

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI PEREDARAN DARAH KELAS V SDN REJOSARI

Lailia Ulfa<sup>1</sup>, Drajat Friansyah<sup>2</sup>, Tri Juli Hajani<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP-PGRI Lubuklinggau<sup>1,2,3</sup>

lailiaulfa898@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi peredaran darah kelas V SDN Rejosari serta mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan efek potensial dari media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D dengan langkah-langkah: 1) *Define* (Pendefinisian); 2) *Design* (Perancangan); 3) *Develop* (Pengembangan); 4) *Desseminate* (Penyebaran). Berdasarkan pada hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi serta ahli media memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,48 dengan kualifikasi Sangat Valid. Hasil yang diperoleh pada aspek kepraktisan dari rata-rata keseluruhan uji kelompok kecil dan uji lapangan sebesar 3,47 dengan kualifikasi Sangat Praktis, serta hasil yang diperoleh dari uji efek potensial memperoleh skor rata-rata yang diubah kedalam persentase keseluruhan sebesar 87,5% dengan kualifikasi Efektifitas Tinggi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Powerpoint*, Interaktif, Peredaran Darah

### ABSTRACT

*This study aims to develop interactive powerpoint based learning media on blood circulation material for class V SDN Rejosari and determine the quality of interactive powerpoint-based learning media in terms of validity, practicality and potential effects of the developed media. The development model used in this study is a 4D model with the following steps: 1) Define; 2) Design; 3) Develop; 4) Desseminate. Based on the results of the validity tests conducted by linguists, material experts and media experts, they obtained an overall average score of 3,48 with Very Valid qualifications. The results obtained on the practicality aspect of the overall average of the small group test and field test of 3,47 with Very Practical qualifications, and the results obtained from the potential effect test obtained an average score which was converted into an overall percentage of 87,5% with High Effectiveness qualification.*

**Keywords:** Development, *Powerpoint*, Interactive, Blood Circulation

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilalui oleh manusia dan digunakan untuk mendewasakan seseorang atau suatu kelompok. Pendidikan dapat dilakukan dari sejak manusia masih berada didalam kandungan hingga manusia tersebut tutup usia. Menurut Tirtarahardja, U & Sulo (2015), pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi seseorang yang didalamnya memuat segala kegiatan yang bersifat sistematis dan terarah kepada pembentukan pribadi atau jati diri peserta didik. Pendidikan di Indonesia ini memiliki tujuan yang tertera pada Pembukaan Undang-undang Dasar Tahun 1945 yang tercantum pada alinea ke-4 dengan bunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Majid (2014) mengemukakan bahwa pendidikan di Indonesia pada saat ini tengah menjalankan kebijakan Kurikulum 2013, yang mana pada Kurikulum ini menekankan pada aspek sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Pada dasarnya Kurikulum 2013 yang digunakan disebut juga dengan pembelajaran tematik. Kurikulum 2013 menitikberatkan siswa sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik, media sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, terlebih materi yang memerlukan suatu media bantu ajar seperti sistem peredaran darah pada manusia.

Subekti (2017) mengemukakan bahwa sistem peredaran darah merupakan suatu proses mengalirnya darah yang mengandung oksigen ke seluruh tubuh. Hal tersebut sejalan dengan Priyono & Suyekti (2010) menyatakan dalam bukunya bahwa sistem peredaran darah merupakan suatu pergerakan darah dari jantung menuju seluruh tubuh. Siregar (2020) berpendapat bahwa mata pelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan alam yang menjadikan mata pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dikarenakan materinya yang abstrak, oleh karena itu diperlukan suatu perantara dalam menyampaikan materinya. Egok & Hajani (2018) berpendapat bahwa pada pembelajaran, dapat digunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan: teks, gambar serta suara dan video secara bersamaan, sehingga pembelajaran IPA akan terasa menarik, efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang sengaja dirancang sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengajar kepada siswa guna mempermudah terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah ditentukan. Sejalan dengan itu Suryani et al., (2019) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yang dapat diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, merangsang perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Dalam proses pembelajaran tugas guru bukan sekedar mengajar, namun juga harus manajemen kelas dan juga mampu menciptakan kelas belajar yang kondusif, kreatif, aktif, dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara (Febriandi, 2020). Jenis-jenis media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran sangatlah beragam, salah satunya adalah *powerpoint* interaktif.

