

**PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION POWERPOINT
INTERACTIVE PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA
DI KELAS III SD**

Reza Sukma Dewi, Daniah, dan Nida Jarmita

Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Email: daniah.amir@ar-raniry.ac.id, nida.jarmita@ar-raniry.ac.id

Abstract

The limited availability of learning media and the lack of varied media in schools greatly affect the student learning process. Meanwhile, judging from the learning styles of third grade elementary school students tend to follow the audio-visual learning style, meaning that students can learn optimally if there is an audio-visual-based learning media. One of the media that can be developed is media cool application powerpoint interactive. The aims of this study were (1) to determine the design of the development of cool application powerpoint interactive media on the 6 energy theme and its changes in class III SD, (2) to determine the feasibility of the cool media application powerpoint interactive media for students on the 6 energy theme and its changes in class III SD, (3) find out the response of teachers and students to the cool application powerpoint interactive media on theme 6 energy and its changes in grade III SD. This type of research is Research and Development, which uses a 4D model with 4 stages, namely define, design, develop and disseminate. The research instruments were media expert validation sheets, material expert validation sheets, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results showed (1) the results of media validation obtained a score of 100% with a very feasible category (2) the results of material validation obtained a score of 80% with a decent category, (3) the results of media and material validation by the teacher obtained a score of 100% with a very decent category. and (4) the results of the teacher's response with a score of 100% with a very decent category and the results of student responses with a percentage of 96% with a very decent category. Based on the results of these data, it can be concluded that the development of cool media application powerpoint interactive on theme 6 energy and its changes in class III SD is very feasible to use.

Keywords: Media Cool Application Powerpoint Interactive

Abstrak

Keterbatasan kesediaan media pembelajaran serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III SD cenderung mengikuti gaya belajar audio visual, artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media *cool application powerpoint interactive*. Tujuan penelitian

ini adalah (1) mengetahui desain pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, (2) mengetahui kelayakan media *cool application powerpoint interactive* siswa pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, (3) mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, yang menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi media diperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak (2) hasil validasi materi diperoleh skor 80% dengan kategori layak, (3) hasil validasi media dan materi oleh guru dengan diperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak dan (4) hasil respon guru dengan skor 100% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa dengan presentase 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Media Cool Application Powerpoint Interactive

A. Pendahuluan

Karakteristik anak di usia sekolah dasar sangatlah berpengaruh dalam kebiasaan anak ketika belajar. Sebagai seorang pendidik harus dapat memahami karakteristik siswa serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Adapun karakteristik siswa SD/MI yaitu: senang belajar sambil bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, menyukai hal yang nyata, selalu ingin tahu, selalu ingin mencoba, berani, senang merasakan atau melakukan pergerakan sesuatu secara langsung dan lain-lain.¹

Seperti halnya pada teori Jean Piaget dalam perkembangan kognitif anak mengatakan bahwa: Pada tahap pertama, disebut dengan tahap sensor-motor (0-2 tahun), dimana manusia berinteraksi dan mengenal lingkungan dengan menggunakan panca indera, tahap kedua adalah tahap pra operasional (2-7 tahun) pada tahap ini, anak mulai mengenali lingkungannya tidak hanya mengandalkan panca inderanya saja, tetapi juga mulai menggunakan bahasa dan symbol-simbol untuk melakukan kontak dengan lingkungan sekitar, tahap yang ketiga adalah tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak mulai mampu mengurutkan, mengklasifikasi, mempertimbangkan sesuatu sebagai solusi pemecahan masalah, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret, tahap yang keempat adalah operasi formal (remaja-dewasa), anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikirnya.²

Dari penjelasan di atas maka perkembangan kognitif anak kelas III SD/MI pada umumnya berusia 7-12 tahun yaitu pada tahap oprasional konkret, di mana siswa sudah mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret, mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya

¹ Meriati, *Memahami karakteristik anak didik*, (Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015), h. 12.

² Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol. 13, No. 2, 1 2020, h. 116-152.

sehingga dapat menghubungkan apa yang mereka ketahui ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk mewujudkan itu semua, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang ideal, agar mampu menjelaskan konsep secara kongrit bagi anak SD/MI terkhususnya pada siswa kelas III.

