

# MEDIA POWERPOINT BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI SDN 68 PALEMBANG

Fatoni Agus Setiawan<sup>1</sup>, Makmum Raharjo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

E-mail : [06131381823068@student.unsri.ac.id](mailto:06131381823068@student.unsri.ac.id)

E-mail : [makmumraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmumraharjo@unsri.ac.id).

Received: 6 Maret 2022 | Revised: 12 Mei 2022 | Accepted: 29 Mei 2022 | Published Online: 31 Mei 2022

© The Author(s) 2022

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang dan mengetahui kevalidan serta efektifitas media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D + I. Penelitian ini melakukan validasi desain pembelajaran, materi dan media serta dilakukan uji coba terbatas kepada 9 peserta didik kelas IV B. Hasil penilaian validasi ahli media memperoleh nilai *presentase* 88,57%, penilaian validasi praktisi desain pembelajaran memperoleh nilai *presentase* 90,00%, penilaian validasi praktisi materi memperoleh nilai *presentase* 92,50% yang semuanya dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai *presentase* 86,00% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* sudah layak atau valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Powerpoint Hyperlink, Interaktif, Contextual Teaching And Learning.*

## Abstract

*This study aims to develop interactive hyperlink powerpoint media based on contextual teaching and learning models on 9 sub-theme 1 class IV at SDN 68 Palembang and determine the validity and effectiveness of the media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 3D + I model. This study validates the learning design, materials and media as well as limited trials to 9 students of class IV B. The results of the media expert validation assessment obtained a percentage value of 88, 57%, the validation assessment of learning design practitioners obtained a percentage value of 90.00%, the validation assessment of material practitioners obtained a percentage value of 92.50%, all of which were categorized as very valid. Field trials, the results of students' assessment of the media get a percentage value of 86.00% which is categorized as very effective. Based on the results of the study, it can be concluded that the powerpoint media is feasible or valid and effectively used in the learning process.*

**Keywords:** *Hyperlink Powerpoint, Interactive, Contextual Teaching And Learning.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari proses pembangunan manusia yang memberikan kontribusi penting bagi pembentukan identitas yang berakar pada budaya nasional. Pendidikan memiliki unsur pengetahuan, keterampilan dan sikap yang tertanam dalam kreativitas dan kepribadian peserta didik.

Perkembangan zaman yang begitu pesat memiliki dampak bagi peserta didik, hal inilah yang

mendorong pendidikan di Indonesia untuk lebih inovatif dan kreatif agar tidak tertinggal dengan dunia global. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam dunia pendidikan adalah dengan dikembangkannya kurikulum 2013 yang menekankan pada teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi diciptakan sesuai dengan esensinya, untuk membantu kegiatan-kegiatan yang jika digunakan dengan baik akan berdampak positif bagi penggunaannya begitupun sebaliknya (Pribady, 2017:4).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran berbasis tema yang terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik memerlukan sebuah inovasi baik teknologi dan media dalam pengajaran agar proses pembelajaran semakin efektif. Dengan adanya teknologi dan media dalam pengajaran yang memadai, membuat guru bukan menjadi salah satu sumber belajar dan menyampaikan pengetahuan melainkan hanya sebagai fasilitator. Peran lain teknologi dan media adalah meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media merupakan bagian dari teknologi yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Smaldino (2011:14) mengatakan jika proses pengajaran berpusat pada guru, maka peran teknologi dan media sebagai pendukung pengajaran. Sedangkan jika pengajaran berpusat pada peserta didik, maka peserta didik adalah pengguna utama dari teknologi dan media. Selain itu, media sebagai bagian dari teknologi harus di tunjang dengan penggunaan model pembelajaran. Model ini berperan penting dalam penyampaian informasi pengetahuan yang memudahkan peserta didik untuk berfikir secara mandiri dalam proses belajar. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar salah satunya model *contextual teaching and learning*. Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman pribadi peserta didik yang kemudian dapat di terapkan di kehidupan nyata.

*Powerpoint* adalah sebuah program komputer yang dibuat untuk keperluan presentasi (Pribady, 2017:104). *Powerpoint* menjadi media pembelajaran yang cukup mudah untuk dibuat dan diaplikasikan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan. *Powerpoint* di desain sedemikian rupa dengan fitur-fitur yang canggih salah satunya *hyperlink* yang membuat media satu ini banyak digemari oleh sebagian orang. Dengan fitur-fitur tersebut diharapkan pembelajaran akan semakin efektif dan dapat meningkatkan interaksi satu sama lain. Ditambah lagi dengan penggunaan model pembelajaran yang membuat pelaksanaan pembelajaran semakin efektif.

Pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 adalah pembelajaran yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya belajar tema 9 kayanya negeriku subtema 1 merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dengan metode penyelidikan terkait cara mengumpulkan fakta serta menarik sebuah kesimpulan (Nasution, dkk., 2006:1.7). Sebagian peserta didik menganggap bahwa pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 dinilai kurang menarik, padahal di dalamnya sangat banyak bahan-bahan yang menarik dan seharusnya pembelajaran tersebut semakin diminati peserta didik. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran tersebut.

SDN 68 Palembang merupakan salah satu sekolah yang cukup kuat dalam melakukan inovasi di bidang pembelajaran, karena didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai sehingga pelaksanaan pengembangan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar agar pencapaian tujuan peningkatan konsep belajar peserta didik pada salah satu materi yang diajarkan maupun seluruh materi pelajaran dapat dipelajari.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan mengembangkan powerpoint hyperlink interaktif berbasis model contextual teaching and learning dengan judul "Pengembangan Media PowerPoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Tema 9

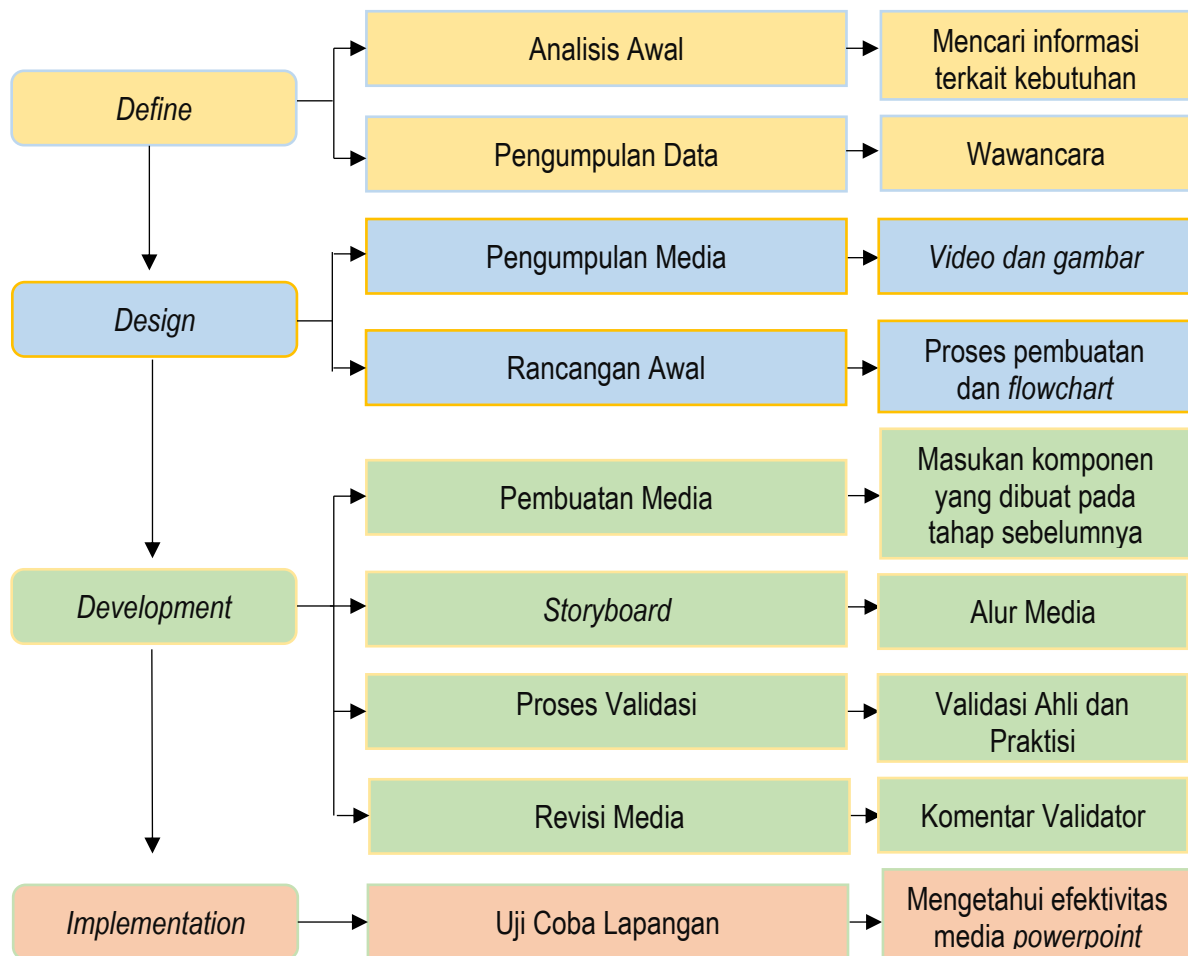
---

Subtema 1 Kelas IV Di SDN 68 Palembang”.

## **METODE**

Penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian pengembangan. Jenis penelitian pengembangan yang dimaksud adalah *Reasech & Develpoment* (R&D). Menurut Sukmadinata (dalam Haryati, 2012:14) menyatakan bahwa *Reasech & Develpoment* (R&D) adalah pendekatan dalam penelitian untuk mendapatkan sebuah karya baru atau mengukuhkan karya sebelumnya. Sugiyono (dalam Saputro, 2017:8) mengungkapkan bahwa *Reasech & Develpoment* (R&D) adalah sebuah cara yang digunakan saat proses penelitian untuk menghasilkan karya dan meninjau seberapa efektif karya tersebut. Menurut Borg and Gall (dalam Saputro, 2017:13) menyatakan bahwa *Reasech & Develpoment* (R&D) adalah sebuah proses untuk meningkatkan dan mengesahkan sebuah produk dalam sistem pendidikan. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Reasech & Develpoment* (R&D) yaitu sebuah metode yang hasilnya berupa produk dan memiliki efektivitas tertentu. Dalam pengambilan data, subjek yang pilih adalah peserta didik kelas IV B sebanyak 9 orang di sesi pagi. Lokasi penelitian yang peneliti lakukan adalah di SDN 68 Palembang dengan kegiatan penelitian dilakukan pada tanggal 28 november sampai 18 desember 2021.