

AKSELERASI:

JURNAL PENDIDIKAN GURU MI

Volume 4, Nomor 1, Juni 2023, Hal. 40-49

MODEL MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN JOYFULL LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI

Muhammad Suwignyo Prayogo¹, Firman Aulia Ramadhan²,

¹² UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia

e-mail: Wignyoprayogo86@gmail.com

e-mail: firmandhan99@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on Permendikbud No. 65 of 2013, which mandates that students learn in accordance with 12 learning principles. Therefore, educators must be proficient in using a wide variety of strategies to achieve student learning goals. Therefore, the purpose of this research is to assist teachers in using methods and media that are in line with the curriculum. This study also aims to make learning activities more interesting for elementary school students by using learning media, so researchers designed interactive power points as a medium for learning ipa on the material Properties, Forms and changes in objects for grade IV students. The research method uses the ADDIE research and development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. In this interactive powepoint design there are moving images and animations as well as quizzes for students.

Keywords: *interactive powerpoint, learning media, ipa*

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada Permendikbud No. 65 Tahun 2013, yang mengamanatkan agar siswa belajar sesuai dengan 12 prinsip pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik harus mahir dalam menggunakan berbagai macam strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu para guru dalam menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kurikulum. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik pada peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran maka peneliti mendesain power point interaktif sebagai media pembelajaran ipa pada materi Sifat, Wujud dan perubahan benda peserta didik kelas IV. Adapun metode penelitian menggunakan research and development model ADDIE yaitu Analisis, desain, development, implementation dan evaluasi. Di dalam desain powepoint interaktif ini terdapat gambar dan animasi bergerak serta kuis untuk peserta didik.

Kata Kunci: *powerpoint interaktif, media pembelajaran, ipa*

PENDAHULUAN

Beriringan dengan meningkat pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi. Memaksa manusia melakukan sebuah perubahan serta perkembangan yang akan terjadi secara berangsur-angsur dan akhirnya mengikat manusia untuk ikut serta masuk ke dalam Era Globalisasi. Berbagai tuntutan dalam penyediaan layanan kehidupan yang lebih modern dan profesional semakin sering terjadi, serta semakin dibutuhkannya sumber daya manusia yang dapat mencukupi harapan masyarakat dengan standar mutu baik yang tinggi (Lubis & Dasopang, 2020). Dengan begitu peningkatan standar mutu baik yang tinggi perlu dipersiapkan sejak awal dengan maksud untuk memenuhi paksaan karena adanya perubahan zaman.

Peningkatan mutu sumber daya manusia sehingga menjadi sumber daya yang berkualitas akan terjadi apabila meletakkan pendidikan menjadi alat pacuan, yang kelak memiliki arti dan tujuan dalam meningkatnya sumber daya manusia jika pendidikan tersebut mempunyai sistem yang bersangkutan paut dengan pembangunan dan mutu yang baik pada proses ataupun hasil akhirnya. Peningkatan mutu sumber daya manusia sehingga menjadi sumber daya yang berkualitas akan terjadi apabila meletakkan pendidikan menjadi alat pacuan, yang kelak memiliki arti dan tujuan dalam meningkatnya sumber daya manusia jika pendidikan tersebut mempunyai sistem yang bersangkutan paut dengan pembangunan dan mutu yang baik pada proses ataupun hasil akhirnya mendapatkan pendidikan yang berkualitas (Fitri & Octarini, 2020).

Perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran yakni dengan melakukan pembaharuan pendekatan maupun peningkatan keterkaitan metode dalam mengajar merupakan salah satu proses yang dapat ditempuh untuk meningkatkan mutu pendidikan. Apabila suatu proses mengajar dapat menjadi tumpuan siswa dalam mencapai tujuan maka metode mengajar yang diberikan oleh pendidik dapat dikatakan saling berkaitan (Handayani et al., 2022). Pendidik yang mengajar hanya dengan memakai satu metode atau proses belajar yang dilakukan secara monoton, seperti contohnya pendidik yang menyampaikan materi hanya dengan menggunakan metode konvensional, sedangkan setiap pokok bahasan pada materi tersebut belum pasti sesuai dengan metode konvensional yang diterapkan dan belum tentu bisa membuat tujuan pembelajaran tercapai jika dilaksanakan dengan hanya menggunakan metode konvensional. (Jalil, 2016)

Pada aktivitas pembelajaran di kelas, pendidik mengusahakan dan juga mengharapkan supaya peserta didik bisa meraih hasil belajar yang memuaskan dan baik dari apa yang telah diajarkan dari materi yang dipelajari. Dari hal nyata yang telah diteliti, banyak peserta didik yang memperlihatkan gejala tidak bisa meraih hasil belajar dari apa yang diharapkan (Nahak et al., 2019). Dalam penerapan proses pembelajaran, pendidik sering menemui persoalan yakni masih adanya peserta didik yang kesulitan ketika belajar, sehingga diartikan bahwa ketika mengikuti proses belajar dengan baik peserta didik tersebut tidak secara maksimal mengikutinya. peristiwa ketika peserta didik tidak

mampu melakukan pembelajaran dengan baik disebut dengan kesulitan belajar, hal ini dapat terjadi apabila peserta didik merasa mendapat ancaman, hambatan ataupun faktor lain yang menyebabkan gangguan (Ani Kadarwati, Ibadullah Malawi, 2012)

dalam pembelajaran. dengan begitu, pendidik berusaha memperbaiki hal tersebut salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar para peserta didik. (Dila Rukmi Octaviana et al., 2022)

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar terutama pada pembelajaran biologi maupun ilmu pengetahuan alam, dipercaya para tenaga pendidik dapat memotivasi serta membantu para siswa dalam menguasai suatu aspek kemampuan tertentu pada pelajaran IPA tersebut. Khususnya dengan pemakaian media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran IPA, pada saat para siswa membaca, berpraktik, berdiskusi, dan lain sebagainya mereka dapat memenuhi pengalaman dasar dari siswa tersebut. Penyajian media belajar yang masih rumit juga membuat ketertarikan siswa dalam membaca materi pelajaran berkurang. (Alfi et al., 2022)

Powerpoint Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang belum banyak dikembangkan. Selama ini Powerpoint hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana siswa hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat, daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Syavira, 2021) Powerpoint memiliki karakteristik khusus yang ada pada menu tab ribbon pada grup links berupa action hyperlink, trigger dan fitur lain yang dapat digabungkan dengan suara, animasi, grafik dan atau yang lain, sehingga dari penggabungan antara karakteristik itulah presentasi multimedia interaktif dapat dibuat. Menggabungkan hyperlink dengan slide dapat membuat presentasi interaktif, yang akan memberi siswa kesempatan untuk menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi. (Putri & Rezkita, 2019)

Penggunaan Powerpoint dalam pembelajaran juga bisa dimanfaatkan bagi peserta didik sebagai media dalam menyampaikan humor pada waktu pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih mengasyikkan. (N. L. P. S. Dewi & Manuaba, 2021)

Pendapat lain juga ikut menekankan hal tersebut, ditunjukkan bahwa Powerpoint adalah alat pengajaran yang ampuh (M. D. Dewi & Izzati, 2020). Hal inilah yang mendasari ide penulis dalam mengembangkan media pembelajaran berupa materi pencemaran lingkungan berbasis Powerpoint Interaktif. Bagian interaktif yang diartikan di sini adalah dalam Powerpoint tersebut penyajian materi dan beberapa pertanyaan ulasan materi akan disajikan secara interaktif, sehingga pembaca yakni peserta didik tidak hanya melakukan kegiatan membaca namun juga ikut serta berinteraksi dengan penyajian materi yang telah dibuat seinteraktif mungkin oleh peneliti. Dimana interaktif tersebut disajikan secara interaktif kepada peserta didik dengan diberi pertanyaan ulasan dari materi yang telah dibahas sebelumnya, dan ketika jawaban peserta didik benar atau kurang tepat maka akan diberi sajian interaktif lain berupa gambar bergerak yang sesuai dengan jawaban peserta didik dan sekaligus diberi kesempatan untuk membaca kembali materi yang bersangkutan dengan link yang sudah

