

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU UNTUK
SISWA KELAS V TEMA 7
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**OLEH
YENNI ATIKAH PANE
NIM. 19129079**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

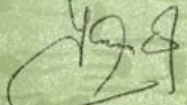
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
UNTUK SISWA KELAS V TEMA 7
SEKOLAH DASAR

Nama : Yenni Atikah Pane
NIM/BP : 19129079/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP

Padang, Mei 2023
Disetujui oleh
Pembimbing


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP : 196012021988032001


Dr. Yanti Fitria, M. Pd
NIP.19760520 2008001 2 020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* Pada
Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V Tema 7
Sekolah Dasar

Nama : Yenni Atikah Pane


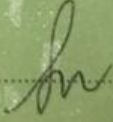

Nim : 19129079

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yanti Fitria, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Mai Sri Lena, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Zuryanty, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yenni Atikah Pane

NIM/BP : 19129079/2019

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* Pada
Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V
Tema 7 Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar merupakan karya saya sendiri dan atas bimbingan Pembimbing dan saran dari Tim Penguji. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan dalam skripsi ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 9 Mei 2023
Yang Menyatakan,



Yenni Atikah Pane
NIM.19129079

ABSTRAK

Yenni Atikah Pane. 2023. Pengembangan multimedia interaktif powerpoint pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 sekolah dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan teknologi ini tentunya memicu perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan termasuk di sekolah dasar. Dengan perkembangan teknologi, guru bisa berkreasi dalam merancang pembelajaran yang menari. Penelitian ini bermula ketika peneliti menemukan kesenjangan kondisi di lapangan bahwa guru masih kurang memanfaatkan teknologi, sehingga media yang digunakan kurang bervariasi dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas V tema 7 sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah *Research & Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Prosedur model penelitian ADDIE ini terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 04 Bukit Apit Puhun untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas dengan nilai rata-rata 85,23% kategori sangat valid, tingkat praktikalitas siswa 96,29% kategori sangat praktis, praktikalitas guru 96,6% kategori sangat praktis dan memiliki efektifitas dengan rata-rata 83,33%.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Powerpoint, Pembelajaran Tematik Terpadu

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas V Tema 7 Sekolah Dasar**”. Selanjutnya, sholawat serta salam peneliti hadiahkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd, Bapak Atri Walidi, M.Pd. Bapak Drs. Zuardi, M.Si, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd dan Ibu Dra. Zuryanty, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Ayahanda Anhar Pane dan Ibunda Roslina serta adik-adik saya Hamdi, Ansori dan Inayah yang telah senantiasa memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun material.
8. Bapak Jumadiar, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 04 Bukit Apit Puhun yang telah memberikan izin penelitian.
9. Bapak Ulya Azmi, S.Pd selaku wali kelas V SDN 04 Bukit Apit Puhun yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
10. Sahabat dan teman-teman mahasiswa SI PGSD angkatan 2019 sebagai teman

seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Dan semua pihak yang turut mendo'akan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, do'a dan dorongan yang telah Ibu, Bapak, dan rekan-rekan berikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan penulisan skripsi ini. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan kepada Allah SWT peneliti serahkan segalanya. Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran dalam perkembangan pendidikan.

Padang,

2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Defenisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Karakteristik Media Pembelajaran	16
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2. Hakikat Multimedia Interaktif	18
a. Pengertian Multimedia	18
b. Pengertian Interaktif	19
c. Pengertian Multimedia Interaktif	20

d. Manfaat Multimedia Interaktif	21
e. Karakteristik Multimedia Interaktif	22
f. Kelebihan Multimedia Interaktif	22
3. Hakikat <i>Software Powerpoint</i>	26
a. Pengertian <i>Powerpoint</i>	26
b. Kelebihan <i>Powerpoint</i>	27
4. Pembelajaran Tematik Terpadu	28
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	28
b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu	29
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	31
d. Implikasi Pembelajaran Tematik Terpadu	32
e. Penilaian dalam Pembelajaran Tematik Terpadu	34
B. Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENGEMBANGAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk	46
1. Subjek Uji Coba	46
2. Jenis Data	46
3. Instrument Pengumpulan Data	47
D. Teknik Analisis Data	53
1. Analisis data Validitas Media Pembelajaran	53
2. Analisis data Praktikalitas Media Pembelajaran	54
3. Analisis data Efektifitas Media Pembelajaran	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	58
A. Penyajian Hasil Pengembangan	58
1. Hasil Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	58
2. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	65
3. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	84
4. Hasil Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	86

5. Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	87
B. Analisis Data	88
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran	88
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	93
3. Analisis Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran	95
C. Revisi Produk	96
D. Pembahasan	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	103
A. Simpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR RUJUKAN	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	110

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka berfikir pengembangan multimedia interaktif <i>powerpoint</i> pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 sekolah dasar	40
Bagan 2 Alur Pengembangan multimedia interaktif <i>powerpoint</i> pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 sekolah dasar	45

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kriteria indeks daya pembeda instrumen.....	52
Tabel 2 Klasifikasi indeks kesukaran	53
Tabel 3 Penskoran validasi media pembelajaran	53
Tabel 4 Kategori validasi media pembelajaran	54
Tabel 5 Skala penilaian angket guru dan peserta didik	55
Tabel 6 Kategori kepraktisan media pembelajaran	56
Tabel 7 Interval skor tingkat penguasaan peserta didik	56
Tabel 8 Nama-nama Validator Media Pembelajaran	84
Tabel 9 Hasil Validasi Aspek Materi	89
Tabel 10 Hasil Validasi Aspek Bahasa	91
Tabel 11 Hasil Validasi Aspek Media	92
Tabel 12 Hasil Analisis Validasi Keseluruhan	93
Tabel 13 Hasil Uji Praktikalitas Guru Terhadap Media Pembelajaran	94
Tabel 14 Hasil Evaluasi Peserta Didik	95
Tabel 15 Hasil Revisi Produk Oleh Validator	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Observasi	111
Lampiran 2 Studi Lapangan Angket Kebutuhan Media Pembelajaran.....	114
Lampiran 3 Studi Lapangan Pedoman Wawancara Guru Kelas V SD	117
Lampiran 4 Studi Lapangan Hasil Wawancara Guru Kelas V SD	118
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 6 Surat Balasan Uji Coba SDN 13 Bukit Apit Puhun	125
Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian SDN 04 Bukit Apit Puhun.....	126
Lampiran 8 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas Ahli Materi	127
Lampiran 9 Hasil Lembar Uji Validitas Ahli Materi	128
Lampiran 10 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas Ahli Bahasa	138
Lampiran 11 Hasil Lembar Uji Validitas Ahli Bahasa	139
Lampiran 12 Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas Ahli Media	151
Lampiran 13 Hasil Lembar Uji Validitas Ahli Media	152
Lampiran 14 Kisi-Kisi Lembar Uji Praktikalitas Guru Kelas V SD.....	158
Lampiran 15 Hasil Lembar Uji Praktikalitas Guru Kelas V SD.....	159
Lampiran 16 Kisi-Kisi Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik	161
Lampiran 17 Hasil Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik	162
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik	166
Lampiran 19 Hasil Ulangan Harian Kelas V SDN 04 Bukit Apit Puhun	167
Lampiran 20 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Peserta Didik	168
Lampiran 21 Soal Evaluasi	171
Lampiran 22 hasil Validasi Instrumen Soal Evaluasi	176