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 3D + I yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*) dan tahap penerapan (*Implementation*). Menurut Anggraini, Wiryokusumo dan Leksono (2021:428) mengungkapkan bahwa model ini cukup efektif dan efisien digunakan untuk mengembangkan dan mendesain sebuah media ataupun multimedia pembelajaran interaktif dengan tahapan-tahapan didalamnya. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.



**Gambar 1.** Modifikasi Prosedur Pengembangan Model 3D + 1

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1. *Walktrough*/Lembar Validasi

*Walktrough* adalah teknik yang digunakan dalam menggunakan data pendapat *expert* (pakar). *Walktrough* dilakukan oleh pakar yang selanjutnya pakar akan memberi komentar maupun saran terkait persoalan yang dibutuhkan (Julia, Isrok'atun & Safari, 2018:340). Hasil dari *walktrough* ini dilakukan revisi dengan mempertimbangkan saran/komentar dari pakar.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang analisis kebutuhan peserta didik dalam penelitian terkait menentukan topik, permasalahan yang timbul dalam pembelajaran, baik permasalahan belajar, tingkat kesukaran materi serta pentingnya penggunaan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* sebagai media dalam proses pembelajaran.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini peneliti membuat angket berupa lembar angket peserta didik yang telah memuat beberapa pertanyaan terkait efektivitas produk yang dikembangkan.

Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Lembar Validasi

Lembar validasi ditujukan kepada ahli media, praktisi desain pembelajaran, dan praktisi media.

Setiap pilihan jawaban memiliki rentang skor dari 5 sampai 1 dengan setiap skor mengartikan tingkatan yang berbeda-beda.

**Tabel 1.** Kategori nilai

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Penghitungan yang digunakan dalam menentukan presentase ke validan ini menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (%)

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban

$\sum x_1$  = Jumlah nilai maksimal

Hasil perolehan persentase yang didapat akan dicocokkan dengan kriteria berikut. Adapun tabel kriteria kevalidan yang diadaptasi dari Arikunto dalam (Sholeh, 2017) sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan

Nilai Angket (%)	Kategori
76 – 100	Valid
56 – 75	Cukup Valid
40 – 55	Kurang Valid
0 – 39	Tidak Valid

## 2. Analisis Data Wawancara

Data wawancara yang sudah terkumpul dapat disimpulkan berdasarkan pertanyaan yang telah diajukan kepada guru..