Media yang ideal ketika dalam penggunaan media dapat merangsang perhatian minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.³ Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media menempati posisi yang cukup tinggi sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, mungkin komunikasi tidak dapat terjadi dengan sempurna dalam proses pembelajaran dan tidak akan berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi pelajaran yang belum jelas saja sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas. Media pembelajaran sebagai alat bantu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran identik artinya keperagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan dapat diamati.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar.
- c. Tekanan utama terdapat pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- d. Media pembelajaran dapat dijadikan suatu perantara dalam menyampaikan pesan.

³ Rodhatul jannah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari press), h. 2.

- e. Media pembelajaran digunakan dalam hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan peserta didik.⁴

Secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dibedakan kedalam empat kelompok: 1) Visual, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia; 2) Audio, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga manusia; 3) Audio Visual, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia; 4) Multimedia, media yang menampilkan materi pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD Projector. Dari klasifikasi media pembelajaran diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah media harus bisa dilihat, didengar oleh mata dan telinga manusia serta bisa memadukan antara media audio dan visual agar menjadikan sebuah media yang berkelas.⁵

Penggunaan media dalam pembelajaran terdapat beberapa manfaat yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak. Sehingga berpengaruh terhadap peningkatkn motivasi belajar, interaksi antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa dapat dengan mudah untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar meningkatkan proses dan hasil belajar.
- c. Menimbulkan rasa semangat motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.3.

⁵ Ramli, Muhammad. *Media dan teknologi pembelajaran*, (Banjarmasin: IAN Antasari Pers, 2012), h. 16-17.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan atau ke kebun binatang.⁶

Media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* merupakan sebuah media yang di desain menggunakan *powerpoint* dengan tambahan suara, gambar bergerak, *animation, background*, serta dilengkapi dengan *game* edukasi di dalamnya. Pada pengembangan media *cool application powerpoint interactive* ini di desain khusus untuk materi perubahan energi di kelas III SD/MI, dengan tujuan dapat melatih konsentrasi, daya ingat siswa, sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa agar proses pembelajaran terasa menyenangkan.⁷

Media *cool application powerpoint interactive* memiliki kelebihan di dalamnya, berikut kelebihannya:

- a. Terdapat tampilan dan teknik penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan, karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks serta dapat menambahkan gambar atau foto.
- b. Dapat merangsang siswa, media *powerpoint* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- c. Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan.
- d. Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic, (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia,2010), h. 21.

⁷ Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Mtermatika Interkatif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut". *Jurnal Kreano*, Vol.10, No. 2. 2019, h.120.

- e. Bersifat kondisional, artinya media ini dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.⁸
- f. Tersedia *background, sound, animation*, teks, serta tampilan yang menarik dalam penyajian materi sehingga media ini memiliki daya tarik tersendiri ketika dilihat.
- g. Terdapat *game* edukasi didalamnya yang melatih daya ingat dan melatih meningkatkan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
- h. Terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Padang Panyang, peneliti menemukan keterbatasan kesediaan media pembelajaran yang ada di sekolah serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri cenderung mengikuti gaya belajar audio visual, artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual, karena siswa memiliki sifat yang mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.⁹

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam setiap melakukan proses pembelajaran di kelas. Salah satu yang diinginkan oleh siswa adalah sebuah media yang bisa menjadikan pelengkap guru dalam mengajar, seperti yang telah disampaikan oleh guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Padang Panyang bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima sebuah materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan.¹⁰

Media yang diperlukan saat ini adalah media yang berkesinambungan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Sehingga dibutuhkannya sebuah media

⁸ Rina Zaryanti "Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam untuk Menghasilkan Program Studi Pendidikan Biologi UIR", Skripsi, Pekanbaru: Universitas Islam Riau, 2019, h.14.