Lampiran 23 Surat Keterangan Hasil validasi Instrumen Soal Evaluasi	177
Lampiran 24 Lembar Jawaban Soal Evaluasi	178
Lampiran 25 Lembar Kunci Jawaban Soal Evaluasi	179
Lampiran 26 Nilai Tertinggi dan Terendah Hasil Uji Soal Evaluasi	180
Lampiran 27 Hasil Uji Soal Evaluasi.....	181
Lampiran 28 Hasil Validasi Butir Soal Evaluasi	182
Lampiran 29 Kelas Atas dan Kelas Bawah Hasil Uji Soal Evaluasi	184
Lampiran 30 Daya Pembeda Butir Soal Evaluasi	185
Lampiran 31 Tingkat Kesukaran Butir Soal Evaluasi	187
Lampiran 32 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	189
Lampiran 33 Dokumentasi	206

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Tampilan program <i>Microsoft Powerpoint</i> 2010.....	66
Gambar 2 Tampilan Merancang Media Pembelajaran	66
Gambar 3 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	66
Gambar 4 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	67
Gambar 5 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	67
Gambar 6 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	67
Gambar 7 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	68
Gambar 8 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	68
Gambar 9 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	69
Gambar 10 Tampilan Merancang Media Pembelajaran.....	70
Gambar 11 Tampilan Awal Media Pada Pembelajaran 1	72
Gambar 12 Tampilan Menu Media Pada Pembelajaran 1	72
Gambar 13 Tampilan Petunjuk Media Pada Pembelajaran 1.....	72
Gambar 14 Tampilan Profil Media Pada Pembelajaran 1.....	73
Gambar 15 Tampilan KI Media Pada Pembelajaran 1.....	73
Gambar 16 Tampilan KD Media Pada Pembelajaran 1	73
Gambar 17 Tampilan Tujuan Pembelajaran 1	74
Gambar 18 Tampilan Video Pembelajaran 1	74
Gambar 19 Tampilan Materi Media Pada Pembelajaran 1	75
Gambar 20 Tampilan Kuis Media Pada Pembelajaran 1	77
Gambar 21 Tampilan Penutup Media Pada Pembelajaran 1.....	78
Gambar 22 Tampilan Awal Media Pada Pembelajaran 2	78

Gambar 23 Tampilan Menu Media Pada Pembelajaran 2	78
Gambar 24 Tampilan Petunjuk Media Pada Pembelajaran 2.....	78
Gambar 25 Tampilan Profil Media Pada Pembelajaran 2.....	79
Gambar 26 Tampilan KI Media Pada Pembelajaran 2.....	79
Gambar 27 Tampilan KD Media Pada Pembelajaran 2.....	79
Gambar 28 Tampilan Video Media Pada Pembelajaran 2.....	80
Gambar 29 Tampilan Materi Media Pada Pembelajaran 2.....	82
Gambar 30 Tampilan Kuis Media Pada Pembelajaran 2	83
Gambar 31 Tampilan Penutup Media Pada Pembelajaran 2.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada abad-21 ini tidak dapat dipungkiri lagi. Teknologi berkembang tanpa mengenal batas waktu, tempat dan usia orang yang menggunakannya. Perkembangan teknologi ini tentunya memicu perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan termasuk di sekolah dasar. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Dengan perkembangan teknologi, guru bisa berkreasi dalam merancang pembelajaran yang menarik. Saat ini telah banyak ditemukan hasil dari teknologi yang inovatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, berbagai kemudahan telah tersedia untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Fitria (2020) pada perkembangan abad 21 memiliki tantangan dan peluang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, terutama pengaruh perkembangan digital terhadap peningkatan karakter peserta didik. Keberhasilan suatu program pendidikan ditentukan oleh guru. Hal itu sejalan dengan pendapat Sumarni dan Mansurdin bahwa “Guru merupakan salah satu komponen di dunia pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam membantu membimbing dan mendidik karakter anak didiknya” (Sumarni & Mansurdin, 2020). Sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi yang ada sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Afriani (2021) juga berpendapat bahwa dengan pemanfaatan teknologi, guru bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menciptakan suatu terobosan terbaru atau inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penanaman nilai-nilai karakter dan budaya bangsa (Desyandri, 2017). Teknologi yang bisa kita manfaatkan dalam proses pembelajaran dapat berupa media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan teknologi itu sendiri, misalnya media audio, media audio visual, ataupun media-media lainnya (maswan & muslimin.2017:14).

