



PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *POWER POINT* UNTUK PENYAJIAN BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN MELALUI CTL DI KELAS IV SD

Siti Rahmah Al-Khairani Br Harahap¹, Ahmad Sukri Nasution²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Jl. Garu II No.93 Kampus Arsyad Thalib Lubis Medan, Indonesia

Korespondensi: sitir4851@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* untuk penyajian bagian-bagian tumbuhan yang layak digunakan di kelas IV SD (2) Mengembangkan kegiatan pembelajaran bagian-bagian tumbuhan melalui CTL menggunakan media *power point* di kelas IV SD. jenis penelitian yang digunakan adalah Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap *Development*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 136541 Tanjungbalai. Instrument yang digunakan adalah wawancara dan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, dan Respon Peserta didik. Teknik analisis data ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data diperoleh keberhasilan dari rentang $V \leq 1,5$ (Tidak valid) - $3,5 \leq V \leq 4$ (Sangat valid), penilaian oleh Ahli Materi memiliki rata-rata melalui aspek isi 3,66, aspek bahasa 3,66, aspek penyajian 3,25, dan aspek grafik 3,75. penilaian oleh Ahli Media memiliki rata-rata melalui aspek suara 3,5, aspek bahasa 3,5, dan aspek desain 3. Penilaian oleh perwakilan kelas IV SD secara acak yaitu Egi Febriansyah 3,8, Fajar Sitorus 3,3, dan Albert Fikri Siregar 3,1. dari semua data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kriteria "Valid" dan media pembelajaran berbasis *Power Point* sangat layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Power Point*, Pelajaran IPA, Bagian-bagian tumbuhan.

Abstract

The objective of this research are (1) to developing learning media based on *power point* to presentation parts of plant that pointful used in grade IV Elementary School (2) to developing learning activities parts of plant through CTL using *power point* in grade IV Elementary School. The type of this research was Development (*Research and Development*) using Model ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), this research only done until Development phase. This research was conducted in public elementary school 136541 Tanjungbalai. Instrument for this research were interview and questionnaire. Subject in this research were material expert, media expert and response of students. Technic of data analysis used qualitative and quantitative analysis. Data analysis result obtained validity within the range $V \leq 1,5$ (Not Valid) and $3,5 \leq V \leq 4$ (Very Valid). Assessment from material expert had an average through the aspect of content 3,66, aspect of language 3,66, aspect of presentation 3,25 and aspect of graphic 3,75. Assessment from media expert had an average through aspect of sound 3,5, aspect of language 3,5 and aspect design 3. Assessment from class representative in grade IV elementary as random that are Egi Febriansyah 3,8, Fajar Sitorus 3,3, and Albert Fikri Siregar 3,1. The result could conclude that learning media was "Valid" and learning media based on *Power Point* was pointful used or applied in learning process.

Keyword : Learning Media, *Power Point*, Natural Science, Parts of Plant

How to cite: Harahap, S. R. A., Nasution, A.S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Powor Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL di Kelas IV SD. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 3(2), 128-137

PENDAHULUAN

Sudah merupakan kodrat semua manusia dilahirkan dengan rasa ingin tahu yang tidak pernah terpuaskan. Secara otomatis, anak kecil juga memikirkan segala sesuatu yang dilihat dan dialaminya. Potensi *scientist* dibawa serta oleh anak dalam serangkaian kegiatan sehari-hari, berhadapan dengan dunia IPA yang sederhana sampai yang membutuhkan pemikiran kompleks.

Pembelajaran IPA di SD merupakan wahana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan disekelilingnya. Namun, kenyataannya menurut sebagian peserta didik, IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi peserta didik. Pertama, peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Kedua, guru masih menggunakan pendekatan dan metode yang monoton. Menurut Munandar 1999 (dalam Mulyana, 2010), ketika menerapkan cara belajar kreatif, guru harus mengingat falsafah: 1) belajar haruslah menyenangkan. 2) anak adalah pribadi yang unik, yang harus dihargai dan disayangi. 3) anak harus terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar. 4) anak perlu rasa nyaman, tanpa tekanan dan ketegangan. 5) anak harus punya rasa kebanggaan dan punya rasa memiliki. 6) anak harus merasa nyaman dengan guru. 7) guru harus kompeten. 8) anak harus punya kebebasan mendiskusikan masalah secara terbuka dengan semua orang. 9) perlu menumbuhkan kerja sama lebih dari sekedar berkompetisi. 10) pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman nyata. Ketiga, guru IPA tidak menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran IPA, khususnya dalam penyajian materi bagian-bagian tumbuhan. Keempat, pembelajaran tidak menggunakan metode inkuiri, banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah metode inkuiri. Menurut Syaefudin (2008: 169) dalam Amin (2005) bahwa metode inkuiri merupakan metode yang dipergunakan dalam proses pembelajaran yang berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis. Kelima, guru tidak memfasilitasi peserta didik untuk *learning community*. Menurut Masnur (2007) menyatakan Learning Community bisa terjadi apabila hasil belajar diperoleh dari kerjasama dengan orang lain yang berarti bahwa hasil belajar bisa