⁹ Observasi Diakses pada tanggal 14 September 2021

¹⁰ Wawancara Diakses pada Tanggal 15 September 2021

pembelajaran yang berbasis teknologi/IT dalam proses pembelajaran, yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis audio visual agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.¹¹ Hingga akhirnya peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi, dengan mengikuti perkembangan *society* 4.0 yaitu era di mana manusia sudah mengenal komputer dan internet serta penerapannya di dalam kehidupan, artinya antara teknologi dan manusia harus bisa berdampingan, sehingga dunia pendidikan dapat menyeimbangi perkembangan teknologi. Sepertihalnya pada media *cool application powerpoint interactive*, sebuah media yang berjenis audio visual dengan menggunakan *microsoft office* dalam proses pengembangannya, media ini dikembangkan untuk dapat memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan serta kebutuhan siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Padang Panyang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi, dalam pengembangan media dengan menggunakan *microsoft powepoint*. Sehingga perlu diadakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”.

B. Metode Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model 4D (*Four-D model*). Penelitian ini melibatkan dosen dan guru sebagai ahli validasi media dan materi, siswa serta untuk memberikan respon terhadap media tersebut guna dapat memperbaiki produk yang dikembangkan. Model 4D merupakan kepanjangan dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessimination*).

Langkah-langkah penelitian meliputi: 1) Tahap pendefinisian (*define*), 2) Tahap perancangan (*design*), 3) Tahap pengembangan (*develop*), dan 4) Tahap penyebaran (*disseminate*). Subjek dan lokasi penelitian dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) Ahli, ahli yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dosen dan guru sebagai validator media dan materi dalam pengembangan media *cool application powepoint interactive*. Ahli media dan materi yaitu dosen PGMI serta Guru Wali kelas III SDN Padang Panyang untuk memvalidasi menilai dan mencocokkan media yang telah dikembangkan dengan materi yang ada di sekolah terkhususnya pada tema 6 energi dan perubahannya, 2) Subjek Uji coba, uji coba dilakukan terhadap siswa kelas III di SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang siswa serta guru wali kelas III SDN Padang Panyang.

Instrumen pengumpulan data meliputi 1) Lembar validasi ahli media, 2) Lembar validasi ahli materi, 3) Lembar angket respon guru, dan 4) Lembar angket respon siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Guru

No	Pernyataan
1.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.
1	Media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.
2	Materi yang dijelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 2 tentang perubahan energi.
3	Media <i>cool application powerpoint interactive</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4	Penjelasan yang ada pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.
5	Suara penjelasan materi pada media dapat di dengar dan mudah dipahami.
6	Desain <i>cool application powerpoint interactive</i> media sesuai dengan karakteristik siswa.
7	Media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
8	Secara keseluruhan media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini layak digunakan pada tema 6 energi dan perubahannya (sub

	tema 2 perubahan energi).
--	---------------------------

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Siswa

No	Pernyataan
1	Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .
2	Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .
3	Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.
4	Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> .
5	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .
6	Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu: 1) Lembar validasi oleh dosen ahli media dan materi, 2) Lembar validasi oleh guru Kelas III SDN Padang Panyang, dan 3) Angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif meliputi: 1) Analisis validasi media dan materi, 2) Uji Respon Guru, dan 3) Uji respon siswa.

C. Pembahasan

1. Desain Media Pembelajaran *Cool Application Powerpoint Interactive*

Desain pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya de kelas III SD.

Tahap *define*, permasalahan yang ditemukan yaitu keterbatasan kesediaan media pembelajaran yang ada di sekolah serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III SD cenderung mengikuti gaya belajar audio visual dimana siswa dapat memahami materi dengan cara melihat secara kongkrit dalam bentuk nyata serta adanya audio sebagai penjelasan dari materi. Artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual.

Tahap *design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Design* media pembelajaran ini diawali dengan rancangan konsep media pembelajaran, yaitu menentukan *slide* yang dibutuhkan sesuai rancangan yaitu 28 *slide*. Pada masing-masing *slide* diberikan *background* yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik anak SD/MI kelas III, seperti pemilihan *background* yang *full colour*, serta adanya gambar kartun yang bernuansa sekolah, sehingga dapat menambah kesan menarik untuk siswa dapat fokus terhadap apa yang ditampilkan nantinya. Materi yang dikembangkan pada media *cool application powerpoint interactive* ini yaitu, tema 6 energi dan perubahannya sub tema 2 perubahan energi pb 1 dan 2.