Komputer merupakan suatu perangkat elektronik multifungsi yang digunakan untuk mengolah data, memudahkan siswa mengerjakan tugas, dan mendapatkan suatu informasi mengenai pembelajaran yang belum pernah dipelajari di sekolah (Mulyani & Haliza, 2021). Sehingga hal ini bisa dijadikan sebagai inspirasi bagi guru untuk memanfaatkan teknologi yang ada seperti komputer dan laptop dalam proses pembelajaran. Tentu hal ini akan sangat berdampak positif sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Masniladevi, Helsa, & Syarif, 2017). Salah satu yang dapat dikembangkan guru dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi adalah merancang suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan suatu gambaran yang lebih kongkret kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima informasi yang dapat

merangsang niat, perasaan, pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif. Daryanti, Desyandri, dan Fitria (2019) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran yang bagus adalah sarana yang sangat penting dalam menunjang pendidikan dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini sehingga dilakukan pembaharuan dalam membuat media pembelajaran. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dengan kegiatan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Begitu banyak media pembelajaran yang beredar saat ini namun tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan merancang dan membuat media pembelajaran sendiri, guru bisa menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa SMP dan siswa SMA sehingga media pembelajaran yang diberikan juga harus berbeda namun tetap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, misalnya karakteristik siswa sekolah dasar menurut Ariani dan Fatia (2020), yaitu mereka suka belajar sambil bermain, menyukai hal-hal baru disekitarnya dan mudah diingat melalui pembelajaran yang bermakna. Di era teknologi saat ini telah banyak kemudahan yang bisa guru manfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran, aplikasi dalam membuat media pembelajaran telah banyak ditemukan, akan tetapi guru karena kendala mahal dan sulit serta alasan repot

untuk dikerjakan guru enggan untuk menggunakannya. Bagi seorang guru pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan memenuhi semua kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan sebuah keharusan (Agasi, 2021).

Di zaman sekarang pada umumnya guru sudah biasa dan mampu dalam mengoperasikan dan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Muthoharoh, M (2019) keunggulan media powerpoint dengan bantuan LCD dapat mencakup jangkauan yang cukup besar, sehingga semua orang dapat menggunakannya. Keunggulan media ini menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan presentasi. Media *Powerpoint* juga dapat mengakomodasi semua gaya belajar siswa mulai dari gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sekaligus.

Peserta didik sebagai target dalam penggunaan media PowerPoint perlu mendapat perhatian khusus dari guru. Guru harus melihat karakter media dan karakter siswa. Guru harus mampu menyajikan materi dengan program *Powerpoint* yang bisa mengakomodasi semua perbedaan gaya belajar siswa. Karena itu media *Powerpoint* akan berfungsi dengan baik. Dengan menggunakan *Powerpoint* guru bisa mendesain dan mengkreasikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat berinteraksi dan aktif.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 13 Bukit Apit Puhun, SDN 11 Bukit Apit Puhun, dan SDN 04 Bukit Apit Puhun, diperoleh

informasi yang sudah terlampir (lampiran 2 halaman 114-116) bahwa dari hasil observasi tersebut dapat diambil kesimpulan pada saat guru menggunakan sebuah poster sebagai media pembelajaran, ditemukan peserta didik kurang bersemangat dan menunjukkan ketidaktertarikannya dengan pembelajaran saat itu, siswa terlihat cenderung sibuk dengan dunianya sendiri. Dikarenakan dalam menyampaikan materi banyak dilakukan secara lisan dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang antusias saat kegiatan belajar..

