PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI SDIT NURUL ILMI KOTA PARIAMAN

TESIS

OLEH

SANIA PUTRIANA
NIM 20124030

Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022

PERSETUJUAN KOMISI

UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Nellitawati, S.Pd., M.Pd., Ph.D (*Ketua*)	
2.	Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd (*Anggota*)	
3.	Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd (*Anggota*)	

Mahasiswa:

Nama : **Sania Putriana**
NIM : **20124030**
Tanggal Ujian : **14 Juli 2022**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Sania Putriana

NIM : 20124030

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Nellitawati, S.Pd., M.Pd., Ph.D **Pembimbing**		5/8 - 2022

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan
Universitas Negeri Padang

Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Dasar,

Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

SURAT PENGESAHAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan PowerPoint pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman**" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan perumusan saya sendiri, di samping arahan dari tim pembimbing, tim penguji, tim validator, dan masukan dari rekan-rekan peserta seminar.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pula pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2022
Saya yang menyatakan,

Sania Putriana
NIM. 20124030

ABSTRAK

Sania Putriana. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan PowerPoint pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman". Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan PowerPoint pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media multimedia interaktif khususnya pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD). Yaitu pengembangan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint pada pembelajaran IPA. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation* dan *evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Output dari multimedia interaktif menggunakan PowerPoint ini berupa file yang dapat di install dengan mudah, sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, uji validitas dari multimedia interaktif memiliki rata-rata sebesar 4,38 dapat dikatakan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint "sangat baik". Dengan demikian, multimedia interaktif menggunakan PowerPoint ini sudah valid. Dari hasil praktikalitas dengan rata-rata sebesar 4,7 dapat dikatakan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint "sangat baik". Dengan demikian, multimedia interaktif menggunakan PowerPoint ini sudah praktis untuk dipakai dalam menguji efektivitas. Dari uji efektivitas, hasil test yang didapatkan menyatakan bahwa 91% dari jumlah siswa kelas V di SDIT Nurul Ilmi mendapatkan nilai di atas KKM sesudah menggunakan mutimedia interaktif menggunakan *PowerPoint*. Berdasarkan ketetapan peneliti sebelumnya bahwa jika 85% dari jumlah siswa kelas V di SDIT Nurul Ilmi mendapatkan nilai di atas KKM setelah menggunakan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint, maka produk ini dinyatakan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, PowerPoint

ABSTRACT

Sania Putriana. 2022. "Development of PowerPoint Software-Based Interactive Multimedia on Science Learning in Elementary Schools". Thesis. Padang State University Postgraduate Program.

This study discusses the development of interactive multimedia learning media based on PowerPoint software in science learning in elementary schools. This study aims to produce interactive multimedia media, especially in science learning in elementary schools that are valid, practical and effective.

The type of research used is *Research and Development* (RnD). That is the development of interactive multimedia using PowerPoint in science learning. The development model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and evaluation). This research was conducted at SDIT Nurul Ilmi, Pariaman City. The instrument used is a questionnaire. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The output of interactive multimedia using *PowerPoint* is in the form of files that can be installed easily, making it easier for students in the learning process. The type of research used is Research and Development (RnD). That is the development of interactive multimedia using PowerPoint in science learning. The development model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and evaluation). This research was conducted at SDIT Nurul Ilmi, Pariaman City. The instrument used is a questionnaire. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The output of interactive multimedia using *PowerPoint* is in the form of files that can be installed easily, making it easier for students in the learning process.

Based on the research results, the validity test of interactive multimedia has an average of 4.38, it can be said that interactive multimedia using *PowerPoint* is "very good". Thus, interactive multimedia using PowerPoint is already valid. From the practical results with an average of 4.7, it can be said that interactive multimedia using PowerPoint is "very good". Thus, interactive multimedia using *PowerPoint* is already practical to use in testing its effectiveness. From the effectiveness test, the test results obtained stated that 91% of the number of fifth grade students at SDIT Nurul Ilmi got scores above the KKM after using interactive multimedia using PowerPoint. Based on the previous researcher's determination that if 85% of the number of fifth grade students at SDIT Nurul Ilmi get a score above the KKM after using interactive multimedia using *PowerPoint*, then this product is declared effective.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, *PowerPoint* Software

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat serta nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan PowerPoint pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman". Penelitian ini dilakukan pada materi kelas V semester 1. Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tesis ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nellitawati, S.Pd., M.Pd, Ph.D., sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi, masukan, dan saran demi kelancaran pembuatan tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd, selaku kontributor 1 yang telah memberikan kritik, saran dan pengetahuan baru dalam penyusunan tesis ini
3. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd, selaku kontributor 2 yang telah memberikan kritik, saran dan pengetahuan baru dalam penyusunan tesis
4. Indra Suprapto, kepala Sekolah SDIT Nurul Ilmi Pariaman yang telah memberikan izin observasi penelitian di kelas V SDIT Nurul Ilmi Pariaman

Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan dalam penulisan tesis ini, untuk itu saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan

