

## Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA SDN 14 Mendo Barat

Yurdayanti Yurdayanti<sup>1</sup>; Nuraini Nuraini<sup>2</sup>; Afriyani<sup>3</sup>; Ayu Pradina<sup>4</sup>;  
Dea Angelica<sup>5</sup>; Dea Gustiani<sup>6</sup>; Elisa Amanda<sup>7</sup>; Nia Nopita Sari<sup>8</sup>;  
Offie Indah Resta<sup>9</sup>; Umi Kalsum<sup>10</sup>; Zhien Zha Oetami<sup>11</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

E-mail: [yurdayanti@stkipmbb.ac.id](mailto:yurdayanti@stkipmbb.ac.id)<sup>1</sup>; [ainileo19@gmail.com](mailto:ainileo19@gmail.com)<sup>2</sup>; [afrianipkp2@gmail.com](mailto:afrianipkp2@gmail.com)<sup>3</sup>;  
[ayupadina08@gmail.com](mailto:ayupadina08@gmail.com)<sup>4</sup>; [deangeell26@gmail.com](mailto:deangeell26@gmail.com)<sup>5</sup>; [gustianidea0@gmail.com](mailto:gustianidea0@gmail.com)<sup>6</sup>;  
[elisamanda022@gmail.com](mailto:elisamanda022@gmail.com)<sup>7</sup>; [nianovitasari2017@gmail.com](mailto:nianovitasari2017@gmail.com)<sup>8</sup>; [offieindahresta1807@gmail.com](mailto:offieindahresta1807@gmail.com)<sup>9</sup>;  
[kalsumumi278@gmail.com](mailto:kalsumumi278@gmail.com)<sup>10</sup>; [zienzaautami@gmail.com](mailto:zienzaautami@gmail.com)<sup>11</sup>

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the procedure for developing research and to determine the quality of the feasibility of interactive powerpoint-based learning media in science subjects for the Parts and Functions of Local Plants Typical of Bangka Belitung. This research is a development research (R&D) which refers to the ADDIE development model which includes five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques in this study used interview techniques, documentation and questionnaire sheets. Data analysis techniques used in assessing product feasibility by experts, teachers, and students in this development research used a Likert scale. Based on the research results, it is known that the validation results of material experts show an average percentage of 87.5% with valid information (very suitable for use), media experts get an average percentage of 88.75% with valid information (very suitable for use), linguists get the average percentage is 80% with valid information (very feasible to use). The assessment of product feasibility by the teacher gets an average percentage of 96% with valid information (very suitable for use), and students get an average percentage of 80% with valid information (very suitable for use). The overall average score is 88.07%, indicating that the interactive powerpoint-based learning media developed by the researcher is suitable to be used as a learning tool or media for teachers and students.

**Keyword:** Local Wisdom; Interactive Media; Powerpoint

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan penelitian dan mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPA materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Lokal Khas Bangka Belitung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian kelayakan produk oleh ahli, guru, dan siswa dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 87,5% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli media mendapatkan rata-rata persentase 88,75% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 80% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan). Penilaian kelayakan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 96% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), dan siswa mendapatkan rata-rata persentase 80% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan). Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 88,07% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dan siswa.

**Kata Kunci:** Kearifan Lokal; Media Interaktif; *Powerpoint*.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting. Pendidikan dapat membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sebagaimana yang diungkapkan Afandi (2011) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya. Sehingga pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam membantu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal dengan menyiapkan dan membekalinya dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman baik di luar maupun di dalam pendidikan.

Sesuai dengan perkembangan era globalisasi yang dikenal dengan kemajuan teknologinya, pendidikan hadir dan berkolaborasi dengan teknologi untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Perkembangan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memiliki daya tarik dalam dunia pendidikan (Misbahudin, Rochman, Nasrudin, & Solihati, 2018, hal. 43). Artinya, dalam dunia pendidikan, teknologi berbasis komputer bisa dijadikan sebuah media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 14 Mendo Barat, pembelajaran di kelas cenderung menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional dan guru masih menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga sederhana, sehingga pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini membuat perhatian siswa kurang sehingga menyebabkan siswa pasif dan bosan di dalam kelas.