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri 13 Bukit Apit Puhun, SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun, dan SD Negeri 04 Bukit Apit Puhun yang sudah terlampir (lampiran 4 halaman 118-123), diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah memiliki sarana prasarana yang lengkap berupa alat peraga, buku, poster, pajangan, komputer dan proyektor, namun penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih sangat minim. Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan kreatifitas dalam pembuatan media pembelajaran masih kurang. Hal ini berdampak pada siswa yang kurang tertarik dan cepat bosan mengikuti proses pembelajaran dan membuat siswa tidak memahami konsep pada materi pembelajaran karena dalam proses pembelajaran hanya siswa saja melihat teks atau bacaan di buku cetak dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu penggunaan media pembelajaran sederhana juga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM, yaitu KKM di sekolah itu

adalah 75.

Penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran biasanya hanya *didownload* melalui youtube atau blog. Sehingga hal itu kurang efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi pelajaran karena video pembelajaran yang *didownload* guru melalui internet bersifat sepintas dan singkat. Namun terkadang media pembelajaran yang *didownload* tersebut belum sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Sehingga hal ini sangat disayangkan karena perkembangan teknologi seharusnya bisa dijadikan guru sebagai alat dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang bersifat inovatif sehingga dapat mencapai hasil belajar secara efektif. Menurut Fitria (2019) model pembelajaran yang dapat membantu untuk mencapai hasil belajar secara efektif adalah model pembelajaran tematik terpadu yang berangkat dari model pembelajaran *integrated*. Pada proses pembelajaran kurikulum 2013 suatu pembelajaran inovatif hendaknya mampu mendorong peserta didik untuk memperoleh keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan terhadap pemahaman konseptual, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi, dan berpikir kreatif, serta memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara mendalam.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan kurikulum 2013 yang menciptakan pembelajaran efektif, bermakna dan menyenangkan. Trianto (2014) (dalam Fitria, 2021) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik

adalah suatu pembelajaran terpadu yang memadukan tema kedalam beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dian Aprianty, Somakim dan Ketang Wiyono (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini berupa multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi persegi panjang dan segitiga di sekolah dasar. Penggunaan multimedia ini menunjukkan hasil yang valid, terlihat pada hasil uji alpa dari tiga ahli yang memberikan respond positif terhadap multimedia yang dikembangkan, dalam penerapan multimedia interaktif ini juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang dibuktikan adanya peningkatan dari hasil uji pretest dengan rerata 50,53 dan hasil posttest dengan rerata 82,50 dan Ngain 0,65 kategori sedang.

Berdasarkan penelitian terdahulu maka peneliti membuat sebuah pembaharuan yaitu pada penelitian ini peneliti menggunakan multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu dari sebelumnya yaitu menghasilkan produk multimedia interaktif pada salah satu tema dengan dua pembelajaran yang menggabungkan beberapa mat pelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif, dimana penelitian terdahulu hanya menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi persegi panjang dan segitiga di sekolah dasar. Selanjutnya peneliti menggunakan *powerpoint* terbaru tahun 2019 *versi 1907* pada

Microsoft 36 dan peneliti terdahulu masih menggunakan *Microsoft powerpoint 2007*.

Dengan adanya multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu diharapkan menjadi salah satu media alternatif dalam membantu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Adapun kelebihan multimedia interaktif sangat mudah dalam mengoperasikannya serta tidak mengeluarkan biaya yang mahal untuk mengembangkannya, diharapkan melalui media ini akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut merupakan landasan yang dijadikan peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* untuk kelas V. Multimedia interaktif *powerpoint* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar karena pembuatannya yang begitu mudah dan mampu menghasilkan multimedia interaktif yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Keunggulan dari Multimedia Interaktif *powerpoint* yaitu dalam pembuatannya sangat mudah didesain, tidak memerlukan biaya dan tidak akan mengalami masa *expired*, mudah di revisi, efisien dan mudah disimpan. Fitur ini sudah tersedia dari *Microsoft Powerpoint 2007* sampai dengan seri *powerpoint* terbaru tahun 2019 versi 1907 pada *Microsoft 365*. Guru bisa memanfaatkan *microsoft powerpoint* untuk merancang sebuah multimedia interaktif yang dilengkapi dengan teks, gambar, video dan membuat animasi yang menarik. Dengan mengkombinasikan multimedia interaktif *powerpoint*

dan dirancang guru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik *siswa* tentu akan menambah ketertarikan siswa dalam belajar