Padang, 14 Juli 2022
Penulis

Sania Putriana

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
PERSETUJUAN AKHIR TESIS ……	ii
PERSETUJUAN KOMISI ……...	iii
SURAT PENGESAHAN ……..	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	23
C. Batasan Masalah	24
D. Rumusan Masalah	24
E. Tujuan Penelitian	25
F. Karakteristik Produk yang Diharapkan	25
G. Manfaat Penelitian	26
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	27
I. Definisi Istilah	28
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	28
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	30
2. Pengertian Media Pembelajaran	32

3. Fungsi Media 35
4. Manfaat Media Pembelajaran 39
5. Jenis Media 44
6. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran 47
7. Multimedia Interaktif 50
8. *PowerPoint* 64
9. Kurikulum 67
10. Pembelajaran IPA 69
11. Prinsip Pembelajaran IPA 73
12. Hubungan Pembelajaran IPA dengan Multimedia 75
13. Model Pengembangan ADDIE 76
14. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas 78

B. Penelitian Relevan 87
C. Kerangka Berpikir 88

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 93
B. Model Pengembangan 94
C. Tempat dan Waktu 94
D. Prosedur Pengembangan 95
E. Instrumen Penelitian 101
F. Teknik Pengumpulan Data 113
G. Teknik Analisis Data 115

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian 117
B. Hasil Penelitian 118
C. Pembahasan 139
D. Revisi Produk 157

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 167

B. Saran 169

DAFTAR PUSTAKA 170

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VB SDIT Nurul Ilmi 18

Tabel 2. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDIT Ash Haabul Kahfi 20

Tabel 3. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VA SDIT Mutiara 21

Tabel 4.Prosedur Penelitian 95

Tabel 5. Angket Validator Konten Tematik 103

Tabel 6. Angket Validator Bahasa 104

Tabel 7. Angket Validator Isi/Materi 105

Tabel 8. Angket Validator Konstruk Bahasa 105

Tabel 9. Angket Validator Media 106

Tabel 10. Indikator Angket Uji Praktikalitas 107

Tabel 11. Interval Koefisien Uji Reliabilitas 111

Tabel 13. Kriteria tingkat kesukaran 112

Tabel 14. Kriteria daya beda 113

Tabel 15. Skala Likert Data Kuantitatif 115

Tabel 16. Konversi Nilai 116

Tabel 17. Daftar Nama Validator 133

Tabel 18. Hasil uji praktikalitas multimedia interaktif 135

Tabel 19. Hasil validasi multimedia interaktif validator isi/materi 142

Tabel 20. Hasil validasi multimedia interaktif validator media 144

Tabel 21. Hasil validasi keseluruhan 145

Tabel 22. Hasil praktikalitas keseluruhan 148

Tabel 23. Data perhitungan pretest dan postest SDIT Nurul Ilmi 151

Tabel 24. Data perhitungan pretest dan postest SDIT Ash Haabul Kahfi 152

Tabel 25. Data perhitungan pretest dan postest SDIT Mutiara 152

Tabel 26. Revisi validasi konten tematik 157

Tabel 27. Tampilan revisi validasi konten tematik 158

Tabel 28. Revisi validasi bahasa 159

Tabel 29. Tampilan revisi validasi bahasa 160

Tabel 30. Revisi validasi isi/materi 161

Tabel 31. Tampilan revisi validasi isi/materi 161

Tabel 32. Revisi validasi Konstruk Bahasa 162

Tabel 33. Tampilan revisi validasi konstruk bahasa 163

Tabel 34. Revisi validasi media 163

Tabel 35. Tampilan revisi validasi media 164

Tabel 36. Hasil Validasi Pertama 209

Tabel 37. Hasil Validasi Kedua 210

Tabel 38. Hasil praktikalitas pengembangan multimedia interaktif berbasis software PowerPoint pada pembelajaran IPA di SD 210

Tabel 39. Hasil Validitas Uji Coba Soal 212

Tabel 40. Hasil Reliabilitas 213

Tabel 41. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal 214

Tabel 42. Hasil Uji Beda Soal 215

Tabel 43. Hasil Pretest SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 213

Tabel 44. Hasil Postest SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 214

Tabel 45. Hasil Pretest SDIT Ash Haabul Kahfi 215

Tabel 46. Hasil Postest SDIT Ash Haabul Kahfi 216

Tabel 47. Hasil Pretest SDIT Mutiara..... 217

Tabel 48. Hasil Postest SDIT Mutiara 218

Tabel 49. Rekap Hasil Pretest dan Postest SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 218