disediakan dalam tampilan, ditambah dengan pembuatan Powerpoint yang penyajiannya ditambah dengan berbagai animasi, gambar, maupun grafik lain yang membuat slide Powerpoint tersebut lebih menarik dan interaktif.(Anyan et al., 2020)

Proses pembelajaran dalam pendidikan yang mengharuskan pendidik menjadi kreatif ketika menyusun media pembelajaran yang dipakai pada saat proses pembelajaran guna membangkitkan minat belajar peserta didik. tetapi, media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dan peserta didik hanya memanfaatkan media yang telah disediakan pihak sekolah dari pemerintah yaitu buku paket dan buku LKS(Ramadhan & Usriyah, 2021) Salah satu faktor penyebab yang bisa mengoptimalkan proses belajar mengajar demi mencapai hasil belajar yang bermutu baik adalah peran pendidik. Pendidik merupakan salah satu faktor penting, walaupun tidak selamanya diartikan sebagai faktor dominan, meskipun begitu pendidik merupakan pelopor pendidikan formal, tetapi diwajibkan mempunyai keahlian untuk mendorong kreativitas.(Ramadhan, 2021) Oleh karena itu, harus dimengerti berbagai keahlian yang wajib siswa miliki lewat aktivitas belajar mengajar. Peserta didik bukan lagi pengajar dan penyalur informasi, namun lebih diutamakan dalam kemampuan merencanakan dan mengelola kelas.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam Desain powerpoint sebagai media pembelajaran Ipa ini adalah dengan menggunakan metode ADDIE, karena kelebihan dari metode ini adalah lebih sistematis dan evaluasi dapat dilakukan pada semua tahapan, sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan kekurangan pada produk yang dihasilkan. Namun, pengembangan bahan ajar ini tidak melakukan semua tahapan yang terdapat pada metode ADDIE karena tidak memungkinkan untuk dilaksanakan. Tahapan metode ADDIE terdiri dari Analysis (analisis kurikulum, analisis materi dan analisis peserta didik), Design (desain Media & desain materi), Development, Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi)(Qolbuani et al., 2022). Penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Analisis.

Pada tahap awal ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang bertujuan untuk menyusun atau merancang media powerpoint yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Yaitu analisis kurikulum, analisis materi dan analisis peserta didik.

- a. Analisis kurikulum. Pada tahap ini yang digunakan adalah kurikulum 2013 karena kurikulum ini yang banyak diterapkan, walaupun sudah ada kurikulum pembelajaran mandiri. Selain itu, menganalisis silabus seperti KI/KD, indikator, mengenai materi Sifat, wujud dan perubahan benda yang terdapat di kelas IV. Berdasarkan pernyataan tersebut dalam mengembangkan Media powerpoint interaktif terdapat beberapa KD dan indikator yang akan dikembangkan.
- b. Analisis materi. Materi yang akan digunakan adalah materi yang sesuai dengan KD yaitu KD 3.1 pelajaran Ipa kelas IV, materi yang akan dikembangkan meliputi Sifat,wujud dan perubahan benda

-
- c. Analisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, sehingga media yang akan dikembangkan mencapai tujuan.

2. Desain.

Powerpoint interaktif yang didesain secara ringkas meliputi judul atau cover, KI/KD, tujuan pembelajaran, materi & kuis,.