diperoleh melalui antar teman, kelompok, antara yang tahu ke yang belum tahu, baik dikelas maupun luar kelas.

Pendidikan IPA di SD harus diterapkan secara konsisten dan berorientasi pada pengembangan keterampilan proses, pengembangan konsep, aplikasi dan isu sosial yang berdasarkan IPA yang dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang sedang berlangsung tidak hanya berpusat pada Guru tetapi juga berpusat pada peserta didik sehingga menimbulkan pembelajaran yang aktif dan terarah yang muncul dengan bertanya dan mengemukakan pendapatnya.

Hal ini membutuhkan penanganan agar peserta didik tetap bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan mudah untuk menerima materi pelajaran IPA yang akan mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik sehingga mencapai KKM yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) yang meliputi: (a) constructivism (konstruktivisme), (b) inquiry (menemukan), (c) questioning (bertanya), (d) learning community (masyarakat belajar), (e) modelling (pemodelan), (f) reflection (refleksi), (g) authentic assesment (penilaian sebenarnya) menurut penulis bisa diharapkan mengatasi penyebab terjadinya masalah pembelajarran IPA khususnya dalam penyajian bagian-bagian tumbuhan di SD.

Sebagai alat bantu pembelajaran penulis berharap bisa merancang media *power point*. Dengan media ini pembelajaran akan menjadi interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran yang dimana dengan adanya teknologi pembelajaran menjadi lebih menarik dan terkesan lebih modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode *Research & Development (R&D)* menurut sugiyono (2009:407) dalam saputro (2013). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 136541 Tanjungbalai. Subjek dalam penelitian ini adalah Subjek dalam penelitian ini adalah Ahli Materi, Ahli Media, dan Respon Peserta Didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. pada wawancara dilakukan dengan interaksi antara peneliti dengan guru yang berada dikelas. Dokumentasi diperolehnya dari foto-foto dalam kegiatan tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian penelitian dari produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dimana hal ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai bahan ajar. Hasil pengembangan Media berupa Video Animasi berbasis *Power Point*, dan instrument penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli, dan respon peserta didik.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis power point dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan tiga tahap saja yaitu Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), dan Development (Pengembangan).

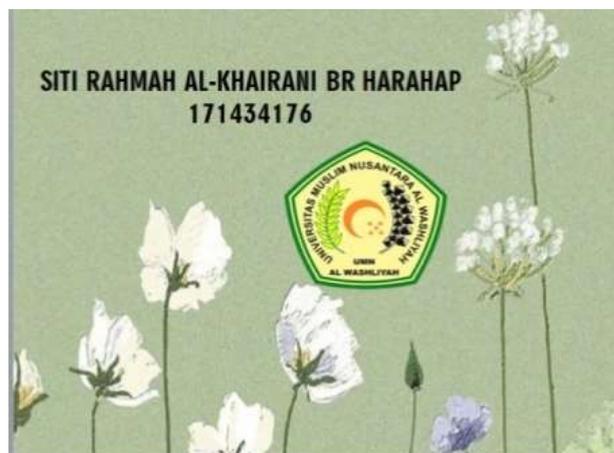
1. Analysis (Analisis)

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru wali kelas IV di SD Negeri 136541 Tanjungbalai yaitu Ibu Nurhasanah Nasution. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pada materi Tumbuhan dan Fungsinya mengalami kendala karena dilihat dari hasil belajar Peserta didik dan ketidakaktifan Peserta didik dalam bertanya tentang pembelajaran yang diajarkan tersebut.

2. Design (Perencanaan)

- 1) Rancangan pembuatan Awal video

Pada tahap ini peneliti mencari informasi dari Youtube dengan melihat contoh video yang telah ada, sehingga rancangan yang dibuat akan terlihat menarik dengan kombinasi warna.