Melalui beberapa uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* dalam Pembelajaran IPA Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Lokal Bangka Belitung Kelas IV SD Negeri 14 Mendo Barat”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (*research and devolopment (R&D)*). Penelitian pengembangan Sugiyono mengatakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tersebut. Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint adalah model

pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2015:200). Langkah-langkah yaitu *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 14 Mendo Barat. Uji coba produk media pembelajaran melibatkan 1 guru kelas IV dan 24 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, dokumentasi dan lembar angket. Instrumen lembar angket penilaian media interaktif berbasis *powerpoint* diberikan kepada ahli dan kepada guru serta peserta didik untuk hasil tanggapan setelah penggunaan media. Setelah mendapatkan data, peneliti menganalisis informasi yang didapat melalui lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kepraktisan data dan analisis data kelayakan produk. Analisis kepraktisan data dilakukan oleh guru dan siswa.

**Tabel 2.1.** Skor Penilaian Respon Peserta Didik

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

*Sumber Sulistyaningrum, 2017*

**Tabel 2.2.** Penilaian Respon Guru

	Kriteria	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

*Sumber: Sugiyono, 2017*

**Tabel 2.3.** Kriteria Penilaian

Interval Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 20%	Tidak Layak

*Sumber: Arikunto & Cipi, 2009*

Analisis kelayakan produk dilakukan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan produk media yang dikembangkan peneliti menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya akan diperoleh data angka yang akan dijadikan data kualitatif dengan menggunakan tabel persentase kelayakan produk.

$$\text{Presentase kelayakan produk} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Maksimal Skor}} \times 100$$

**Tabel 2.4.** Persentase Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kriteria Validasi Kategori Penilaian
76% - 100%	Valid (Sangat Layak digunakan)
56% - 75%	Cukup Valid (Layak digunakan)
40% - 55%	Kurang Valid (Kurang Layak digunakan)
0% - 39%	Tidak Valid (Tidak Layak digunakan)

Sumber: Arikunto (dalam Priagung, 2020)

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada pelajaran IPA kelas IV materi bagian dan fungsi tumbuhan lokal khas Bangka Belitung. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan kuis-kuis dengan tujuan memperkuat pemahaman siswa. Adapun tampilan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:



**Gambar 1.**  
Tampilan Awal



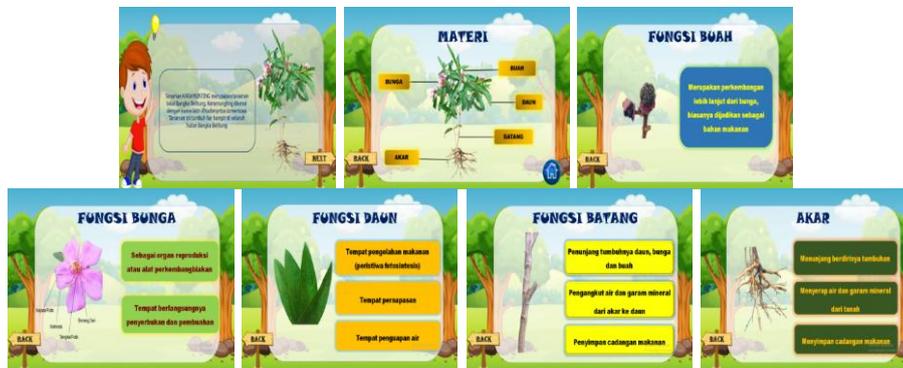
**Gambar 2.**  
Menu



**Gambar 3.**  
KI & KD



**Gambar 4.**  
Tujuan Pembelajaran



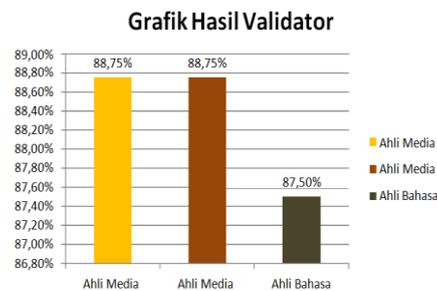
**Gambar 5.** Materi



**Gambar 6.** Kuis

Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Maka dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan validasi produk oleh ahli, selanjutnya produk tersebut direvisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan agar bisa menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Berikut ini keseluruhan hasil validator yang terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang digambarkan dalam grafik.