## 3. Analisis Data Angket

Data angket digunakan untuk mengetahui efektivitas dari media yang dibuat. Dalam menentukan persentase tersebut digunakan rumus

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (%)

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban

$\sum x_1$  = Jumlah nilai maksimal

Hasil perolehan persentase ang diperoleh akan dicocokkan dengan tabel kriteria berikut.

**Tabel 3.** Kriteria Keefektivan

Nilai Angket (%)	Kategori
76 – 100	Sangat Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
0 – 39	Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 5 yang valid dan efektif. Model pengembangan pada penelitian ini adalah model 3D + I yang terdiri dari *Decide, Design, Develop* dan *Implementation*. Langkah – langkah penelitian untuk menghasilkan produk media *powerpoint hyperlink* berbasis model *contextual teaching and learning* yaitu:

#### 1. Pendefinisian (*Define*)

##### a. Analisis Awal

Analisis awal adalah aktivitas peneliti dalam mencari, menggali serta mengumpulkan informasi tentang produk yang akan dikembangkan. Analisis ini juga diperlukan untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik berupa sumber belajar dari guru maupun peserta didik (Kurniawan, Suyatna, & Suana, 2015:5). Setelah melaksanakan analisis awal didapati bahwasanya pengembangan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

##### b. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Kita ketahui bahwasanya media *powerpoint* ini sangatlah familier dikalangan guru-guru. Media *powerpoint* ini juga bisa dikategorikan sebagai media yang dapat dikolaborasikan dengan media-media lain seperti gambar, video, musik dan sebagainya yang membuat media *powerpoint* ini unggul dalam penggunaan didalam proses pembelajaran. Adanya basis model pembelajaran didalam media juga menambah media *powerpoint* ini semakin unggul dan mampu berdaya saing dengan media-media lain. Menurut Pratomo dan Irawan (2015) mengungkapkan bahwasanya banyak sekali manfaat yang akan diperoleh peserta didik dengan menggunakan media diantaranya proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik meningkat, dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun serta penggunaan waktu mengajar yang berkurang akibat adanya media tersebut.


#### 2. Perancangan (*Design*)

##### a. Pengumpulan Bahan Media Powerpoint

##### 1) Video

Video dalam pengembangan media ini berguna untuk memperjelas serta memperdalam materi yang dipelajari. Video ini didapatkan dari youtube sebagai salah satu sumber yang cukup mudah bagi peneliti untuk menemukan beragam video yang dibutuhkan. Menurut Sherer & Shea (2011) mengungkapkan bahwa youtube menjadi salah satu platform yang cukup efektif digunakan dengan melibatkan peserta didik baik didalam maupun diluar kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat memberikan kegunaan bagi peserta didik dan guru dalam mewujudkan sebuah pembelajaran yang efektif baik segi isi maupun penyampaian (Kamlin & Keong, 2020:110). Adapun video yang peneliti unduh guna memperjelas pendalaman materi yaitu:


Tabel 4. Video Unduhan Youtube

No	Link/Sumber Unduhan	ScreenShot
1	<a href="https://youtu.be/bM6s3m32HKk">https://youtu.be/bM6s3m32HKk</a>	

## 2) Gambar

Gambar menjadi salah satu media yang sifatnya umum sehingga dapat dinikmati semua orang (Rizqi, 2018:148). Gambar dijadikan sebuah bahan dalam pembuatan *background* tampilan pada produk yang akan dibuat. Beberapa gambar yang peneliti gunakan untuk diletakkan pada saat pembuatan *background* yaitu:

Tabel 5. Gambar Unduhan

No	Link/Sumber Unduhan	Gambar
1	Pertambangan Sumber : <a href="https://id.pinterest.com/pin/790029959637024144/">https://id.pinterest.com/pin/790029959637024144/</a>	