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik terpadu menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, Multimedia interaktif ini dapat dicoba lagi oleh siswa di rumah, sehingga peserta didik bisa menggunakan media baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran, dan multimedia interaktif sangat cocok digunakan di pembelajaran tatap muka atau pembelajaran online saat ini.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk, melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Siswa Kelas V Tema 7 Sekolah Dasar .”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang praktis ?

3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang efektif ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk, sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan suatu produk berupa *multimedia interaktif powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang valid
2. Untuk menghasilkan suatu *multimedia interaktif powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang praktis
3. Untuk menghasilkan suatu *multimedia interaktif powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 Sekolah Dasar yang efektif.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan *multimedia interaktif* ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam mengembangkan *multimedia interaktif powerpoint* yang menarik, efektif, dan menyenangkan, serta dapat menerapkannya di sekolah dasar.
2. Bagi guru, dapat mempermudah guru dalam menciptakan suatu

pembelajaran yang aktif, kondusif, kreatif, dan menyenangkan serta pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

3. Bagi peserta didik, melalui multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru dengan menggunakan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai bahan motivasi dalam memunculkan ide-ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.
5. Bagi sekolah, memberikan output maupun dukungan yang baik bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

E. Spesifikasi produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa *multimedia interaktif* di kelas V yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik itu offline maupun online. Adapun deskripsi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 SD/MI semester II, yang memuat materi ajar lengkap dengan konteks materi pelajaran yang menarik dan bahasa yang mudah untuk dipahami peserta didik.
2. Multimedia berisi gambar dengan background sebagai pendukung materi yang disesuaikan dengan tema, subtema dan muatan pembelajaran

sehingga peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

3. Pada audio berisi suara yang sesuai dengan materi yang akan dibahas dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami peserta didik.
4. Multimedia interaktif memuat berbagai audio, gambar-gambar, video dan ilustrasi yang sesuai dengan kehidupan nyata, sehingga membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dengan proses pembelajaran.
5. Tombol navigasi ada disetiap fitur dalam media tersebut dapat dilihat pada menu petunjuk.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah berupa multimedia interaktif yang dapat diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya terhadap hasil belajar peserta didik. Dilakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan dengan memvalidasi produk yang dibuat kepada para ahli. Sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk dengan cara melihat respon dari pengisian angket terhadap praktikalitas produk yang akan dikembangkan. Dan uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk dengan cara melihat pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menyelesaikan soal evaluasi.

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah pada penerapan media pembelajaran, dimana peneliti merancang 3 media pembelajaran namun hanya 2 media pembelajaran yang diujikan pada subjek dengan skala kecil (*small group*) yang disebabkan kemampuan, keterbatasan waktu, dan biaya.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan sebagai pedoman untuk penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan sebuah *multimedia interaktif powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas V tema 7 sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan karakteristik dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan terarah.
2. Multimedia interaktif *powerpoint* adalah media pembelajaran yang menyajikan materi dan informasi, dapat berupa audio, teks, video dan animasi yang mampu mendorong kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Validitas merupakan uji kelayakan dari suatu produk. Kegiatan validitas dilakukan dengan cara memberikan multimedia interaktif dalam bentuk CD/DVD, flashdisk atau alat lainnya. Lembar validasinya diberikan kepada para ahli sehingga menghasilkan produk yang valid.
4. Praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan dan kemudahan dari multimedia interaktif *powerpoint*. Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dan pengisian angket respond pada guru dan peserta didik.
5. Efektifitas merupakan pengaruh atau hubungan sebab akibat pada subjek yang telah diberikan perlakuan. Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal evaluasi.