3. Pengembangan

Media yang akan dikembangkan adalah Powerpoint interaktif, yang di dalamnya tidak hanya terdapat tulisan tetapi juga terdapat gambar, video, kuis atau yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kuis yang terdapat di dalam powerpoint interaktif adalah siswa diminta untuk mempelajari terlebih dahulu tentang materi sifat, wujud dan perubahan benda, kemudian siswa diminta di dalam Powerpoint interaktif baik latihan yang sudah tertera maupun soal-soal yang ada didalam kuis.

4. Implementasi

Pengembangan Media Pembelajaran powerpoint interaktif ini tidak melakukan tahap implementasi karena keterbatasan ruang dan waktu sehingga tidak memungkinkan untuk diterapkan pada siswa MI/SD khususnya kelas IV.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, Pengembangan Media Pembelajaran powerpoint interaktif ini tidak dengan mengujikannya kepada para ahli melainkan dengan saran dari dosen dan mahasiswa baik dari segi materi, bahasa, dan desain agar bahan ajar ini menjadi bahan ajar yang lebih baik lagi ketika sudah direvisi dan menjadi bahan ajar yang layak untuk diimplementasikan di lapangan khususnya untuk peserta didik kelas IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Kompetensi Dasar yaitu Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan materi Sifat, wujud dan perubahan maka tujuan pembelajaran pada materi adalah Melalui kegiatan mengamati ppt interaktif, siswa dapat menyebutkan menyebutkan 3 wujud benda Melalui kegiatan mengamati ppt interaktif, siswa dapat menyebutkan minimal 2 sifat-sifat benda Melalui kegiatan mengamati ppt interaktif, siswa dapat menyebutkan contoh wujud benda, Melalui kegiatan mengamati ppt interaktif, siswa dapat menyebutkan 6 perubahan wujud benda, Melalui kegiatan mengamati ppt interaktif, siswa dapat menyebutkan 6 contoh perubahan wujud benda.

Karakteristik Siswa

Karakteristik kognitif anak kelas IV SD didasarkan pada teori belajar yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa pada usia siswa kelas IV SD antara 10-11 tahun, pada saat itu mereka berada pada tahap operasi konkret dalam berfikir (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019), bahwa pada tahap ini kemampuan berfikir anak didasarkan pada manipulasi atau peniruan secara fisik terhadap objek-

objek konkret. Penerapan tahap operasi berpikir konkret dalam pembelajaran Ipa khususnya pada materi Sifat,wujud dan Perubahan Benda, misalnya guru memberikan ilustrasi dalam berbagai bentuk mengenai perubahan benda dan materi tidak hanya sebatas tulisan saja, sehingga siswa mudah memahami materi yang dipelajari.

Untuk menerapkan teori belajar menurut Jean Piaget, pembelajaran dapat dibuat student center dimana siswa akan menjadi subjek pembelajaran bukan sebagai objek, artinya siswa akan memahami konsep materi dari penemuan-penemuan yang dirasakan secara langsung melalui gambar-gambar konkret mengenai materi pecahan senilai tidak hanya dari penjelasan. Selain menggunakan benda konkret, pembelajaran juga dapat menggunakan masalah dalam situasi nyata atau kehidupan sehari-hari.