*Powerpoint* interaktif dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang melalui *Microsoft Powerpoint* yang didalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, suara, gambar dan video animasi yang dapat memudahkan penggunaanya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaanya dalam satu pembelajaran.

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas Va, Ibu Siti Nuriyah, S.Pd mengenai proses pembelajaran maupun sarana dan prasarana yang ada di SDN Rejosari. Beliau menyatakan bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar selama satu semester ini penggunaan buku panduan yang ada dirasa masih kurang apalagi di masa pandemi ini. Guru juga menjabarkan bahwa materi yang dipelajari selama satu semester

banyak yang belum tersampaikan secara keseluruhan dikarenakan keterbatasan waktu tatap muka pada masa pandemi dan juga kurangnya kemampuan dalam membuat media yang cocok dengan materi yang diajarkan. Selama ini guru-guru hanya menggunakan buku yang telah disiapkan oleh Kemendikbud dan jarang melakukan pengembangan pada media ajar yang mereka gunakan. Beliau juga menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode lama seperti ceramah, kelompok dan penugasan dalam penyampaian materinya, dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa. Berlandaskan pada permasalahan diatas, peneliti menawarkan solusi berupa sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan 4D**

Peneliti pada penelitian ini memilih model yang sistematis, terarah, efektif, dan aktivitas revisi pada setiap tahapnya serta cocok dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif, model yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D. Menurut Trianto, (2010:93) model pengembangan Four-D merupakan sebuah model yang disarankan oleh Thiagarajan dan Semmel pada tahun 1974. Model ini memiliki 4 tahapan dalam pengembangannya, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini juga dapat disebut sebagai model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perencanaan, pengembangan, dan Penyebaran.

### **Tahapan Model Pengembangan 4D**

Tahapan Pendefinisian (Define) memiliki tujuan menetapkan dan mendefinisikan apa saja yang menjadi syarat dalam sebuah pembelajaran. Pada penetapan syarat-syarat dalam sebuah proses pembelajaran adalah dengan cara menganalisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Menurut Trianto (2010), dalam melakukan pendefinisian ada 5 tahapan yang dapat dilakukan seorang peneliti, yaitu: 1) Analisis ujung depan; 2) Analisis siswa; 3) Analisis tugas; 4) Analisis konsep; 5) Perumusan tujuan pembelajaran.

Trianto (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa tahapan dalam melakukan perancangan ini bertujuan untuk menyiapkan prototype perangkat pembelajaran. Tahapan ini dijabarkan menjadi empat langkah, yaitu: 1) Penyusunan acuan tes patokan; 2) Pemilihan media yang sesuai; 3) Pemilihan format; 4) Desain awal perangkat pembelajaran. Tahapan ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran yang sudah diakui dan direvisi berdasarkan masukan para ahli, kegiatan pada tahap pengembangan terbagi dalam langkah-langkah yang meliputi: (a) Validasi perangkat oleh para; (b) Simulasi; (c) Uji coba terbatas dengan siswa. (Trianto, 2010)

Trianto (2010) menjelaskan bahwa tahapan ini merupakan tahapan akhir dari model 4-D, dimana pada tahapan ini hal yang dilakukan adalah penggunaan atau pendemonstrasian perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas seperti kelas lain, sekolah

lain dan dibantu oleh guru yang lain. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya perangkat tersebut dalam kegiatan belajar-mengajar.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Hamzah (2019) menyatakan dalam bukunya bahwa wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan pada objek penelitian. Wawancara dapat dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung, dapat pula dilakukan dengan memanfaatkan media komunikasi seperti email, telepon, skype dan masih banyak lagi yang lain. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2016) menyatakan bahwa wawancara dapat dilaksanakan dengan cara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilaksanakan dengan cara tatap muka maupun dengan menggunakan telepon.