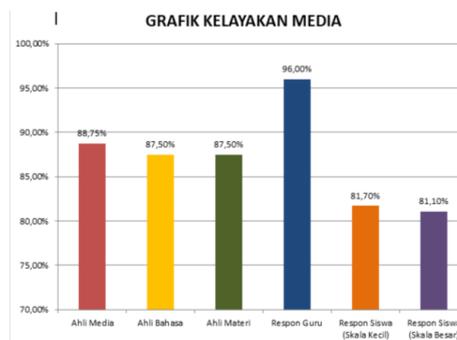


Gambar 7. Diagram Grafik Hasil Validator

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* maka diperoleh kriteria penilaian dengan persentase 87,50% sehingga mendapatkan kriteria valid (sangat layak digunakan) dalam proses pembelajaran.

Tahap keempat dari model ADDIE adalah tahap uji coba produk. Setelah dilakukan validasi kelayakan media, selanjutnya media akan diuji coba produk pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Mendo Barat, yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang.

Hasil rata-rata yang diperoleh pada uji coba sklala kecil sebesar 81,70% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Sedangkan hasil rata-rata pada uji coba skala besar sebesar 81,10% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan).



Gambar 8. Diagram Grafik Hasil Validator

Berikut ini keseluruhan hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pelajaran IPA materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Lokal Khas Bangka Belitung yang terdiri dari uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta uji produk yang diperoleh dari respon guru dan respon siswa kelas IV dengan skala kecil berjumlah 6 orang dan skala besar berjumlah 18 orang.

Berdasarkan data pada grafik di atas, diketahui bahwa hasil penilaian validasi ahli media mendapatkan rata-rata persentase 88,75% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 87,50% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 87,50% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan). Penilaian kepraktisan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 96% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Respon siswa pada uji coba skala kecil sebesar 81,70% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Sedangkan hasil rata-rata pada uji coba skala besar sebesar 81,10% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Sehingga didapatkan rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 87,10% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai alat bantu atau media bagi guru dalam melakukan pembelajaran di kelas.

## **KESIMPULAN**

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada pelajaran IPA materi bagian dan fungsi tumbuhan lokal khas Bangka Belitung, yang dikembangkan berdasarkan metode pengembangan ADDIE *Analisis* (analisa), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan penilaian kelayakan produk oleh ahli, guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan peneliti mendapatkan keterangan valid dan memiliki kualitas yang sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian validasi ahli media mendapatkan rata-rata persentasi 88,75% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli bahasa mendapatkan rata-rata persentase 87,50% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan), ahli materi menunjukkan rata-rata persentase 87,50% dengan keterangan valid (sangat layak digunakan). Penilaian kepraktisan produk oleh guru mendapatkan rata-rata persentase 96% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Respon siswa pada uji coba skala kecil sebesar 81,70% dengan keterangan sangat praktis (sangat layak digunakan). Sedangkan hasil rata-rata pada uji coba skala besar sebesar 81,10% dengan keterangan sangat praktis (sangat

layak digunakan). Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah 87,10% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi guru dan siswa. Dengan demikian, produk media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan guru dalam pembelajaran IPA materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Lokal Khas Bangka Belitung serta dapat menunjang kegiatan pembelajaran bagi siswa.

## SARAN

1. Media powerpoint interaktif berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam proses pembelajaran, diharapkan guru dapat menggunakan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Diharapkan guru dapat mengembangkan media powerpoint interaktif berbasis kearifan lokal dalam subtema yang lain.
3. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang uji keefektifan media powerpoint interaktif berbasis kearifan lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Abdul Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial.
- Sulistyaningrum, D, A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan (online)*, 1(2).
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1), 43-48.
- Priagung, J. (2020). *Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersamaan untuk Kelas 4 SD*. Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Syaodih, N. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.