Tabel 50. Rekap Hasil Pretest dan Postest SDIT Ash Haabul Kahfi..... 219

Tabel 51. Rekap Hasil Pretest dan Postest SDIT Mutiara 220

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 32

Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir 92

Gambar 3. Model Pengembangan ADDIE 95

Gambar 4. Desain pretest posttest 108

Gambar 5. Tampilan Awal Produk 181

Gambar 6. Tampilan menu 181

Gambar 7. Tampilan Petunjuk 182

Gambar 8. Tampilan indikator 182

Gambar 9. Tampilan materi 183

Gambar 10. Tampilan judul sub tema 183

Gambar 11. Tampilan materi 184

Gambar 12. Tampilan awal soal pertema 184

Gambar 13. Tampilan awal soal persubtema 185

Gambar 14. Tampilan soal 185

Gambar 15. Tampilan Profil 186

Gambar 16. Pelaksanaan Uji Praktikalitas Produk oleh Siswa 222

Gambar 17. Pelaksanaan Uji Praktikalitas Produk oleh Guru 222

Gambar 18. Pelaksanaan Uji Coba Soal 223

Gambar 19. Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional 223

Gambar 20. Pelaksanaan Pretest di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 224

Gambar 21. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 224

Gambar 22. Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif berbaiss PowerPoint di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman 225

Gambar 23. Pelaksanaan Postest di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman..... 225

Gambar 24. Pembelajaran Konvensional SDIT Mutiara 226

Gambar 25. Pelaksanaan Pretest di SDIT Mutiara 226

Gambar 26. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif SDIT Mutiara 227

Gambar 27. Pelaksanaan Postest SDIT Mutiara..... 227

Gambar 28. Pembelajaran Konvensional SDIT Ash Haabul Kahfi 228

Gambar 29.Pretest SDIT Ash Haabul Kahfi 228

Gambar 30. Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif SDIT Ash Haabul Kahfi 229

Gambar 31. Pelaksanaan Pretest SDIT Ash Haabul Kahfi 229

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Persetujuan Izin Penelitian	178
2	Tampilan Multimedia Interaktif	181
3	Angket Validator Konten Tematik	187
4	Angket Validator Bahasa	190
5	Angket Validator Isi/Materi	192
6	Angket Validator Konstruk Bahasa	196
7	Angket Validator Media	200
8	Angket Uji Praktikalitas Guru	205
9	Agket Uji Praktikalitas Siswa	207
10	Hasil Validasi Pertama	209
11	Hasil Valiasi Kedua	210
12	Rakapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Siswa	211
13	Hasil Validitas Uji coba Soal	212
14	Hasil Reliabilitas Soal	213
15	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	214
16	Hasil Uji Daya Beda Soal	215
17	Hasil Pretest dan Postest	216
18	Rekap Hasil Pretest dan Postest Tiga Sekolah	218
19	Dokumentasi	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memberikan fungsi yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan bangsa Indonesia. Pendidikan adalah sarana penting untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin suatu kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang berpendidikan di lingkungan masyarakat khususnya di Indonesia. Pendidikan merupakan bidang yang memfokuskan seluruh seluk beluk kegiatannya pada proses pembelajaran.

Menurut UU No 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal senada diungkapkan oleh Daryanto yang berpendapat bahwa pendidikan adalah pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Peningkatan sumber daya manusia sejak dini merupakan tujuan utama dalam memajukan bangsa dan Negara dalam bidang Pendidikan.

Pendidikan tidak bisa terlepas dari belajar dan pembelajaran. Menurut teori dari Walker (1973), belajar adalah suatu perubahan perbuatan sebagai hasil dari pengalaman. Dan menurut teori dari Gagne (2005), pembelajaran adalah kegiatan yang dimulai dari mendesain, mengembangkan mengimplementasikan, mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar.

Pendidikan bisa didapatkan secara formal ataupun secara non formal. Pendidikan formal bisa didapatkan siswa melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), Seni Budaya dan Prakarya, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) yang obyek kajiannya berhubungan dengan kehidupan manusia. IPA (Ilmu

Pengetahuan Alam) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam tersebut sangat penting dipelajari karena segala aktivitas manusia berhubungan erat dengan alam sehingga hidup manusia tergantung pada alam, sehingga IPA dijadikan matapelajaran mulai dari tingkat SD.

Aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak mampu menyadari keterbatasan pengetahuannya, membangkitkan rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan informasi yang telah dipelajari. Hal ini tak terlepas dari peran aktif guru dalam menyampaikan informasi tersebut. Guru dituntut kreatif dan memiliki kompetensi yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kusumaningrum, 2018).

Menurut Irfan (2019) Kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPA merupakan deskripsi tujuan dan kompetensi yang diharapkan tercapai setelah kegiatan belajar seorang individu. Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakter materi yang disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar dan media yang mendukung.

Proses pembelajaran di sekolah berorientasi pada peningkatan kompetensi pengetahuan, salah satunya dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sering digunakan

oleh guru baik di tingkat sekolah dasar. Sumber dan media pembelajaran yang digunakan berupa buku teks yang berisi uraian materi tekstual dan hafalan. Guru hanya menyampaikannya dengan membaca teks, sehingga materi bersifat abstrak. Pembelajaran konvensional dengan komunikasi guru satu arah kepada siswa masih menjadi pilihan mayoritas guru. Sedangkan pembelajaran IPA seharusnya dapat mengajarkan siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis tentang hal-hal yang belum di pahami (Indah Septiani et al., 2020).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran di Indonesia masih cukup tertinggal. Media hanya berisi uraian materi yang bersifat tekstual dan teoritis. Pembelajaran IPA mengandung transfer pengetahuan konseptual tanpa ada upaya untuk mengembangkan perilaku atau karakter siswa berdasarkan pengetahuan yang disampaikan (Indah Septiani et al., 2020).