Wawancara yang diterapkan pada penelitian adalah wawancara wawancara bebas. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data, informasi, kritik dan juga saran mengenai kekurangan-kekurangan dalam melaksanakan merancang media pembelajaran Powerpoint interaktif agar sesuai dengan situasi dan kondisi di SDN Rejosari tepatnya di kelas Va. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas Va SDN Rejosari dimana peneliti mengharapkan saran serta kritiknya mengenai Powerpoint interaktif yang akan dikembangkan.

### **Angket (kuesioner)**

Menurut Sugiyono (2016) angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang telah mengetahui variable respondennya dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket juga merupakan suatu teknik pengumpulan data yang cocok digunakan pada responden yang cukup besar dan tersebar diberbagai daerah yang luas.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yaitu angket penilaian Powepoint Interaktif dan angkat responden peserta didik terhadap produk yang dihasilkan. Angket ini dapat diisi dengan mencentang ( ✓ ) pada jawaban sesuai dengan penilaian responden terhadap produk yang dihasilkan kelak. Angket penilaian Powerpoint Interaktif ini akan diberikan kepada dosen yang meliputi; 1) ahli bahasa; 2) ahli media; 3) ahli materi sebagai alat ukur kevalidan dari produk yang akan dihasilkan. Skor yang digunakan pada angket ini, yaitu 1,2,3 dan 4 dengan keterangan pada setiap angka 1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik) dan 4 (Sangat Baik). Hasil yang diperoleh pada angket penilaian ini akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan revisi produk yang akan dikembangkan.

Angket kedua yaitu angkat respon peserta didik. Angket ini diberikan ketika proses belajar mengajar dengan batuan produk yang dikembangkan telah dilaksanakan. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai aspek kepraktisan, baik dalam segi bahasa, materi, serta ketertarikan peserta didik terhadap produk yang dihasilkan. Skor pada angket ini terdiri dari 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju) dan 4 (sangat setuju).

## Tes

Nurhasanah, (2018) menyatakan pendapatnya bahwa tes merupakan rangkaian alat baik berupa pertanyaan atau alat lain yang dipergunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, intelegensi, kemampuan maupun bakat yang dimiliki suatu individu atau kelompok. Tes merupakan sebuah alat yang didalamnya memuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan peserta didik dengan jujur baik secara individu ataupun secara berkelompok.

## Teknik Analisis Data

Sugiyono, (2016), menjelaskan bahwa analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data ini juga dapat diartikan sebagai penganalisisan data yang telah diperoleh dalam suatu penelitian. Kegiatan analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk Powerpoint Interaktif baik dalam aspek kevalidan maupun aspek kepraktisan. Berikut ini uraian mengenai analisis data dalam aspek kevalidan maupun kepraktisan

## Analisis Uji Kevalidan

Analisis kevalidan diperoleh dengan menggunakan instrument validasi yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli media serta ahli materi yang dipergunakan untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif yang dikembangkan. Analisis kevalidan ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Pedoman Penskoran Kevalidan**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Menghitung skor rata-rata keseluruhan aspek dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada uraian pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Pedoman Perubahan Data Menjadi Kualitatif**

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$x > 3,4$	Sangat Valid
$2,8 < x \leq 3,4$	Valid
$2,2 < x \leq 2,8$	Cukup Valid
$1,6 < x \leq 2,2$	Kurang Valid

$1,6 \leq x$	Tidak Valid
--------------	-------------

(Widoyoko, 2019)

### Analisis Uji Kevalidan

Analisis kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif dilihat berdasarkan angket yang akan dijawab oleh peserta didik sebagai responden. Analisis kepraktisan pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Pedoman Penskoran Kepraktisan**

Skor	Kriteria
4	Sangat Praktis
3	Praktis
2	Kurang Praktis
1	Sangat Kurang Praktis

(Sugiyono, 2016)

Mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif. Pada penelitian ini, skor minimal yang diperoleh adalah 1 sedangkan skor maksimal yang diperoleh adalah 4. Berikut ini pedoman perubahan data menjadi kualitatif.