## b. Rancangan Awal

## 1) Proses Pembuatan

## a) Canva

*Canva* adalah aplikasi yang dapat dinikmati pengguna *smartphone* Android maupun IOS yang berfungsi untuk membuat *poster*, *background*, logo dan sebagainya. *Canva* menyajikan beragam template yang banyak dan memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam *Canva* (Rahmasari & Yogananti, 2021). *Canva* juga memiliki situs resmi sendiri yaitu <https://www.canva.com/>. Peneliti menggunakan *canva* sebagai salah satu aplikasi untuk membuat *backgorund* pada tampilan produk yang akan di buat. Penting bagi peneliti mengapa harus membuat sendiri *background* tersebut agar apa yang menjadi keinginan dalam produk tersebut akan semakin baik dan tentunya agar peserta didik menjadi tertarik untuk belajar ketika melihat tampilan awal media *powerpoint hyperlink* interaktif.

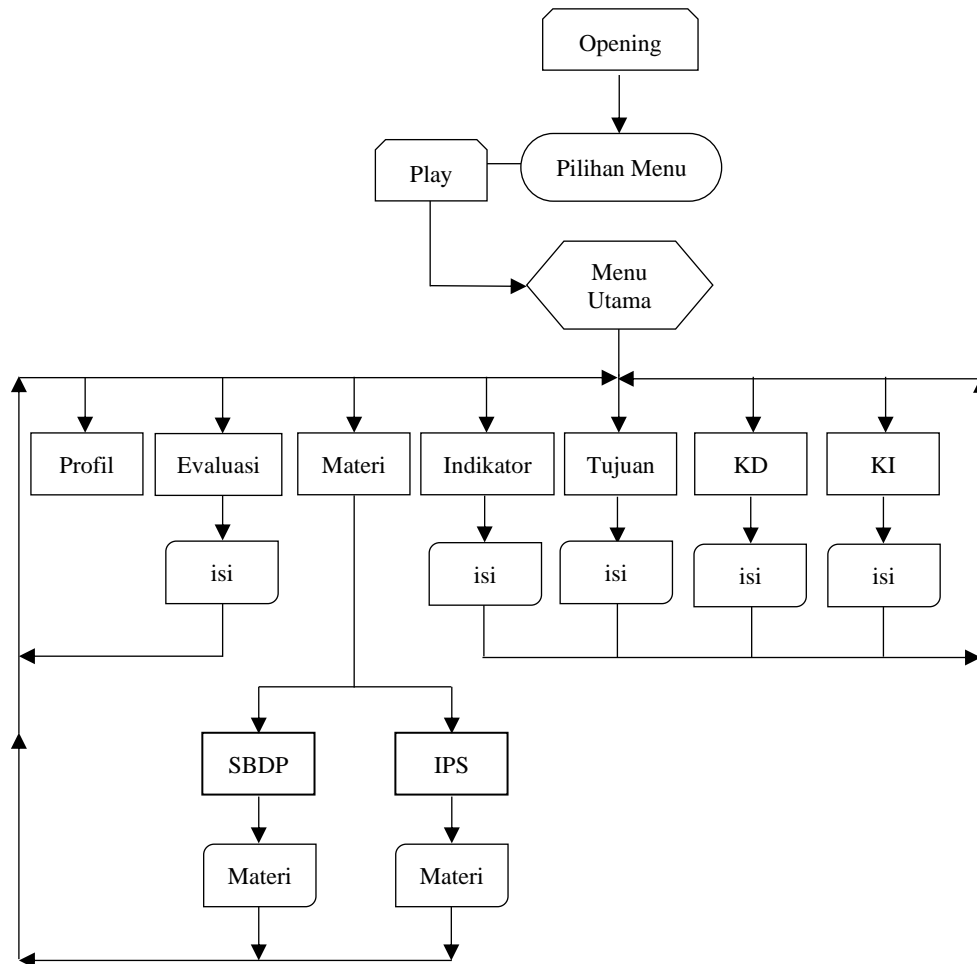
## b) Inshot

*Inshot* adalah sebuah aplikasi mengedit video yang mudah dan fleksibel dengan fitur menarik dan tidak berbayar (Puspasari, Fajriani, & Rahmah, 2021:66). Dalam pembuatan media ini, *inshot* digunakan untuk mengedit video-video yang telah di unduh melalui *youtube* yang kemudian video-video tersebut digabung satu per satu.