Tahap *develop*, merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dari hasil validasi oleh validator dosen PGMI dan guru wali kelas III SDN Padang panyang. Tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan sehingga adanya perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih bagus. Dari hasil pengembangan terhadap media *cool application powerpoint interactive*, terdapat pada *slide* 28 dengan menambahkan logo pada *slide* tersebut, dan penambahan *slide* soal pada bagian *game* edukasi sehingga total *slide* yang diperoleh menjadi 29 *slide*.

Tahap terakhir *disseminate* (penyebabaran), pada tahap ini media hanya diuji cobakan pada siswa kelas III SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang dan

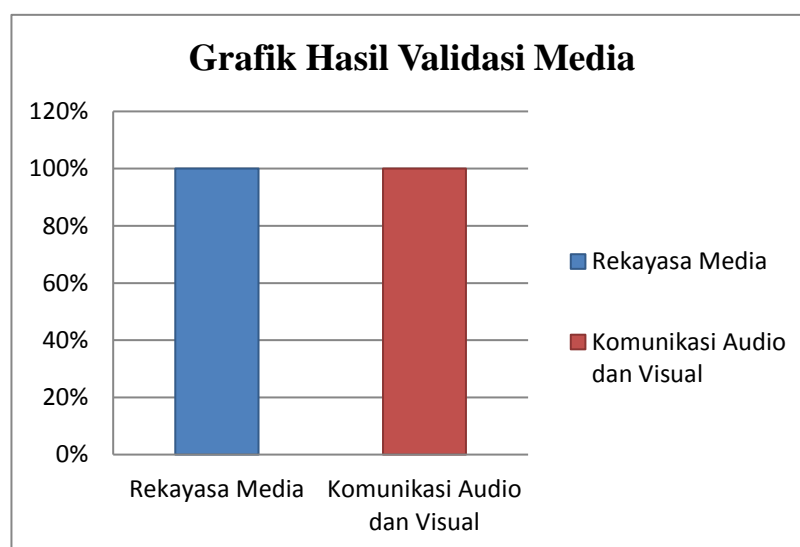
guru wali kelas, tanpa disebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon siswa dan guru terhadap produk yang telah diuji cobakan, maka peneliti membagikan angket respon siswa dan guru untuk dapat melihat respon yang diberikan terhadap pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive*

2. Kelayakan Media *Cool Application Powerpoint Interactive*

Berdasarkan hasil uji validasi terhadap media *cool application powerpoint interactive* yang dilakukan oleh 1 dosen ahli materi sekaligus media dan 1 orang guru wali kelas III SDN Padang Panyang. Berikut adalah hasil kelayakan yang dilakukan oleh dosen dan guru sebagai validator media dan materi yaitu:

a. Validasi Ahli Media oleh Dosen PGMI

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek rekayasa media mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat layak, aspek komunikasi audio dan visual mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat layak. Dengan hasil komentar “sudah baik”. Berikut adalah hasil penilaian ahli media oleh Ibu Silvia Sandi Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGMI yang disajikan dalam bentuk grafik.

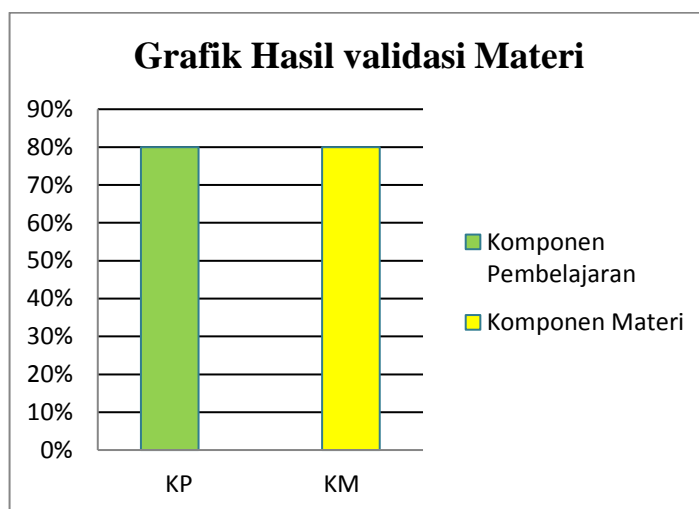


Gambar 4.29 Grafik Validasi Ahli Media oleh Dosen

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5, dari kedua aspek memperoleh kriteria “sangat layak” dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar dosen validator yang mengatakan didalam lembar validasi bahwa media ini “sudah baik”.