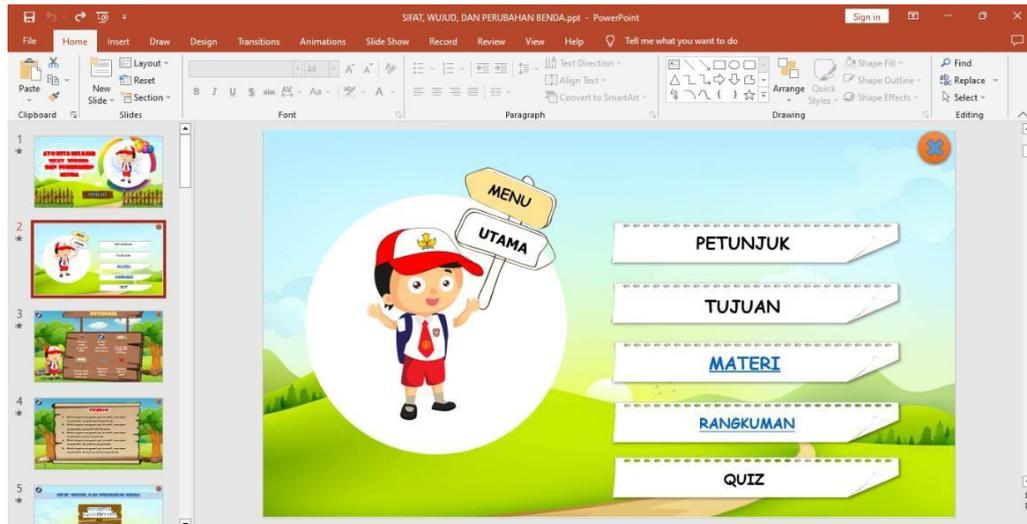
Dari segi psikososial menurut teori yang dikemukakan oleh Erikson, siswa kelas IV memasuki tahapbekerja versus perasaan rendah diri atau biasa disebut dengan tahap industry versus inferiority yaitupada anak usia 6-12 tahun.(Putri & Rezkitia, 2019) Pada tahap ini anak lebih suka belajar dengan praktek langsung atau tidak hanya teori saja, misalnya dengan menghasilkan suatu karya secara bersama-sama/berkelompok. Namun, anak usia ini memiliki rasa rendah diri yang menyebabkan ketidakpercayaan diri jika kemampuannya tidak setara dengan teman sebayanya.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kognitif dan psikososial di atas. Yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkrit atau dengan melibatkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus menggunakan model, metode, dan pendekatan yang akan menumbuhkan rasa mau bekerja dan percaya diri pada anak.

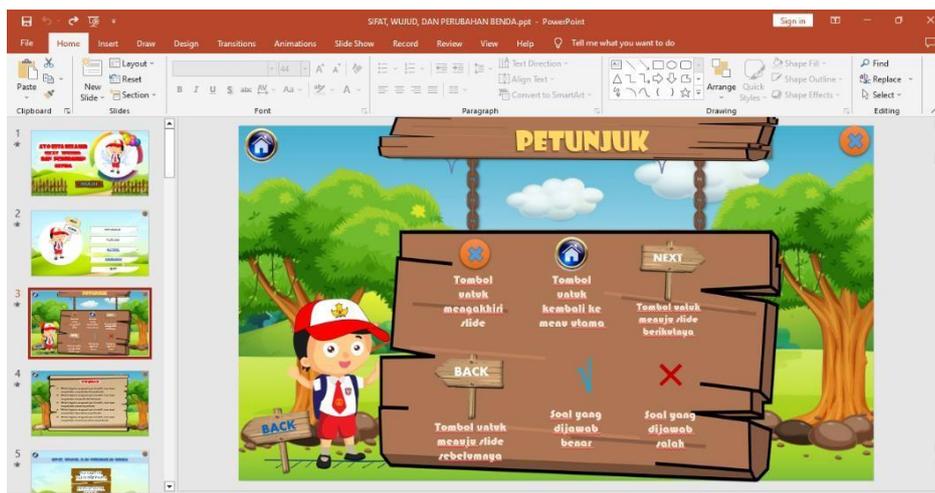
PowerPoint Interaktif



Tampilan awal dari Powerpoint Interaktif sebagai media pembelajaran ipa pada materi sifat,wujud dan perubahan benda, penulis mendesain dengan penuh warna agar peserta didik tertarik terhadap pembelajaran ipa yang akan disampaikan oleh pendidik.