## 2) Flowchart

*Flowchart* adalah gambaran keseluruhan alur yang dibuat dengan simbol tertentu (Darmawan, 2016). Menurut Aripin (2018:4) mengemukakan bahwasanya dalam *flowchart* dapat diketahui alur penggambaran materi dan bahan yang dikembangkan peneliti. Adapun *flowchart* dalam pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut:



Gambar 2.. Flowchart


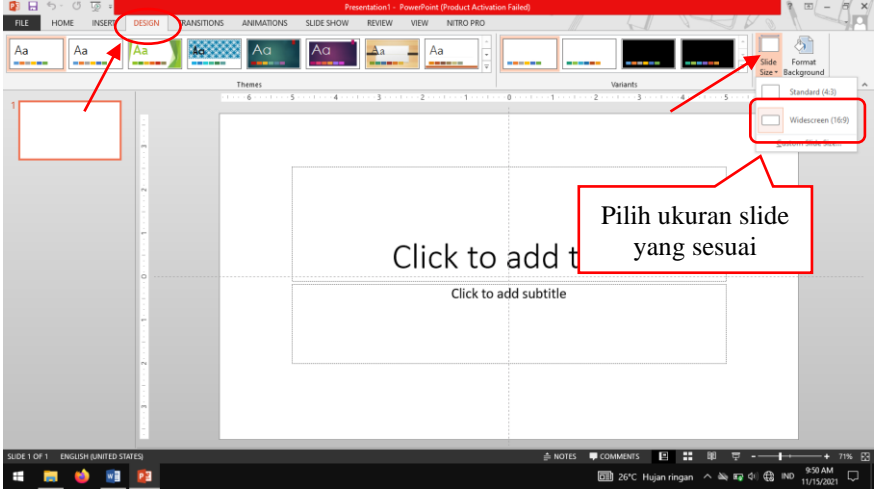
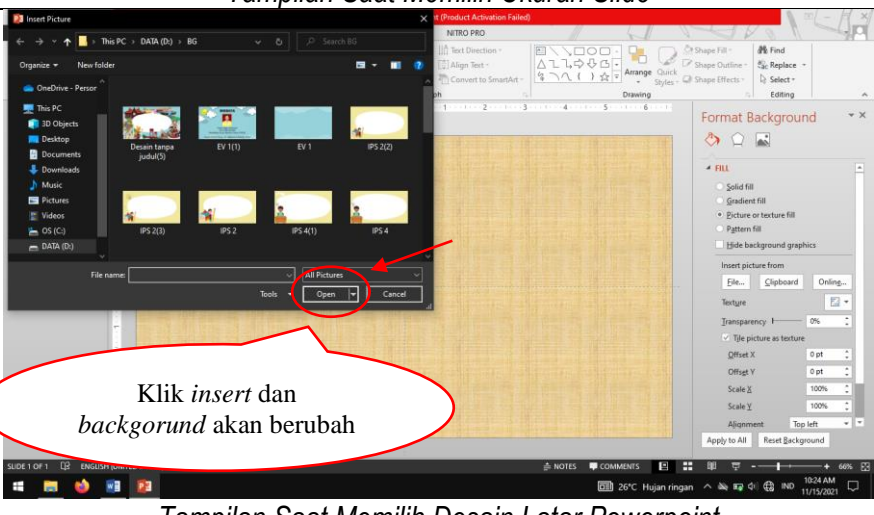
## 3. Pengembangan (Development)

