**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK
PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF SISWA KELAS 2
SDN BERGAS KIDUL 03 KABUPATEN SEMARANG**

Maria Resti Andriani

maria_resti_andriani@gmail.com

Wahyudi

wahyudi@staff.uksw.edu

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar - FKIP
Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan untuk membuat media adalah model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) *analyze learners*, (2) *state objectives*, (3) *select method, media or materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *require learner's participation*, (6) *evaluate and revise*. Berdasarkan hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar dikatakan valid. Keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif, saintifik, Tematik Integratif.

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu berubah dan berkembang sesuai zaman. Dalam penerapan kurikulum 2013 masih terdapat beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Salah satu kekurangannya adalah belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tematik

integratif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya kekurangan-kekurangan tersebut diharapkan guru yang profesional mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak hanya asal mengambil materi dari internet. Seorang pengajar harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar (pedagogik), penguasaan konten (materi) dengan teknologi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu melayani siswa di era digital saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, diperlukan pula kemampuan khusus yaitu pemanfaatan teknologi oleh guru (pengajar) dalam proses pembelajaran (*technological*).

Kemajuan teknologi yang menghampiri dunia pendidikan khususnya dalam hal pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar harus disikapi secara cepat oleh seorang pengajar atau guru sehingga kemajuan teknologi bisa termanfaat dengan baik untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan program aplikasi *powerpoint* sebagai media pembelajaran juga belum maksimal, suasana belajar, dan penyampaian materi banyak terpaku pada buku dan terkesan monoton atau kurang menarik perhatian siswa. Guru jarang sekali memanfaatkan atau membuat sendiri materi presentasi dengan bantuan *powerpoint*. Terkadang guru hanya mengunduh materi *slide powerpoint* yang mudah didapatkan di internet. Banyaknya materi dengan *powerpoint* di internet yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa belum dilengkapi dengan soal-soal latihan atau permainan (*game*) interaktif yang memudahkan siswa lebih tertarik untuk belajarserta mampu mengerti dan menyerap pengetahuan dengan maksimal.

Melihat adanya beberapa permasalahan diatas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran demi menunjang proses keberhasilan kurikulum 2013. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dan dilengkapi dengan evaluasi atau soal-soal latihan dengan bantuan *microsoft powerpoint* yang efektif diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengartikan media sebagai alat komunikasi dan informasi. Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Heinich dalam Rusman (2012:159) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran

(Rusman, 2012:160). Gagne (1970) juga mengemukakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas dan membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Microsoft PowerPoint

Microsoft powerpoint merupakan aplikasi presentasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program *powerpoint* ini dapat diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya (Susilana, 2007 : 99). *Powerpoint* juga merupakan salah satu program di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor (Sanaky, 2009).

Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi *powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan.

Pendekatan Saintifik

Menurut Permendikbud tentang Pedoman Umum Pembelajaran terdapat prinsip kerja yang menggunakan pendekatan saintifik, metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang meliputi aspek mengamati, menanya, menalar, mengumpulkan informasi dan mengkomunikasikan.

Menurut Daryanto (2014: 51) pembelajaran saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahap-tahap mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Tematik Integratif

Model pembelajaran tematik integratif dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif. Pernyataan tersebut sesuai dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014: 15) yang mengatakan bahwa tematik integratif diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif karena mampu mewadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik siswa di dalam kelas atau di lingkungan sekolah.

Sedangkan pengertian mengenai tematik integratif dikemukakan oleh Yani (2014: 114) “pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang tidak menggunakan ‘nama-nama disiplin ilmu’ sebagai nama mata pelajaran tetapi menggunakan tema-tema tertentu. Tema tersebut mengikat beberapa pokok bahasan dari sejumlah mata pelajaran yang berbeda”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah adanya penggabungan dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Sehingga pembelajaran tematik integratif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pengait beberapa mata pelajaran.

METODE PENELITIAN

Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dibuat berdasarkan model pengembangan *ASSURE* (lihat Gambar 1). Model pengembangan *ASSURE* terdiri dari enam komponen seperti rumusan kata itu sendiri, yaitu 1) *analyze learners*, 2) *state objectives*, 3) *select method, media or materials*, 4) *Utilize media and materials*, 5) *require learner’s participation*, 6) *evaluate and revise* (Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, Sharon E. Smaldino, 2005).