Menurut teori Oemar Hamalik (2003: 146) terdapat tujuh komponen yang memengaruhi proses belajar mengajar yakni: (1) Tujuan mengajar; (2) Siswa yang belajar; (3) Guru yang mengajar; (4) Metode mengajar; (5) Alat bantu mengajar (media); (6) Penilaian evaluasi; dan (7) Situasi pengajaran. Dari tujuh komponen yang mempengaruhi proses hasil belajar mengajar tadi salah satunyanya adalah media.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat

melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Guru hendaknya berupaya menciptakan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Dalam menciptakan materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan tersebut, guru menciptakan suatu produk berupa media pembelajaran yang tepat. Karena dengan adanya media pembelajaran, akani membuat siswa cepat menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Menurut Ekayani (2017) media pembelajaran secara lazim adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kapabilitas atau ketrampilan si pelajar supaya sanggup mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Nurrita (2018: 171) media pembelajaran adalah adalah alat yang bisa menunjang proses belajar mengajar agar arti pesan yang disampaikan jadi lebih memahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran bisa tercapai bersama dengan efektif dan efisien. Kemudian menurut Samhudi (2021: 149) media pembelajaran adalah bahagian dari sumber belajar yang merupakan paduan pada perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Oleh karena itu, media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu

mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik. Dengan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara filosofis, pendidikan sains saat ini diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik agar sukses hidup di abad 21. Hal tersebut mengakibatkan pembangunan literasi siswa yaitu membaca dan menulis harus diperluas melalui multimedia dan TI (teknologi informasi). Peserta didik harus mampu menghadapi tantangan di era global. Oleh karena itu, cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik berupa multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi sains siswa pada pembelajaran IPA di sekolah terutama pada abad 21 ini.

Di era pendidikan menggunakan teknologi seperti sekarang ini, penyelenggaraan pendidikan tidak bisa begitu saja berjalan seperti biasa, diperlukan terobosan inovasi yang mampu menciptakan iklim belajar yang dinamis dan konstruktif melalui kolaborasi antara kemampuan kognitif dan keterampilan. Sistem pendidikan nasional perlu menyiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan kemampuan lulusan dengan keterampilan abad 21 sehingga pelaksanaan pembelajaran harus mengarah pada penguasaan kompetensi yang dibutuhkan. Diantara kompetensi yang dibutuhkan di abad 21 adalah 4C, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi untuk menciptakan organisasi yang inovatif dan aktif serta proses pembelajaran yang menarik (Roemintoyo et al., 2022).

Dengan demikian, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah terintegrasi dengan teknologi sebagai inovasi dalam menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat berupaya merancang dan membuat media untuk proses pembelajarannya sendiri berdasarkan karakteristik siswanya. Penggunaan bahan ajar yang dirancang dalam bentuk media tertentu yang kemudian digunakan dalam proses pembelajaran akan mampu memberikan stimulus yang positif kepada siswa. Sehingga siswa akan termotivasi dan tertarik, dan berdampak terhadap minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media sebagai sarana penyampaian informasi pembelajaran akan dapat membantu siswa menguasai pemahaman suatu konsep yang sedang dipelajari. Hal ini dikarenakan melalui media pembelajaran informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan lebih mudah untuk ditarik suatu kesimpulan.

Perkembangan teknologi dan informasi di era Revolusi Industri 4.0 diharapkan turut serta mengembangkan kemampuan guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi modern. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran konvensional masih mendominasi cara penyampaian materi dari guru kepada siswa. Ketidakmampuan guru menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman,

menjadi salah satu faktor yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan saat di kelas.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu untuk menyederhanakan kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat membantu siswa memahami materi. Media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa memahami suatu materi dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan. Media pembelajaran membantu pemahaman konsep-konsep ilmiah untuk memperoleh yang dibutuhkan kompetensi dengan cara yang mudah diingat dan diulang (Lukman et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, atau model pembelajaran yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan menjadikan pendidik mampu untuk selalu berkreasi, termasuk dalam pemanfaatan media (Yulianci et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan sejenis bahan (materi), perangkat, pengaturan, peralatan dan orang dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut yang memiliki tujuan untuk memfasilitasi belajar dan merubah ke arah yang lebih baik kinerja dalam pembelajaran. Abdullah (2012: 218) mengatakan bahwa sumber studi

berikut bukan cuma di dalam wujud bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pelajar dapat memakai sumber studi yang lain seperti sarana pembelajaran, radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia di dalam usaha menaikkan interaksi dan terjadinya umpan balik bersama peserta didik.

Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, (1) membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, (2) merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, (3) pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan, (4) siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, (5) pembuatan media dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru, (6) meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketersediaan media yang biasa digunakan seperti buku teks, majalah, koran dan papan tulis menyebabkan kebosanan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Berbagai macam media seperti audio dan visual seperti televisi, radio, dan video, sedangkan media elektronik seperti komputer. Semua media yang digunakan belum termanfaatkan secara maksimal, bahkan komputer hanya sebagai “penghias” karena tidak digunakan secara maksimal. Oleh karena itu perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media. (Rianto et al., n.d.).

Di era kemajuan teknologi yang pesat saat ini, dimana siswa banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget. Perkembangan teknologi menyebabkan siswa menjadi kecanduan dan tidak bisa lepas dari

gadget yang mengalihkan perhatiannya dari buku pelajaran. Permasalahan yang dihadapi di sekolah adalah guru belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran menggunakan teknologi seperti komputer. Penggunaan komputer di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Metode pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media cetak membuat siswa tidak fokus pada materi yang diajarkan, hal ini disebabkan kurangnya interaksi siswa dengan bahan ajar (Laia et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi telah menimbulkan kebutuhan akan pembelajaran menggunakan multimedia. Penerapan teknologi multimedia menjadi kebutuhan pembelajaran dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berkualitas. Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan dalam bentuk multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Rukayah et al., 2022). Oleh karena itu guru dituntut dalam mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer. Salah satu cara dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan teknologi komputer adalah dengan menciptakan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Jika multimedia interaktif dimasukkan ke dalam lingkungan belajar, presentasi yang kaya informasi membuat instruksi pembelajaran lebih efektif daripada menyajikan melalui media tunggal dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh informasi lebih

bermakna dan berulang kali melalui multimedia interaktif. (Leow & Neo, 2017)

Media pembelajaran menggunakan interaktif ini perlu dikembangkan karena dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini bersifat mandiri, artinya, tanpa instruksi dan bantuan dari guru siswa bisa belajara mandiri dengan menggunakan multimedia intetraktif. Penggunaan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat berguna dalam proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPA. Karena ruang lingkupnya yang luas, adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa agar mudah menguasai materi dalam mata pelajaran IPA Terpadu. Media Pembelajaran menggunakan mulitmedia interaktif ini berisi tentang materi pembelajaran IPA, video dan soal latihan untuk pemahaman siswa. Onintra (2009) menyebutkan multimedia interaktif dirancang dengan memasukkan gambar, video, suara dan animasi yang relevan terhadap mata pelajaran tersebut.

Dengan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Pembuatan multimedia interaktif dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dikala belajar. Multimedia interaktif yang digunakan di dalam pembelajaran merupakan sarana yang sangat baik untuk

meningkatkan sistem belajar bersama dengan memberi tambahan kesempatan bagi siswa di dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan info.

Secara teoritis, ada beberapa ahli yang menyatakan bahwa betapa pentingnya media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini dikembangkan, Beberapa penelitian tentang multimedia interaktif mampu mengasah keterampilan pada siswa di antaranya Husein et al., (2019) dan Jamuri et al., (2015) mampu meningkatkan penguasaan konsep, Gunawan et al., (2019) mampu meningkatkan penguasaan konsep. disposisi berpikir dan (Yulianci et al., 2018) mampu meningkatkan keterampilan IPA generik siswa (Yulianci et al., 2021). Penggunaan teknologi komputer berupa multimedia interaktif merupakan salah satu solusi yang layak diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil pembelajarannya (Lutfi et al., 2021).

Media elektronik membuat siswa aktif karena memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dan menyerap pesan dari media tersebut. Guru membutuhkan media alternatif sebagai bahan ajar untuk memberikan ilustrasi dan pemahaman yang lebih baik dengan menggunakan multimedia interaktif menggunakan powerpoint. Multimedia secara signifikan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Laia et al., 2021).

Banyak penelitian mengungkapkan keunggulan pembelajaran multimedia, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas, meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagian besar multimedia interaktif yang dikembangkan selama ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Indah Septiani et al., 2020).

Media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini memiliki kelebihan. Fitur multimedia interaktif seperti penghias grafik, kemampuan mengatur suara, menganimasikan gambar bergerak dan menyajikan video merupakan inovasi yang dapat menunjang belajar aktifitas siswa. Multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan kata lain, multimedia mampu mengirimkan informasi sehingga membantu siswa untuk membuat visualisasi dunia nyata yang tidak terlihat. Suatu penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar dari multimedia memiliki motivasi yang lebih besar, akibatnya pembelajaran multimedia melebihi cara konvensional. Ketika peserta didik terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, kemungkinan untuk menyimpan informasi dan mempertahankan proses belajar meningkat.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memupuk interaksi antara siswa dengan media pembelajaran dan antar media pembelajaran dengan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa ketika interaksi belajar seperti ini terjadi, perhatian dan pemahaman siswa

terhadap subjek yang dipelajari meningkat. Multimedia interaktif dapat merangsang lebih dari satu indera pada satu waktu, dan dengan melakukan itu, mungkin lebih menarik perhatian siswa (Teoh & Neo, 2017).