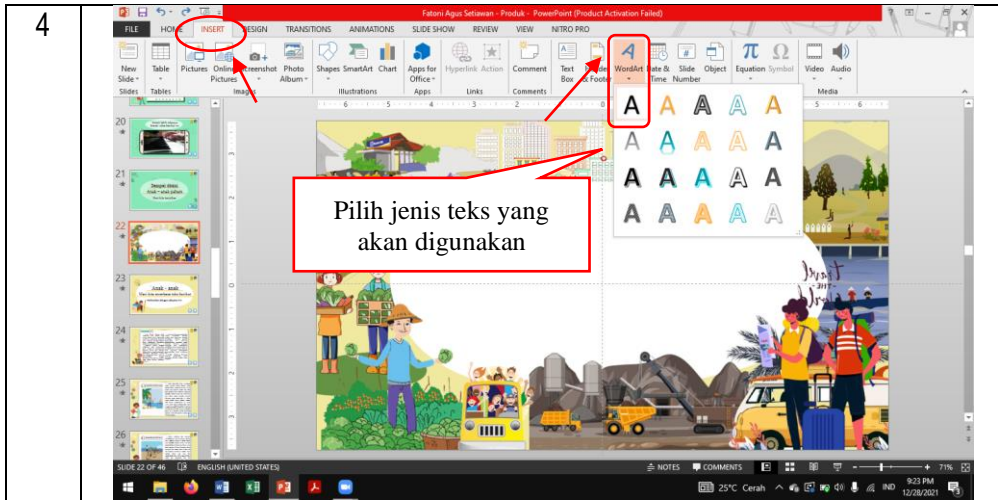
### a. Pembuatan Media

Pada tahap sebelumnya, telah dijelaskan bahwasanya sebelum masuk ke dalam proses pembuatan media *powerpoint*, terlebih dahulu melakukan pengumpulan bahan media yang digunakan. Adapun tahapan pembuatan media *powerpoint* yaitu:

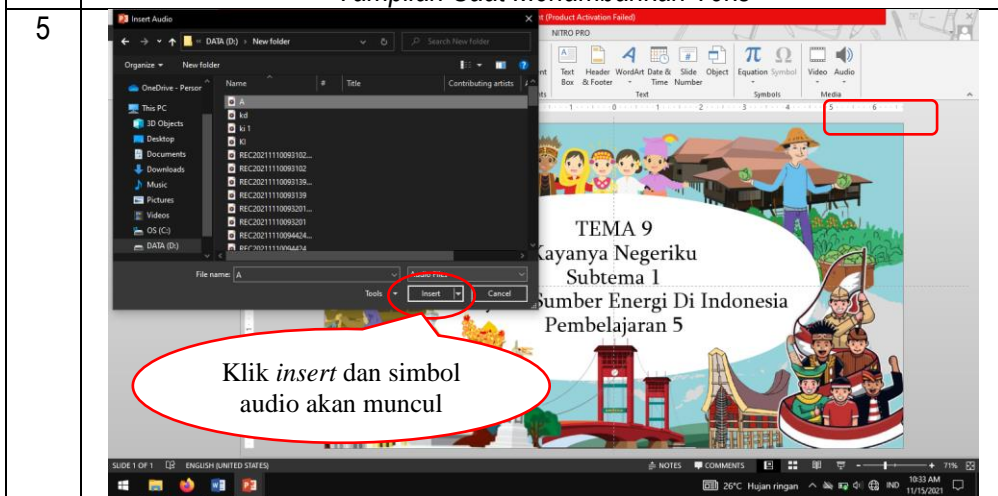


Tabel 6. Tahapan Pembuatan Media Powerpoint

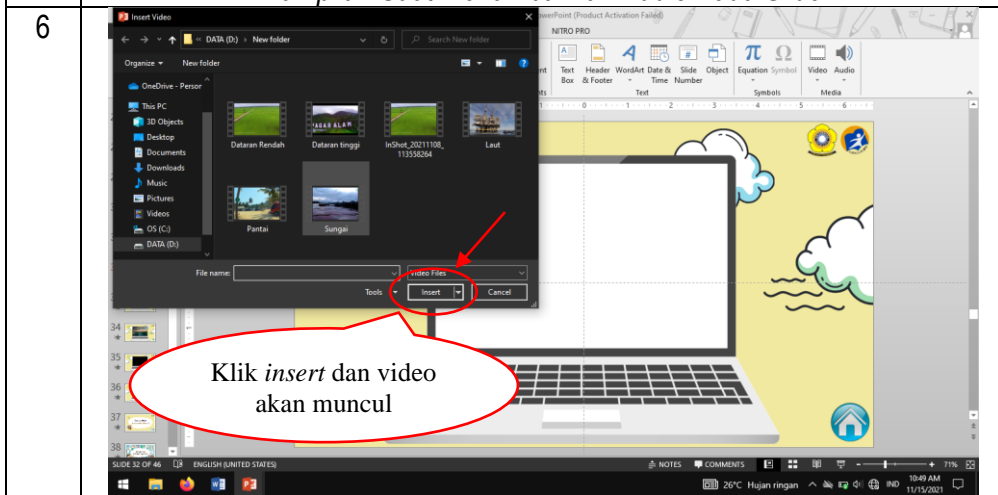
No	Langkah-Langkah
1	 <p data-bbox="542 757 1125 795"><i>Tampilan Saat Membuka Office Powerpoint 2013</i></p>
2	 <p data-bbox="614 1283 1045 1321"><i>Tampilan Saat Memilih Ukuran Slide</i></p>
3	 <p data-bbox="550 1809 1117 1848"><i>Tampilan Saat Memilih Desain Latar Powerpoint</i></p>