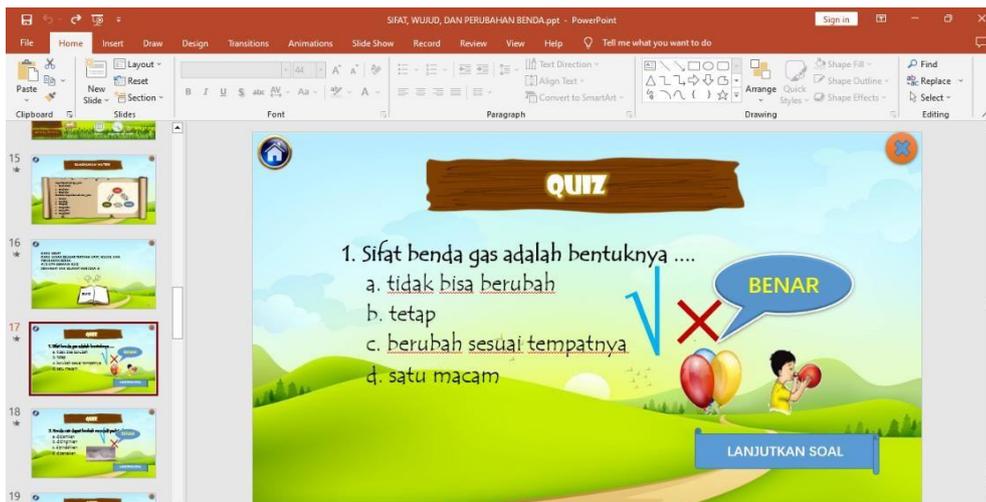
Tampilan pada Menu utama yaitu terdiri dari Petunjuk penggunaan powerpoint interaktif lalu Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, Rangkuman serta menu terakhir terdapat kuis yang nantinya digunakan bahan evaluasi oleh pendidik.



Menu Petunjuk berisi tata cara dan juga tombol yang berisikan panduan penggunaan powerpoint Interaktif.



Tampilan pada Materi pembelajaran yang terdapat pada Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ipa materi sifat,wujud dan perubahan benda.



Tampilan Pada Menu Kuis yang nantinya peserta didik akan menjawab kuis setelah mengamati dan mempelajari materi pembelajaran ipa yaitu sifat,wujud dan perubahan benda.

UCAPAN TERIMA KASIH (Optional)

Cuma mau berterima kasih sama diri sendiri aja, KAMU HEBAT!!!

KESIMPULAN DAN SARAN

Desain Powerpoint Interaktif sebagai media pembelajaran ipa pada materi sifat,wujud dan perubahan benda agar bisa digunakan pendidik agar bisa menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik pada peserta didik dengan menggunakan media yang interaktif. Desain Media Pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yaitu analisis,design, development, implementation dan evaluation. Powerpoint interaktif ini terdapat materi yang tidak hanya sekedar tulisan tetapi animasi dan gambar yang bergerak serta kuis untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset & Konsep*, 6(2), 351–357.
- Ani Kadarwati, Ibadullah Malawi, M. M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, IV(14), 66.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Fitri, Y., & Octarini, H. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Padang. *Math Educa Journal*, 1(1), 74–85. <https://doi.org/10.15548/mej.v1i1.1543>
- Handayani, D., Diomara, N., & Elvia, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis

- Android Pada Materi Sistem Koloid Melalui Pendekatan Problem Based Learning. *Alotrop*, 6(2), 131–141. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i2.24968>
- Jalil, M. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluh Hidup Dengan Lingkungan. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 130–137. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.604>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6), 785. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Qolbuani, L., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Kelas V SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2342–2350. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.944>
- Ramadhan, F. A. (2021). Vektor : Jurnal Pendidikan IPA Dalam Pembelajaran IPA Di Pendidikan Sekolah Dasar. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA, Volume 02*, (nomor 2), 56–66. <http://vektor.iain-jember.ac.id>
- Ramadhan, F. A., & Usriyah, L. (2021). Strategi Guru dalam Mengimplementasikan Pendidikan Multikultural pada Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v2i2.114>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>