Berdasarkan teori Chaeruman (2007: 55) penggunaan multimedia interaktif dapat mengefesienkan waktu pembelajaran, dapat membuat siswa lebih aktif, berkualitas dan dapat ditingkatkan, efektifitas belajar siswa yang dapat membuat proses belajar mengajar berdampak positif terhadap sikap belajar siswa.

Menurut Fatmala (2016: 4) kelebihan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada yaitu: (1) Siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat menunjang aktifitas belajar siswa secara mandiri. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, dan handphone atau tablet, (2) Secara keseluruhan media ini berisi Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran IPA, sounds, animasi, gambar, serta soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Yudhi Mudani (2012) juga menjelaskan beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya (1) Interaktif artinya Program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), (2) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti diinginkan, (3) Meningkatkan motivasi

belajar (4) Memberikan umpan balik (respon) dan (5) Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

Dalam membuat media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini perlu menggunakan dan *software*, diantaranya *PowerPoint*, Canva, Powtoon, Prezi, Sparkol Videoscribe, Lectora, Sigil, Wondershare Filmora. Dari semua tersebut, peneliti menggunakan *PowerPoint*. Peneliti memilih *PowerPoint* ini karena memiliki beberapa kelebihan dari yang lain, yaitu (1) dalam pembuatan media tidak harus terhubung dengan internet, (2) tidak mahal, (3) tidak berbayar, (4) tidak perlu menginstal karena *PowerPoint* ada di semua windows komputer ataupun laptop, sehingga guru dan siswa pun mudah mengaksesnya, (5) bisa diaplikasikan dan diakses di mana saja, seperti komputer, laptop, ataupun HandPhone (HP).

Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar siswa mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran hendaknya menjadikan siswa aktif serta merangsang perhatian, minat dan pikiran siswa dalam pembelajaran. Dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dapat membantu menyederhanakan kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Serta guru hendaknya menciptakan alat yang bisa menunjang proses

belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Tetapi, harapan belum sesuai dengan kenyataan. Beberapa kesenjangan terjadi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah menunjukkan bahwa SDIT Nurul Ilmi Pariaman memiliki labor komputer. Ada beberapa kesenjangan yang terjadi saat proses pembelajaran. Diantaranya dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku kurikulum 2013. Belum ada guru menggunakan komputer sebagai sarana belajar atau media pembelajaran. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.

Guru belum menciptakan media yang lebih inovatif sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan. Hal ini dapat dilihat dengan kurangnya antusias siswa pada mata pelajaran IPA, karena siswa tidak memiliki gambaran nyata tentang bagaimana proses materi pada mata pelajaran IPA terjadi di alam sekitar yang sebenarnya. Oleh sebab itu media sangat penting untuk mendukung pembelajaran.

Penggunaan media menggunakan multimedia interaktif belum digunakan pada pembelajaran IPA, sehingga siswa mengalami kesukaran untuk memahami materi pelajaran yang bersifat konsep, gejala dan prinsip dalam materi IPA. Oleh karena itu sebaiknya guru

menciptakan pembelajaran yang semenarik mungkin khususnya pada pembelajaran IPA. Contohnya yaitu dengan menggunakan *PowerPoint*. Dalam hal ini letak interaktif pada *PowerPoint* ini terdapat pada latihan soalnya, dimana setiap siswa yang menjawab benar atau salah akan diberikan balasan emotikon yang sudah disediakan sebagai timbal balik dari jawaban yang diberikan siswa.

Tidak hanya itu, siswa yang sulit memahami materi akan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dalam 1 kali pertemuan karena terbatasnya waktu, sehingga akan menambah beban ke materi selanjutnya. Hal ini dikarenakan minat belajar peserta didik masih kurang sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

Dalam proses pembelajaran siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru karena teknik pembelajarannya menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa bosan. Siswa kurang mendapatkan kesempatan yang luas untuk menyampaikan ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman dan potensi yang dimilikinya. Serta kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat guru menerangkan pembelajaran karena yang siswa lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Indra Suprapto, sebagai kepala Sekolah SDIT Nurul Ilmi Pariaman mengatakan bahwa

guru sudah menggunakan media seperti media visual dan audio. Media visual yang digunakan guru seperti gambar yang ditempelkan ke sebuah tempat seperti karton. Tetapi media yang digunakan guru tersebut memiliki kelemahan dibandingkan dengan multimedia interaktif. Kelemahannya seperti, biaya, gambar bersifat lepas dan mudah rusak, media diam sehingga kurang cocok untuk mengajarkan hal-hal yang dikaitkan dengan gerak. Selain itu, media audio juga memiliki kelemahan seperti membuat pendengar menjadi bosan, sehingga pendengar enggan menerima informasi yang akan disampaikan.

Kepala Sekolah SDIT Nurul Ilmi, mengatakan bahwa guru belum menggunakan komputer sebagai media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, guru terkendala dalam membuat media ajar yang digunakan. Akibatnya siswa susah memahami materi karena guru hanya menggunakan komunikasi verbal saja tanpa menggunakan media, sehingga dalam satu kali pertemuan tujuan pembelajaran belum tercapai. Permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya diperkuat juga dengan hasil dokumentasi dari arsip guru dalam pembelajaran IPA. Berikut ini adalah nilai rata-rata MID Semester 1 khususnya pembelajaran IPA pada tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 1. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VB SDIT Nurul Ilmi

No	Nama	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Princess Shakira Azura	80	40		✓
2	Athallah Maulana Rafif	80	60		✓

3	Nazwa Chairunnisa Adhara	80	80	✓	
4	Shafiyah Naura Khairiyah	80	80	✓	
5	Rindo Ksatria Renchi	80	67		✓
6	Khayla Azzahra Wilvian	80	87	✓	
7	Nadhifa Ilmi S	80	87	✓	
8	M. Rafa Ramadhan	80	80	✓	
9	M. Kelvin Alfarizi	80	67		✓
10	Fatin Chairia Ariva	80	80	✓	
11	M. Raffi Azka Sarputra	80	67		✓
12	Nabila Bilqis Oktafianda	80	87	✓	
13	Adib Syahir Alhabsy	80	67		✓
14	Gabriella Aisha Donny	80	87	✓	
15	Gifty Hafiza Wahyudi	80	67		✓
16	Michka Riomi Ibrahim	80	67		✓
17	Zayanna Nazhifa	80	87	✓	
18	Humaira Zahra Amiko	80	67		✓
19	Aqyla Edwily	80	87	✓	
20	Sayyida Qudwati Shafa Ilmi	80	67		✓
21	Muhammad Affan	80	67		✓
22	Lembayung Chelseana	80	73		✓
23	Aqueena Mutiara	80	67		✓

Sumber: arsip guru kelas V SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman

Dari hasil MID semester 1 mata pelajaran IPA siswa kelas V SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman tahun ajaran 2021/2022 rendah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80, masih terdapat 13 orang atau 56% siswa

yang dinyatakan belum tuntas. Sedangkan 10 orang atau 44% yang baru mencapai KKM dari 23 orang siswa.

Tabel 2. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDIT Ash Haabul Kahfi

No	Nama	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Alfian Febrio Khidanna	80	80	✓	
2	Aqhilla Aprilia Hasril	80	50		✓
3	Aqila Cantika Avizah	80	40		✓
4	Aqilla Zahwa	80	90	✓	
5	Aquilla Gladis Kuswara	80	90	✓	
6	Atha Rufi Pratama	80	40		✓
7	Dzakirah Talita Ahmada	80	80	✓	✓
8	Evan Abrar Afela	80	50		✓
9	Fahira Putri Alfarisyi	80	50		✓
10	Fardzan Adika	80	90	✓	
11	Farezi Diorof	80	60		✓
12	Gianno Zhafran Afisi	80	50		✓
13	Habibie Nugroho	80	90	✓	
14	Hafidzah Khayirah Bahri	80	40		✓
15	Hamka Muqaddas Afsar	80	50		✓
16	Ibrahim Naashihul Umam	80	90	✓	
17	Intan Shayra Genika	80	40		✓
18	Jasmine Putri Winnesha	80	60		✓
19	Morien Maurilla	80	60		✓
20	Muhammad Bastian Zura	80	90	✓	
21	Muhammad Rafi	80	60		✓

22	Nadhifa Khaira Nurizka	80	40		✓
23	Rafif Arkan	80	60		✓

Sumber: arsip guru kelas V SDIT Ash Haabul Kahfi

Dari hasil MID semester 1 mata pelajaran IPA siswa kelas V SDIT Ash Haabul Kahfi tahun ajaran 2021/2022 rendah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80, masih terdapat 15 orang atau 65% siswa yang dinyatakan belum tuntas. Sedangkan 8 orang atau 34% yang baru mencapai KKM dari 23 orang siswa.

Tabel 3. Nilai Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VA SDIT Mutiara

No	Nama	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aisyah Albab Islami	80	60		✓
2	Azizah Ratu Qalbina	80	75		✓
3	Wasilaturrahmaniya. M	80	90	✓	
4	Anggun Mahendra	80	80	✓	
5	Fairand Ikhrar Baair	80	75		✓
6	Attikatul Muthmainnah	80	75		✓
7	Aisyah Khairany Piska	80	90	✓	
8	Almas Zahra	80	60		✓
9	Riefa Adelia Armi	80	60		✓
10	Fatih Akbar	80	60		✓
11	M. Ahda Sabila	80	90	✓	
12	M. Azzam Al-Fatih	80	90	✓	
13	Khalilurrahman	80	75		✓
14	Nourish Abdilla T	80	75		✓

15	Asyifa Oktadiani	80	90	✓	
16	Haziratul Tsaniyah R	80	90	✓	
17	Nadira Saskia Asra	80	80	✓	
18	Zahra Raddiya A	80	80	✓	
19	Rafa Aditya Zuhri	80	80	✓	
20	Hafifah Wardani	80	60		✓
21	Faris Dzulkhairill Hazim	80	90	✓	
22	Jonathan Danuarta	80	75		✓
23	M. Fazil Khaisan A. Z	80	80	✓	

Sumber: arsip guru kelas V SDIT Ash Haabul Kahfi

Dari hasil MID semester 1 mata pelajaran IPA siswa kelas VA SDIT Mutiara tahun ajaran 2021/2022 rendah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80, masih terdapat 11 orang atau 47% siswa yang dinyatakan belum tuntas. Sedangkan 12 orang atau 53% yang baru mencapai KKM dari 23 orang siswa.