Gambar 1.1 Sampul Video

2) Merancang Susunan Materi

Pada tahap ini peneliti membuat susunan materi Tumbuhan dan Fungsinya yang memuat materi dan contoh gambar bergerak (gif) sehingga peserta didik dapat dengan mudah melihat bagaimana bentuk dari bagian tumbuhan agar lebih mudah memahami dengan baik.



Gambar 1.2 Gambar Materi

3) Latihan

Pada tahap ini peneliti merancang soal atau latihan berupa kuis dibagian akhir dari materi yang telah dipelajari agar guru dapat mengetahui peserta didik mudah memahami atau tidak.



Gambar 1.3 Kuis

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan kegiatan yaitu validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi dari validator ahli materi dilakukan oleh Guru SD Negeri 136541 Tanjungbalai dan ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan dan hasil validasi respon peserta didik adalah perwakilan dari kelas IV SD. Dengan adanya validasi tersebut akan memberikan komentar atau saran mengenai pembelajaran berbasis *Power Point* pada lembar penilaian yang telah disediakan.

Pembahasan

Media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah" yang dimana diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011) dalam Ramen (2021). Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium yang disebut sebagai media pendidikan yang dimana medium tersebut akan mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, yang tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Burhan (2021) yaitu alat-alat grafis,

fotografis atau elektronik untuk membuat, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Wirawan (2014) dalam Kadaruddin (2018) menjelaskan bahwa *Power Point* adalah salah satu program aplikasi *Microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan membuat animasi.

Kadir (2013) dalam Jajang (2021) mengatakan Contextual Teaching Learning (CTL) adalah konsep belajar yang memandang bahwa anak akan belajar lebih baik dan lebih bermakna jika anak “bekerja” dan “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahuinya” Sanjaya (2010) dalam Jajang (2021) menjelaskan bahwa CTL adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata.

John T. Moore, Ed.D (2007:10) dalam Saputro (2021) menyatakan bahwa sains lebih dari sekedar kumpulan fakta, gambar, grafik, dan tabel. Sains merupakan suatu metode untuk mempelajari fisik alam semesta. Sains adalah suatu cara untuk menanyakan dan menjawab pertanyaan. Sains dapat digambarkan sebagai sikap dari ilmuwan itu sendiri yaitu sikap skeptis (meragukan sesuatu), mereka harus dapat menguji fenomena dan mereka harus mempertahankan hasil yang diperoleh dan menunggu hingga ada ilmuwan lainnya tidak menyetujui hal tersebut. Jika tidak dapat diuji, bukanlah sains.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis Power Point untuk kelas IV SD hanya menggunakan tiga tahap saja yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), dan Development (pengembangan). Proses pengembangan media pembelajaran telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi yang dilakukan oleh para ahli serta peserta didik, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran

ini, diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran IPA serta memanfaatkan teknologi yang telah ada.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Power Point* pada materi Tumbuhan dan Fungsinya memiliki kualitas yang baik, sehingga dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk pelajaran IPA. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dan peserta didik kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kriteria valid dengan rata-rata skor media layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media pembelajaran pada materi Tumbuhan dan Fungsinya merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Power Point* ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Design, Development, Inplementation, Evaluation) yang dimana peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu:
 - a.) Tahap Analisis dengan melakukan wawancara pada guru wali kelas IV SD.
 - b.) Tahap Design bertujuan untuk merancang suatu perangkat pembelajaran dari awal sampai akhir
 - c.) Tahap Development dengan mengembangkan produk dan validasi ahli dalam kelayakan media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa angket ahli materi, ahli media dan respon peserta didik.
3. Hasil kelayakan produk media pembelajaran pada materi Tumbuhan dan Fungsinya yang dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (2005). Penerapan Pembelajaran “Guide Discovery Inquiry Laboratory Lesson” untuk meningkatkan mutu KBM siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 3 (3):200-207
- Burhan, A. (2021). *Bahan Ajar Pelatihan Sederhana (untuk media pembelajaran berbasis labseries)*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217-226.
- Hasanah, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 1(1), 24-30.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: CV.Budi Utama
- Kelana, J.B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Mulyana. (2010). *Rahasia menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran berbasis Kompetensi dan Kontekstual, panduan bagi Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA*, 3(2), 267-279.

- Purba, R. A. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Saputro, Agung Nugroho Catur, dkk. (2021). *Pembelajaran Sains*. Yayasan Kita Menulis
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83.