Gambar 1. Model Pengembangan ASSURE

Analyze Learners

Analisis kebutuhan siswa merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di SD yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Selain itu, dilakukan pula analisis kinerja yang bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi beberapa persoalan mengenai penerapan kurikulum 2013, dan masalah dasar yang berkaitan dengan belum adanya media pembelajaran yang mendukung bagi proses belajar siswa, sehingga dibutuhkan solusi berupa suplemen/tambahan berupa media pembelajaran.

2. State Objectives

Pada tahap kedua peneliti merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Satandar yang dibuat disesuaikan dengan standar yang ditetapkan pada kurikulum 2013. Merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan format ABCD (*Audiens, Behaviour, Conditions, and Degree*).

3. Select Method, Media or Materials

Langkah ketiga dalam model pengembangan ini yaitu merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran dalam kurikulum 2013. Selain itu, dilakukan pula penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mendukung proses pembelajaran tematik integratif.

4. Utilize Media and Materials

Langkah keempat dalam model pengembangan ASSURE adalah pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Media dikembangkan melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif. Selain itu, media pembelajaran dirancang secara menarik, bervariasi, komunikatif dan interaktif, serta dilengkapi pula dengan informasi berupa teks, cerita, gambar dan video yang dikemas dalam bentuk CD. Media yang dikembangkan nantinya akan diujicobakan ke Sekolah Dasar. Namun sebelum diujicobakan ke SD, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh pakar/ahli untuk melihat kualitas dan kelayakan dari media yang dikembangkan, serta mendapatkan masukan untuk merevisi media pembelajaran tersebut.

5. Require Learner Participation

Langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sebelum dilakukan uji coba, siswa diberikan soal tes sebelum

penggunaan media yang berupa soal uraian singkat. Soal evaluasi sesudah penggunaan media dalam pembelajaran yang diambil dari materi yang sudah pernah diajarkan sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran pada subyek penelitian. Dalam uji coba ini, guru beserta siswa menilai kualitas dari media yang telah dikembangkan. Hasil ini dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk. Proses setelah melakukan uji coba media pembelajaran adalah mengevaluasi dan menguji pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan dengan memberikan soal evaluasi sesudah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

6. *Evaluate and Revise*

Pada langkah evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan efektivitas media pembelajaran serta melakukan revisi produk berdasarkan evaluasi pada saat media diujicobakan. Kriteria valid dianalisis melalui hasil penilaian validator dengan lembar validasi pakar/ahli. Produk akhir dari pengembangan media merupakan hasil akhir revisi produk setelah diujicobakan pada siswa Sekolah Dasar.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian pakar, angket, wawancara, observasi dan tes. Kevalidan media dapat dilihat dari hasil uji pakar media, materi dan pembelajaran dari ahli/pakarnya masing-masing. Keefektifan media dalam pembelajaran dapat diketahui melalui rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media serta dilihat dari hasil lembar respon siswa.

Analisis Data

Analisi Data Uji Pakar dan Lembar Respon Siswa

Analisis pada data uji pakar media, materi dan pembelajaran dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Dalam menganalisis data dilakukan konversi skor kuantitatif ke dalam data kualitatif. Konversi skor tersebut dilakukan pada data skala 5 yang berupa lembar uji pakar media, materi dan pembelajaran berdasarkan skala *Likert* dengan skor penilaian mulai dari 1 sampai 5 (Suharsimi Arikunto, 2003). Pedoman konversi data kuantitatif ke dalam data kualitatif skala 5 dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11
Pedoman Konversi Skor Kuantitatif Skala 5 ke dalam Data Kualitatif

$x > 4,01$	Sangat Baik
$3,34 < x \leq 4,01$	Baik
$2,66 < x \leq 3,34$	Cukup
$1,99 < x \leq 2,66$	Kurang
$x < 1,99$	Sangat Kurang

Keterangan:

Mean = rerata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= \frac{1}{2} (6)$$

$$= 3$$

SD = Standar deviasi ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$= \frac{1}{6} (4)$$

$$= \frac{2}{3}$$

x = skor rerata data empiris

Sedangkan untuk lembar respon siswa dianalisis menggunakan kuesioner pengukuran skala Guttman. Skala Guttman sangat baik untuk menyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti, yang sering disebut dengan atribut universal (Usman Rianse dan Abdi, 2011: 155). Skala Guttman ini dalam bentuk checklist untuk mendapatkan jawaban yang tegas mengenai data yang diperoleh. Penskoran dalam skala Guttman adalah sebagai berikut :

Tabel 12
Skoring Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban
Ya	1
Tidak	0

Analisis Data Validasi Soal

Validasi soal dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas setiap soal. Validasi soal dilaksanakan secara *expert judgment*. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*). Ahli diminta pendapatnya, dan memberi keputusan tentang instrumen yang telah disusun dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin ada perombakan total (Sugiyono, 2012: 125).

Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya.

Analisis Data Keefektifan Media PowerPoint Interaktif

Hasil Belajar Siswa

Keefektifan penggunaan media *powerpoint* interaktif dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dalam proses belajar di kelas. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran tematik kurikulum 2013 di SD yaitu 66. Jika hasil belajar siswa mencapai nilai KKM minimal 66, maka dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan efektif.

Tabel 4
Pedoman Keefektifan Hasil Belajar Siswa

No	% Yang Berhasil	Efektifitas
1	$0 \leq p < 41$	Sangat Rendah
2	$41 \leq p < 56$	Rendah
3	$56 \leq p < 66$	Cukup
4	$66 \leq p < 80$	Tinggi
5	$80 \leq p < 100$	Sangat Tinggi

Keterangan :

$$P = \text{persentase ketuntasan siswa} = \frac{P_a}{P_b} \times 100$$

P_a = jumlah siswa tuntas

P_b = jumlah siswa keseluruhan

Analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan media dilakukan untuk menentukan efektivitas pembuatan media *powerpoint* interaktif yang dihasilkan dengan membuat data hasil belajar siswa, kemudian mengkonversi data hasil belajar pada siswa yang memenuhi standar minimal KKM dengan presentase pada pedoman keefektifan hasil belajar menurut Proklamanto (2013) dalam Tabel 4. Hasil belajar dikatakan **efektif** jika mencapai persentase ketuntasan tinggi, sedangkan dikatakan **sangat efektif** jika mencapai persentase ketuntasan sangat tinggi.

Respon Siswa

Keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif juga dapat dilihat dari hasil respon siswa. Hasil respon siswa dianalisis sesuai dari respon siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif yang dikembangkan melalui model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) *analyze learners*, (2) *state objectives*, (3) *select method, media or materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *require learner's participation*, (6) *evaluate and revise*. Sebelum diujicobakan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dievaluasi oleh pakar/ahli (aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran).

Hasil Validasi Pakar/Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi media pembelajaran *powerpoint* oleh pakar atau ahli. Sebelum melakukan proses validasi pakar/ahli. Penilaian validasi media dilihat dari aspek tampilan, isi media, bahasa dan kepraktisan dalam penggunaan. Lembar penilaian validasi ini terdiri dari 16 indikator. Selain validasi dari aspek media, dilakukan pula validasi dari aspek materi yang terdiri dari 10 indikator dan validasi pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator. Validasi dilaksanakan dengan tujuan agar media yang telah dibuat mendapat masukan dari validator yang memang ahli dalam bidangnya dan sebagai bukti bahwa media tersebut sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Kritik dan saran yang diberikan validator menjadi landasan dalam revisi media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah divalidasi langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Media *powerpoint* interaktif dengan pendekatan saintifik ini diuji cobakan ke SDN Bergas Kidul 03, Kabupaten Semarang. Uji coba dilakukan pada sekolah yang dijadikan subyek penelitian yaitu di kelas 2 SDN Bergas Kidul 03, Kabupaten Semarang. Sebelum dilakukan uji coba, siswa diberikan soal berupa soal uraian singkat yang kemudian dilanjutkan

dengan melakukan uji coba pada subyek penelitian. Proses setelah berakhir uji coba media *powerpoint* interaktif, siswa diberikan soal evaluasi. Kemudian dilakukan evaluasi dan revisi.

Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator menggunakan lembar instrumen penilaian validasi media. Analisis data kevalidan terdiri aspek materi, media, dan aspek pembelajaran. Berikut penjelasan pada masing-masing aspek.

1) Aspek Media

Lembar penilaian aspek materi terdiri dari 12 indikator. Berdasarkan penilaian validator pada aspek materi diperoleh skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori **baik**.

2) Aspek Materi

Lembar penilaian aspek media terdiri dari 10 indikator. Berdasarkan penilaian validator pada aspek media diperoleh skor rata-rata 48 dengan presentase 96% dengan kategori **sangat baik**.

3) Aspek pembelajaran

Lembar penilaian aspek media terdiri dari 10 indikator. Berdasarkan penilaian validator pada aspek media diperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dengan kategori **sangat baik**.

Analisis data keefektifan

Keefektifan media *powerpoint* interaktif ini dinilai berdasarkan hasil lembar respon siswa serta hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif. Berdasarkan hasil lembar respon siswa diperoleh hasil respon rata-rata 32 siswa adalah 9,03, maka media *powerpoint* interaktif pada tema 7 subtema 2 ini dapat menarik minat belajar siswa. Kategori dari hasil respon siswa adalah sangat senang. Siswa menyatakan bahwa sangat senang belajar dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

Pembahasan

Kevalidan Media *PowerPoint* Interaktif

Media yang dikembangkan melalui 6 tahapan dalam model ASSURE ini telah disetujui oleh validator dan setelah memperoleh hasil akhir, media video ini diuji cobakan. Uji coba media ini diujicobakan di SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang dengan jumlah 32 siswa. Media *powerpoint* pada pembelajaran tematik integratif ini digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan

menarik untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Media *powerpoint* ini dilengkapi dengan gambar, video, soal latihan dan diskusi, serta kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik.

Media ini dirancang secara menarik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian dalam media *powerpoint* ini dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media dan aspek pembelajaran. Dari proses penilaian diperoleh kritik dan saran yang membangun. Hasil penelitian digunakan sebagai landasan dalam revisi media agar menjadi lebih baik lagi. Revisi media *powerpoint* terkait dengan aspek media seperti perbaikan kata pada tampilan awal media, jenis huruf (*font*), penambahan soal evaluasi, dan mengganti format video. Kemudian media direvisi sesuai dengan saran validator untuk memperbaiki media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini. Berdasarkan hasil revisi media diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar dikatakan valid.

Keefektifan Pembuatan Media Video Interaktif

a. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sesudah penggunaan media *powerpoint* interaktif adalah 100% menunjukkan keefektifan hasil belajar yang sangat tinggi. Hasil belajar dari 32 siswa adalah tuntas. Jumlah ini meningkat dibandingkan pada saat melihat kondisi awal yaitu pada saat pemberian soal tanpa menggunakan media, dan hanya 23 siswa yang tuntas dari 32 siswa. Hal ini membuktikan bahwa pada saat kondisi awal kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif menjadikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Pengaruh dari kondisi awal kemudian dilakukan pemberian soal setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif mengalami peningkatan.

Selain ketuntasan pada hasil belajar setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif, keefektifan penggunaan media *powerpoint* interaktif juga dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* interaktif. Pemberian soal kepada 32 siswa sebelum penggunaan media pembelajaran, mendapatkan hasil rata-rata 70,27. Sedangkan hasil rata-rata dari hasil belajar 32 siswa setelah penggunaan media

powerpoint interaktif adalah 80,34. Berikut ini adalah hasil rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Tabel 5
Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Sebelum Penggunaan Media	Sesudah Penggunaan Media
Rata-Rata	70,27	80,34
Rata-Rata Peningkatan	10,07	

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai sesudah penggunaan media, siswa yang pada saat menggunakan media pembelajaran *powepoint* interaktif sebagai suplemen belajar lebih tinggi dari pada siswa yang diberikan soal evaluasi tanpa menggunakan media. Rata-rata nilai hasil belajar sesudah penggunaan media adalah 80,34 dengan presentase hasil belajar siswa yang tuntas adalah 100%, hal ini menunjukkan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran *powepoint* interaktif sangat tinggi. Kesimpulan yang dapat diambil dari data tersebut adalah bahwa media pembelajaran *powepoint* interaktif efektif untuk digunakan pada siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.

b. Hasil Analisis Respon Siswa

Berdasarkan hasil analisis dari lembar respon siswa yang terdiri dari 10 indikator, mencapai rata-rata 9,03 dan tergolong dalam kriteria sangat senang. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *powerpoint* interaktif ini sangat positif, dan media ini efektif diterapkan dalam proses uji coba pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.