Secara empiris, berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya tidak sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan. Selama proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga menjadikan siswa aktif dan tidak bosan selama pembelajaran. proses pembelajaran sebaiknya dapat meningkatkan antusias siswa dengan cara memberikan gambaran nyata pada pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA. Guru bisa menggunakan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Karena media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang

bersifat konsep, gejala dan prinsip dalam materi IPA. Dengan menggunakan media tersebut, siswa bisa langsung berinteraksi dengan media dan mengurangi teknik pembelajaran konvensional atau komunikasi melalui verbal.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, terdapat permasalahan di kelas V khususnya pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu peneliti memilih mata pelajaran IPA dan kelas V sebagai objek penelitian. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *PowerPoint* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA
2. Guru hanya menggunakan buku kemendikbud kurikulum 2013 sebagai sumber belajar
3. Guru belum memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran
4. Guru belum menciptakan media yang lebih inovatif sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan, ketidakmampuan guru menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman, menjadi salah satu factor yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan

5. Siswa yang sulit memahami materi akan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dalam 1 kali pertemuan karena terbatasnya waktu
6. Pada teknik pembelajarannya yaitu guru masih menggunakan komunikasi seara verbal saja, sehingga siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru
7. Rendahnya nilai MID semester 1 siswa kelas V tahun ajaran 2021/2022

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* pada pembelajaran IPA khususnya pada kelas V di SDIT Nurul Ilmi Pariaman materi semester 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman
2. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang valid pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman?

3. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang praktis pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman?
4. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang efektif pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia interaktif menggunkan PowerPoint pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman
2. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang valid pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman
3. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang praktis pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman
4. Menghasilkan multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* yang efektif untuk pembelajaran IPA kelas V di SDIT Nurul Ilmi Kota Pariaman

F. Karakteristik Produk yang Diharapkan

Adapun karakteristik dari produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan merupakan sebuah program (*software*) *PowerPoint* yang menampilkan materi berupa teks, gambar, sounds, animasi dan evaluasi pada komputer sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dan siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar sendiri.
2. Sounds, gambar dan animasi diunduh melalui website berbentuk PNG
3. Materi atau bahan ajar yang dibuat adalah materi IPA kelas V SD semester satu.
4. Produk media dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD)
5. Media pembelajaran berupa file yang dapat dibuka kapanpun dan mudah disimpan, baik itu di CD maupun flashdisk.
6. Multimedia interaktif ini menggunakan PowerPoint dilengkapi dengan berbagai pilihan menu seperti petunjuk, indikator, materi, soal dan profil pengembang.
7. Media ini dilengkapi soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini akan diperoleh manfaat bagi guru dalam pembelajaran tematik khususnya IPA. Penelitian ini dapat

dijadikan bahan kajian relevan bagi peneliti lain dan menambah referensi. Selain itu dapat memotivasi guru untuk menjadi pendidik yang profesional yang memahami tugasnya sebagai pengajar dan menerapkan media pembelajaran yang kreatif untuk siswanya serta bisa menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelasnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru, sebagai referensi media pembelajaran di Sekolah Dasar pada saat pembelajaran IPA kelas V materi semester 1 dalam menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

   b. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta memberikan motivasi agar guru dapat mengembangkan media ajarnya sendiri.

   c. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dan bisa menjadi bahan masukan dan bahan kajian bagi peneliti di masa yang akan datang.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

   Ada beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini antara lain :

   a. Dalam penyusunan media pembelajaran menggunakan multimedia

interaktif didesain sebaik mungkin dan semenarik mungkin, sehingga pembelajaran akan lebih aktif dan lebih menyenangkan.

b. Siswa lebih terarah dalam mengetahui konsep dengan menggunakan media ajar yang telah dikembangkan.

2. Keterbatasan Penelitian

a. Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA terbatas pada materi semester 1 kelas V.

b. Pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini dipergunakan oleh guru dan siswa kelas V.

c. Pengembangan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terbatas pada tingkat validitas.

d. Pengembangan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terbatas pada tingkat praktikalitas.

e. Pengembangan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terbatas pada tingkat efektivitas.

I. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang berkaitan dengan kajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses untuk menciptakan desain ke dalam suatu produk tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar atau media yang telah tersedia menjadi bahan ajar atau media yang lebih

efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang kemauan, perasaan dan pikiran siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada dirinya. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai alat dan bahan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dengan kata lain media pembelajaran menggunakan multimedia dengan model interaktif adalah sebuah media yang menggunakan multimedia yang berisikan kombinasi video, audio dan visual.