b. Validasi Ahli Materi oleh Dosen PGMI

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 80% dengan kategori layak, dengan hasil komentar yang “sudah baik”. Berikut adalah hasil penilaian ahli media yang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



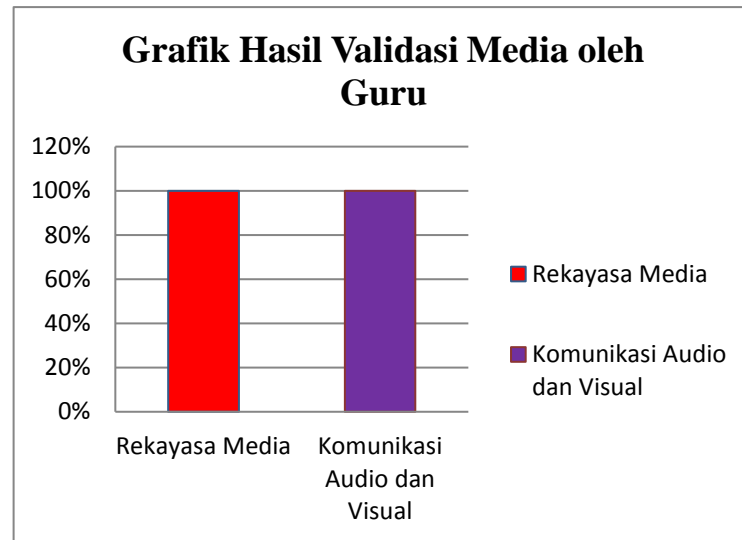
Gambar 4.30 Grafik Validasi Ahli Materi oleh Dosen

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5 dari kedua aspek memperoleh kriteria “layak” dengan di peroleh skor 80%. Sesuai dengan komentar dosen validator yang mengatakan didalam komentar lembar validasi bahwa media ini “sudah baik”.

c. Validasi Media oleh Guru

Validasi media oleh guru wali kelas III dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek rekayasa media mendapatkan skor 100% dengan kategori

sangat layak, aspek komunikasi audio dan visual mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak. Berikut adalah hasil penilaian ahli media yang disajikan dalam bentuk grafik.



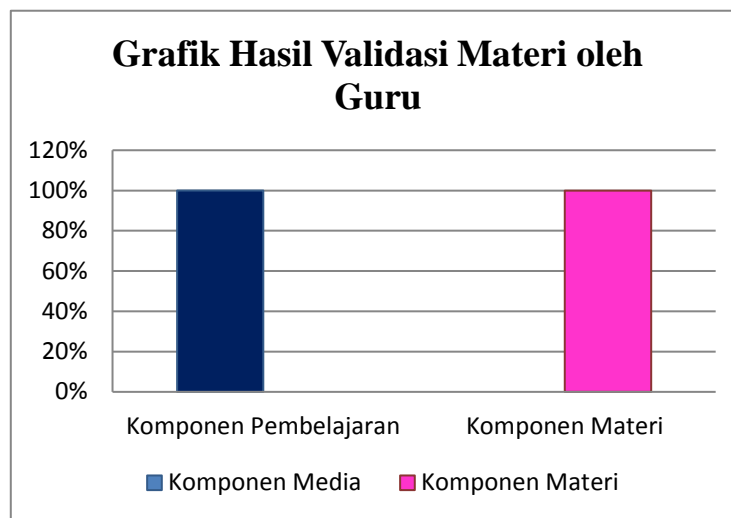
Gambar 4.31 Grafik Validasi Media oleh Guru

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5, dari kedua aspek memperoleh kriteria "sangat layak" dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar guru sebagai validator yang mengatakan di dalam lembar validasi bahwa media ini " sudah sangat kreatif dan bagus".

d. Validasi Materi oleh Guru

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 100% dengan kategori Sangat Layak.