**Tabel 4**  
**Pedoman Perubahan Data Menjadi Kualitatif**

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
$x > 3,4$	Sangat Praktis
$2,8 < x \leq 3,4$	Praktis
$2,2 < x \leq 2,8$	Cukup Praktis
$1,6 < x \leq 2,2$	Kurang Praktis
$1,6 \leq x$	Tidak Praktis

(Widoyoko, 2019)

### Analisis Uji Efek Potensial

Analisis efek potensial diperoleh dengan cara menghitung persentase peserta didik dalam mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh peneliti. Analisis efek potensial pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Pedoman dalam menentukan efek potensial produk yang dihasilkan berdasarkan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5**  
**Pedoman Penskoran Efek Potensial**

Persentase Keefektifan Produk	Klasifikasi
$> 75\%$	Evektivitas Tinggi
50% - 75%	Evektifitas Sedang

< 50%	Evektifitas Rendah
-------	--------------------

(Suhandi & Wibowo, 2012)

Menghitung skor efek potensial pembelajaran individu dengan berpedoman pada KKM SDN Rejosari khususnya kelas Va pada mata pelajaran IPA, yaitu 65 dengan ketentuan sebagai berikut ini:

Menghitung skor ketuntasan klasikal pembelajaran dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Banyak siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Akbar dalam Navirida, 2017)

Mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada uraian pada tabel berikut:

**Tabel 6**  
**Pedoman Perubahan Data Menjadi Kualitatif**

Persentase Keefektifan Produk	Klasifikasi
> 75%	Evektivitas Tinggi
50% - 75%	Evektifitas Sedang
< 50%	Evektifitas Rendah

(Suhandi & Wibowo, 2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

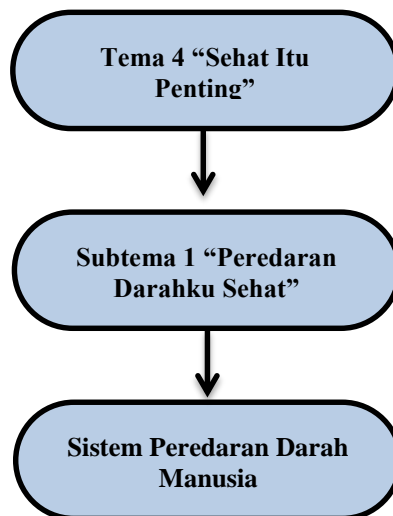
Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Peredaran Darah. Pengembangan powerpoint interaktif ini menggunakan model pengembangan 4D, yang mana pengembangan model ini memiliki tahapan antara lain: Define (pendefinisian), Design (perencanaan) dan Develop (pengembangan) serta Desseminate (penyebaran). Keempat tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang baik dan dapat digunakan dengan mudah dalam prose pembelajaran.

Kegiatan analisis awal pada penelitian ini diawali ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN Rejosari pada tanggal 08 Januari 2021 yang pada saat itu diwakili oleh Ibu Siti Nuriyah, S. Pd. Berlandaskan hasil observasi dan wawancara tersebut powerpoint interaktif memberikan pengalaman berupa belajar secara mandiri dengan bantuan ikon hyperlink yang ada pada Microsoft office powerpoint. Didalam powerpoint ini peserta didik diberikan kesempatan melakukan kegiatan belajar dengan mandiri dikarenakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif ini dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang tengah dipelajari.

Tahap analisis siswa ini diperoleh berdasarkan tinjauan mengenai karakteristik peserta didik kelas V.a yang telah memasuki tahap kerjasama. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik lebih senang belajar sambil bermain, peserta didik juga telah berfikir secara logis dan sistematis dalam menghadapi masalah, senang bekerja secara berkelompok, senang melakukan praktik secara langsung, serta mereka lebih senang bergerak. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran yang tengah dilaksanakan.

Powerpoint interaktif yang disajikan memuat materi mengenai sistem peredaran darah pada manusia yang terdapat didalam Tema 4 “Sehat Itu Penting” dikelas V. Isi dari powerpoint interaktif ini meliputi: materi mengenai sistem peredaran darah pada manusia yang interaktif dan menampilkan animasi-animasi guna membuat peserta didik lebih focus terhadap pembelajaran, selain itu tugas yang ada pada powerpoint interaktif ini meliputi tugas tertulis dan mencoba yang dapat melatih ranah keterampilan siswa didalam kegiatan belajar mengajar.