Temuan Penelitian

Berdasarkan observasi penelitian penggunaan media pembelajaran *powepoint* interaktif pada tema 7 subtema 2 kelas 2 SD yang telah dilakukan peneliti memperoleh beberapa hal yang dapat dijadikan temuan penelitian yaitu:

- Media pembelajaran *powepoint* interaktif sangat efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran tematik integratif. Karena semua hal yang tidak dapat dijangkau atau sulit untuk disajikan secara nyata, dapat

disajikan di dalam media pembelajaran *powepoint* interaktif yang berbentuk CD sehingga mudah untuk dibawa kemanapun,

- b. Dengan adanya media pembelajaran *powepoint* interaktif, dapat mengontrol siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Siwa juga merasa senang dan dapat lebih fokus mengikuti pembelajaran.
- c. Siswa termotivasi dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *powepoint* interaktif karena media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, video, dan latihan soal yang dirancang dengan menarik, sehingga siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Masih terdapat kelemahan dari media *powerpoint* interaktif. Kelemahan yang terdapat dalam media presentasi *powerpoint* adalah media ini tidak serba cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memahami benar tentang karakteristik media presentasi ini. Kualitas gambar video tidak bisa bagus karena *powerpoint* tidak mampu menampung video dengan kapasitas besar. Selain itu juga dibutuhkan ketrampilan khusus untuk dapat menuangkan ide atau pesan yang baik pada *powerpoint* untuk mudah dicerna oleh penerima pesan atau penggunanya. Perlu persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian animasi yang kompleks.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa CD media *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang dikembangkan sesuai 6 tahapan dalam model pengembangan ASSURE telah mendapatkan validasi dari ahli yang berkompeten dibidangnya. Berdasarkan penilaian validator pada aspek media diperoleh skor rata-rata 3,81 dengan persentase 76,2% dengan kategori baik. Aspek materi memperoleh skor rata-rata 48 dengan persentase 96% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk penilaian dari aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dihasilkan valid.
2. Keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang, dapat dilihat berdasarkan:
 - a. Skor rata-rata hasil belajar siswa dalam persentase ketuntasan siswa pada pemberian soal sesudah penggunaan media 100% dan mengalami peningkatan dari pada persentase hasil belajar sebelum penggunaan media.

Rata-rata nilai dari sebelum penggunaan media dan rata-rata peningkatan siswa yang pada saat pembelajaran didampingi media *powerpoint* interaktif lebih tinggi dari siswa yang tidak didampingi dengan media *powerpoint* interaktif. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil tersebut adalah media *powerpoint* interaktif yang dihasilkan efektif diterapkan pada pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.

- b. Hasil analisis lembar respon siswa mendapat respon positif dari siswa. Lembar respon siswa yang terdiri dari 10 indikator, mencapai rata-rata 9,03. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menurut siswa media pembelajaran *powepoint* interaktif membuat siswa sangat senang belajar. Siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran tematik integratif. Media ini juga memiliki tampilan yang menarik, karena dilengkapi dengan gambar, video, cerita membuat siswa tidak bosan dalam belajar. Pembelajaran yang disajikan dalam media *powerpoint* juga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran tema 7 subtema 2. Media ini terbilang efektif diterapkan dalam proses uji coba pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Gagne, Robert M and Leslie J Briggs. 1970. *Principles of Instructional Design*.Harcourt Brace Jovanivich College Publisher.San Diego
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. 2001. *Instructional Media and Technologies for Learning, 7th Edition*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat. 2008. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Kurikulum 2013*
- Rusman. 2012. *Model–Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara