengidentifikasi kompetensi dasar, karakteristik siswa, dan indikator pencapaian.

Tahap dua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat multimedia presentasi pembelajaran antara lain *Macromedia flash*, *Microsoft office powerpoint*, dan *photoshop CS4*. Kedua, merancang *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap tiga yaitu pengumpulan materi/*collecting materials*. pengumpulan bahan atau materi Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan materi bersumber dari buku BSE IPA SD dan sumber-sumber atau buku-buku mata pelajaran IPA yang sudah ada dan memanfaatkan koleksi di perpustakaan SD Negeri 2 Sawan, sedangkan pengumpulan gambar, audio, video dan animasi diperoleh melalui Bengkel Multimedia milik Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha dan *download* melalui internet serta pengambilan langsung di lapangan.

Tahap empat yaitu perakitan/*assembly*. Menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, animasi, menjadi sebuah media pembelajaran berbasis multimedia.

Tahap lima yaitu uji coba/*testing*. Uji coba produk dalam pengembangan ini menggunakan model uji coba produk pengembangan Dick & Carey (dalam I Made Tegeh, 2005) yang meliputi tanggapan ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tahap keenam yaitu distribusi/*distribution*. Tahap ini adalah tahap mempublikasikan/penyebarnya produk hasil pengembangan. Distribusi produk dilaksanakan setelah melaksanakan revisi berdasarkan hasil uji coba produk.

Produk pengembangan berupa multimedia presentasi pembelajaran yang dikemas dalam CD ini harus diuji tingkat validitasnya untuk mengetahui kualitas hasil pengembangan multimedia presentasi pembelajaran. Tingkat validitas multimedia presentasi pembelajaran diketahui melalui hasil *review* dari para ahli baik itu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media yang sudah dikembangkan. Pada hasil akhirnya diharapkan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010: 67). Analisis ini ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang

berbagai kondisi lapangan yang bersifat tanggapan dan pandangan. Teknik ini digunakan menganalisis tanggapan-tanggapan hasil *review* ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti (Agung, 2010:67). Menurut Tegeh dan Kirna (dalam Muliarta, 2010:48) Rumus yang digunakan untuk menghitung Persentase dari masing-masing subyek dalah sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum Skor}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan

\sum Skor = jumlah skor

SMI = skor maksimal ideal

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$Presentase = (F : N)$$

Keterangan: F = jumlah presentase keseluruhan subyek
N= banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil *review* dan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
85-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-84	Baik	Tidak perlu direvisi
65-74	Cukup	Direvisi
55-64	Kurang	Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi

(Adaptasi dari Tegeh dan Kirna , 2010:101)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun media yang dikembangkan adalah penelitian pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPA SD Kelas VI Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint 2007*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (a) konsep, (b) desain, (c) koleksi material, (d) perakitan, (e) uji coba, dan (f) distribusi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran berbasis komputer tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria dengan persentase tingkat pencapaian 93%. Media presentasi pembelajaran berbasis komputer termasuk kriteria **sangat baik** karena media presentasi pembelajaran berbasis komputer Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini sudah memuat materi berdasarkan tujuan disusun dan dirumuskan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VI SD Negeri 2 Sawan. Dengan demikian atas dasar penilaian ahli isi, maka dapat dikatakan bahwa media presentasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan ini layak dipakai sebagai media/fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pelajaran, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli media pembelajaran terhadap komponen-komponen media pembelajaran tersebar pada skor 4 (baik) dan skor 5 (sangat baik). Kualitas media presentasi pembelajaran berbasis komputer ditinjau dari isi materi pembelajaran termasuk kriteria **Baik** dengan persentase tingkat pencapaian 77%. Media pembelajaran ini

dikatakan baik karena media ini mudah digunakan dan dapat memotivasi dalam proses pembelajaran, selain itu penggunaan media ini tidak terkesan membosankan sehingga siswa memiliki minat tinggi untuk belajar.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain produk pengembangan, terungkap bahwa sebagian besar penilaian ahli desain produk pengembangan terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran berbasis komputer tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari desain produk pengembangan termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 89,09%. Media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini dikatakan sangat baik karena penyajian materinya sangat jelas. Dilihat dari (1) kejelasan rumusan indikator, (2) kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, (3) kejelasan uraian materi, (4) cara penyampaian materi jelas, (5) kesesuaian evaluasi dengan indikator, tujuan pembelajaran dan materi, (6) kejelasan rumusan soal, (7) kejelasan petunjuk belajar, (8) kejelasan petunjuk soal, (9) cara penyajian soal sangat jelas, (10) pemberian feedback terhadap hasil belajar, dan (11) kemudahan pemahaman petunjuk media. Atas dasar penilaian dari ahli desain pembelajaran ini, maka dapat dikatakan bahwa media presentasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian uji coba produk dari uji coba perorangan, terungkap bahwa untuk uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang siswa terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran berbasis komputer. Media presentasi pembelajaran berbasis komputer tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini ditinjau dari uji coba perorangan termasuk pada kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 86,1%. Penilaian siswa terhadap komponen uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa pada skor 4

(baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari uji coba kelompok kecil termasuk pada kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 93,28%. Sedangkan penilaian siswa terhadap komponen-komponen media presentasi pembelajaran berbasis komputer pada uji coba kelas sebanyak 30 orang siswa tersebar pada skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Kualitas media ditinjau dari uji kelas termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 88,56%. Media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini dikatakan sangat baik dari hasil uji coba lapangan karena materi-materi yang disajikan diambil dari berbagai sumber seperti buku-buku paket dan sumber-sumber dari internet. Setiap penjelasan materi disertai dengan gambar yang berhubungan dengan materi yang dipaparkan untuk membantu siswa dalam memahami materi. Media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini dilengkapi juga dengan evaluasi yang bertujuan sebagai tolak ukur kemampuan siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa dalam mengimplementasikan pemahaman materi. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dipakai sebagai media/fasilitas dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Rancang bangun media yang dikembangkan adalah penelitian pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPA SD Kelas VI Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint 2007*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (a) konsep,

(b) desain, (c) koleksi material, (d) perakitan, (e) uji coba, dan (f) distribusi.

Kualitas media ini ditinjau dari ahli isi mata pelajaran termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 93%, ditinjau dari ahli media pembelajaran termasuk kriteria **baik** dengan persentase tingkat pencapaian 77%, ditinjau dari ahli desain produk pengembangan termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 89,09%.

Kualitas media ini ditinjau dari uji coba perorangan termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 86,1%, ditinjau dari uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik dengan persentase tingkat pencapaian 93,28%, dan ditinjau dari uji coba lapangan termasuk kriteria **sangat baik** dengan persentase tingkat pencapaian 88,56%.

Saran yang disampaikan sehubungan dengan pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPA SD Kelas VI Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 sebagai berikut.

Kepada Siswa

Berkaitan dengan telah dikembangkannya media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini, maka pengguna (siswa) media ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien serta sumber belajar mandiri dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya bagi siswa kelas VI SD negeri 2 Sawan.

Kepada Guru

Dengan adanya keterbatasan yang dimiliki oleh media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini, maka dalam memanfaatkan media pembelajaran ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar yang relevan lainnya, sehingga tidak satu-satunya sebagai sumber belajar oleh siswa.

Kepada Sekolah

Media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas VI SD

Negeri 2 Sawan, sehingga bila digunakan pada siswa lain atau bila ditemukan kesalahan atau kurang sempurna yang perlu diperbaiki, maka direvisi seperlunya sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran.

Kepada Peneliti atau Mahasiswa

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut pada sekolah, kelas dan mata pelajaran yang berbeda, karena pengembangan media presentasi pembelajaran berbasis komputer ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi semua permasalahan dalam proses pembelajaran siswa.

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini sampai pada tahap pengukuran hasil belajar serta dapat mengembangkannya menjadi penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A.G. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.

Arsyad, A. 2005. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.

Muliarta, I W. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi DiSMK Negeri 1 Sukasada. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Seels, B., & Richey, R. 1994. *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.

Tegeh, I M & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.