Peta konsep pada materi sistem peredaran darah yang terdapat pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” yang menggambarkan isi dari media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan. Sistematika isi powerpoint interaktif ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



**Gambar 2**  
**Bagan Peta Konsep**

Tahap analisis tujuan pembelajaran berupa perumusan indikator berdasarkan penjabaran Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Tema 4 “Sehat Itu Penting” yang terfokus pada materi sistem peredaran darah pada tema tersebut. Tujuan yang akan dicapai setelah mempelajari materi sistem peredaran darah dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Tabel 7

## KI dan KD Materi Sistem Peredaran Darah

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Tujuan Pembelajaran
3. Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.	3.4.1 Melalui kegiatan belajar mandiri menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif, siswa diharapkan mampu memahami sistem peredaran darah pada manusia dalam bentuk tulisan.
4. Menyajikan pengetahuan factual dan anak sehat, da dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.	4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.	4.4.1 Setelah melihat video, diharapkan siswa dapat menghasilkan sebuah karya sistem peredaran darah sederhana.

Tahap design atau yang lebih dikenal dengan tahap perancangan merupan sebuah tahap yang akan menghasilkan sebuah prototype *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan.



Gambar 1  
Prototype I Powerpoint Interaktif

Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan angket dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Angket validasi diisi oleh ahli bahasa, ahli materi serta ahli media. Berikut ini uraian uji validasi pada *powerpoint* interaktif.

**Tabel 8**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Lugas	12	10
2.	Komunikatif	4	3
3.	Dialogis dan Interaktif	4	4
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	12	10
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	24	23
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	<b>50</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,57</b>	
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>	

**Tabel 9**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Kesesuaian Materi dengan KD	12	10
2.	Keakuratan Materi	16	15
3.	Kemuktahiran Materi	8	8
4.	Mendorong Keingintahuan	8	8
5.	Teknik Penyajian	4	4
6.	Pendukung Penyajian	16	14
7.	Penyajian Pembelajaran	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>68</b>	<b>63</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,70</b>	
<b>Klasifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>	


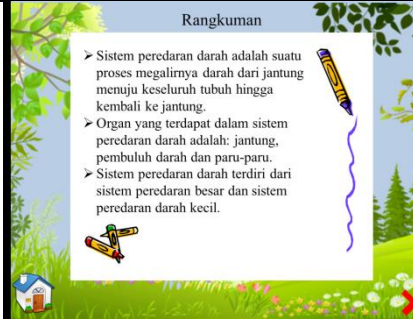

**Tabel 10**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Nilai Yang Diperoleh
1.	Aspek Efek Media	20	16
2.	Aspek Kelayakan Tampilan	32	25
<b>Jumlah</b>		<b>52</b>	<b>41</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,15</b>	
<b>Klasifikasi</b>		<b>Valid</b>	

**Tabel 11**  
**Hasil Akumulasi Penilaian Uji Validasi Para Ahli**

Validator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor Yang Diperoleh	Skor Rata-rata Validator	Klasifikasi
Bahasa	14	50	3,57	Sangat Valid
Materi	17	63	3,70	Sangat Valid
Media	13	41	3,15	Valid
<b>Jumlah</b>	<b>44</b>	<b>154</b>	<b>3,50</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tabel 12  
Prototype II