Berikut adalah hasil penilaian ahli materi yang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



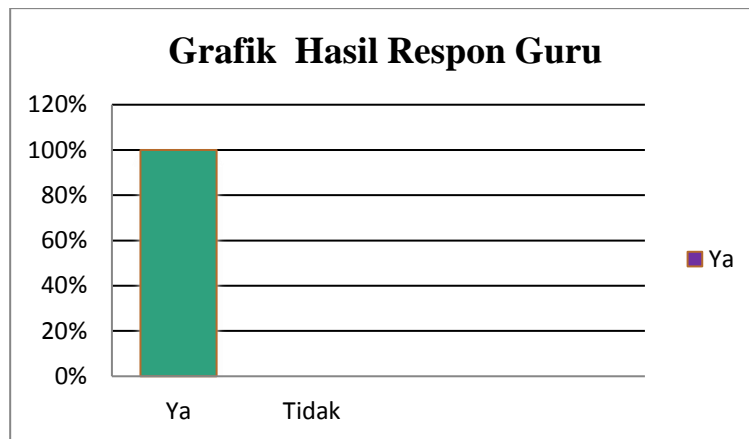
Gambar 4.32 Grafik Validasi Materi oleh Guru

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5 dari kedua aspek memperoleh kriteria "sangat layak" dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar yang diberikan yaitu "materi yang dipaparkan pada media sudah sangat jelas dan sesuai dengan materi yang ada dibuku".

3. Respon Guru dan Siswa Terhadap media *Cool Application Powerpoint Interactive*

a. Respon Guru

Dari hasil penilain guru wali kelas III terhadap media *cool application powerpoint interactive* mendapatkan hasil skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan hasil respon yang di dapatkan yaitu "Media ini sudah sangat bagus , dengan tampilan yang menarik. Berikut adalah gambar grafik hasil respon guru dibawah ini:



Gambar 4. 33 Grafik Hasil Respon Guru

b. Respon Siswa

Dari hasil uji coba terkait media *cool application powerpoint interactive* untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dilakukan dilakukan dengan cara menampilkan media di kelas kepada siswa kelas III SDN Padang Panyang. Setelah media berhasil diputarkan siswa mengisi angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* dari keseluruhan siswa kelas III SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang mendapatkan skor 96,6% dengan kategori sangat layak dari jawaban "Ya", sedangkan jawaban "Tidak" mendapatkan hasil 3,3 %. Berikut adalah gambar grafik dari hasil angket respon siswa di bawah ini:



Gambar 4.34 Grafik Hasil Respon Siswa

Dari hasil data keseluruhan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *cool application powerpoint interactive* ini dapat menambah warna baru dalam dunia pendidikan, terkhususnya dalam media pembelajaran. Seperti halnya fungsi dan peran media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam belajar artinya, media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar, dengan mengikut sertakan seluruh indra dan akal pikiran sehingga proses belajar semakin bermakna.¹² Pernyataan yang sama juga terdapat dalam manfaat dari penggunaan media berbasis *powerpoint* yaitu siswa dapat lebih fokus dalam belajar, selain itu proses belajar siswa juga semakin meningkat dengan cara melibatkan siswa dalam proses belajar.¹³ Oleh karena itu, media "*cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD" merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membawa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berwarna.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran).
2. Kelayakan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, pada (sub tema 2 Pb 1 dan Pb 2) berdasarkan penilaian validator yaitu: (a) hasil validasi media oleh dosen PGMI diperoleh skor 100% dengan kategori "Sangat Layak", (b) hasil validasi materi oleh dosen PGMI diperoleh skor 80% dengan kategori "Layak", (c) hasil validasi media oleh

¹² Andrew Fernandow Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media ...*, h.54-55.

¹³ Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Mtermatika Interkatif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut" ..., h.120.

guru wali kelas III diperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, (d) dan hasil validasi materi oleh guru wali kelas III diperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, pada (sub tema 2 Pb 1 dan Pb 2), yaitu: (a) hasil respon guru memperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, (b) hasil respon siswa diperoleh skor 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad , Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja.
- Damayanti, Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut". *Jurnal Kreano*, 10 (2) :120.
- Jannah, Rodhatul. (2011). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, (2010). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar." (2020) , An-Nisa': *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13 (2) : 116-152.
- Meriati, (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik Lampung*: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muhammad, Ramli (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*, Banjarmasin: IAN Antasari Pers.
- Pakpahan, Andrew Fernandow dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta:Yayasan Kita Menulis.
- Zaryanti, Rina. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam untuk Menghasilkan II Sekolah Dasar*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.