Ahli	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Bahasa	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Materi	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi
Media	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p><b>Mulai</b> Tekan tombol seperti disamping untuk memulai Tekan tombol seperti disamping untuk melihat petunjuk penggunaan Tekan tombol seperti disamping untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya Tekan tombol seperti disamping untuk kembali ke halaman sebelumnya Tekan tombol seperti disamping untuk kembali ke menu utama Tekan tombol seperti disamping untuk mengakhiri</p> <p>Catatan: <i>Powerpoint ini hanya dapat dijalankan dengan menekan pada tombol yang telah disediakan</i></p> <p>Perhatikan gelap terang</p>	 <p>Petunjuk Penggunaan</p> <p><b>Mulai</b> Tekan tombol seperti disamping untuk memulai Tekan tombol seperti disamping untuk melihat petunjuk penggunaan Tekan tombol seperti disamping untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya Tekan tombol seperti disamping untuk kembali ke halaman sebelumnya Tekan tombol seperti disamping untuk kembali ke menu utama Tekan tombol seperti disamping untuk mengakhiri</p> <p>Catatan: <i>Powerpoint ini hanya dapat dijalankan dengan menekan pada tombol yang telah disediakan</i></p> <p>Setelah direvisi</p>
	 <p>Rangkuman</p> <p>Materi</p> <p>Tugas</p> <p>Biografi Penulis</p> <p>Menu</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>KD</p> <p>KI</p> <p>Setelah direvisi</p>	 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Materi</p> <p>Rangkuman</p> <p>Tugas</p> <p>Biografi Penulis</p> <p>Menu</p> <p>KD</p> <p>KI</p> <p>Tambahkan KI, KD dan Tujuan</p>
	 <p>Rangkuman</p> <p>&gt; Sistem peredaran darah adalah suatu proses mengalirnya darah dari jantung menuju keseluruh tubuh hingga kembali ke jantung. &gt; Organ yang terdapat dalam sistem peredaran darah adalah: jantung, pembuluh darah dan paru-paru. &gt; Sistem peredaran darah terdiri dari sistem peredaran besar dan sistem peredaran darah kecil.</p> <p>Tambahkan (audio) lebih baik</p>	 <p>Rangkuman</p> <p>&gt; Sistem peredaran darah adalah suatu proses mengalirnya darah dari jantung menuju keseluruh tubuh hingga kembali ke jantung. &gt; Organ yang terdapat dalam sistem peredaran darah adalah: jantung, pembuluh darah dan paru-paru. &gt; Sistem peredaran darah terdiri dari sistem peredaran besar dan sistem peredaran darah kecil.</p> <p>Setelah direvisi</p>
	 <p>Mencoba</p> <p>1. Amati video pada halaman berikutnya! 2. Isilah pada kertas yang telah dibagikan oleh gurumu! 3. Isi dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompokmu!</p> <p>Menghapus slide ini</p>	 <p>Mencoba</p> <p>Setelah direvisi</p>

Uji kepraktisan dilakukan dengan pengisian angket respon siswa oleh dua kelompok subjek uji coba, yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan. Tahap penyebarluasan yang dilakukan pada penelitian ini dibatasi pada penyebaran tingkat Sekolah Dasar Negeri Rejosari pad akelas yang lainnya.

## SIMPULAN

Berlandaskan pada penelitian dan paparan hasil yang telah diuraikan diatas didapat sebuah simpulan bahwa Media Pembelajaran Bebas *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Peredaran Darah dinyatakan Sangat Valid dengan skor rata-rata keseluruhan aspek dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media yang didapat sebesar 3,48. Uji kepraktisan yang didapat dari uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field testing*) memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,47 dengan kualifikasi Sangat Praktis. Hasil yang diperoleh dari uji efek potensial terhasap siswa kelas Va SD N Rejosari memperoleh persentase keseluruhan sebesar 86,3 % dengan kualifikasi Efektifitas Tinggi. Hal ini menyatakan bahwa Media Pembelajaran Bebas *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Peredaran Darah layak digunakan sebagai media bantu ajar di kelas V.

## DAFTAR PUSTAKA

- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1897>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Navirida, E. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA DENGAN SISWA KELAS V. *Simki-Pedagogik*, 01(01).
- Nurhasanah, N. (2018). Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Mahasiswa Mata Kuliah Geometri. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 14(1), 62. <https://doi.org/10.35329/fkip.v14i1.186>
- Priyono & Suyekti, T. (2010). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Graha.
- Siregar, H. (2020). Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.27>
- Subekti, A. (2017). *Sehat Itu Penting Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandi, A., & Wibowo, F. C. (2012). Pendekatan Multirepresentasi Dalam Pembelajaran Usaha-Energi Dan Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i1.1988>
- Suryani, N., Setiawan, A. & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtarahardja, U & Sulo, S. L. . (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. . (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