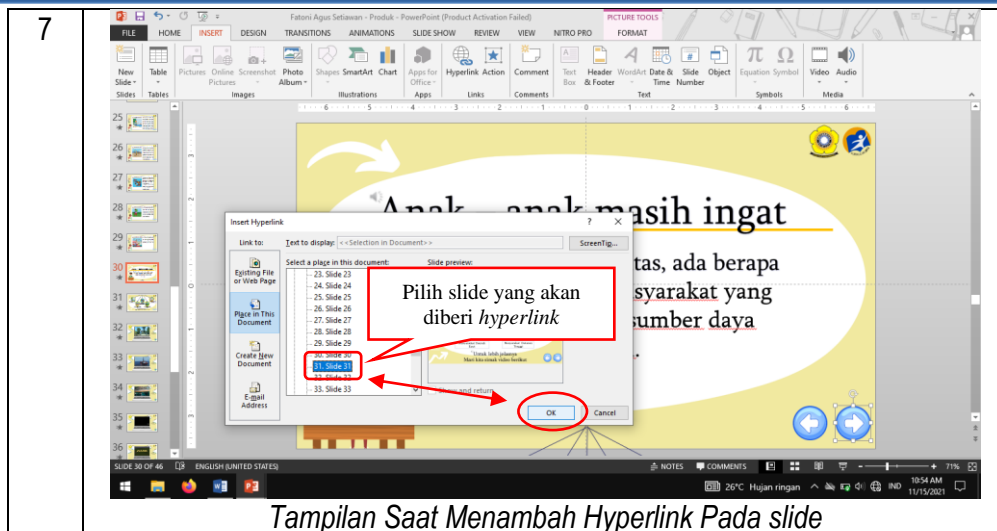
Tampilan Saat Menambahkan Teks



Tampilan Saat Menambahkan Audio Pada Slide



Tampilan Saat Menambahkan Video Pada Slide



### b. Storyboard

*Storyboard* adalah kerangka gambar yang disusun secara berurutan, dengan adanya *storyboard* dapat mempermudah penyampaian cerita kepada orang lain dengan mudah karena menggiring pemikiran orang dengan mengikuti gambar sehingga menghasilkan alur cerita yang runtut (Khulsum, Hudiyo & Sulistyowati, 2018:7). Pada penelitian ini *storyboard* terdiri dari pembuka, menu utama, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan profil

### c. Proses Validasi

Tahap ini masuk kedalam tahap *development* atau pengembangan dimana tujuannya untuk menghasilkan produk yang valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi dari ke tiga aspek yaitu desain pembelajaran, materi dan media sebagai berikut. Berdasarkan penilaian validasi desain pembelajaran diperoleh nilai sebesar 18 point dengan nilai maksimal 20 point, sehingga persentase yang didapat adalah 90,00%. Kemudian untuk penilaian validasi materi diperoleh nilai sebesar 37 point dengan nilai maksimal yaitu 40 point, sehingga persentase yang didapat yaitu 92,40%. Selanjutnya penilaian dari validasi media diperoleh nilai sebesar 31 point dengan nilai maksimal perolehan sebesar 35 point. Sehingga persentase yang diperoleh sebesar 88,57%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli dan Praktisi

Validator	Aspek yang Dinilai	Perolehan Nilai	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Ahli	Media	31	35	88,57%	Sangat Valid
Praktisi	Desain Pembelajaran	18	20	90,00%	Sangat Valid
	Materi	37	40	92,50%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian validator terhadap produk yang dikembangkan sudah valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Perolehan penilaian dari validator ini juga didukung dengan adanya pernyataan dari Rulyansah dan Sholihati (2018:198) yang menyebutkan bahwa sebuah produk dapat dikategorikan valid atau layak apabila rerata yang diberikan validator bernilai minimal 80,00%.

Dalam tahap ini peneliti tidak terlepas dengan adanya komentar-komentar validator agar produk yang dikembangkan lebih baik lagi. Produk yang dikembangkan kemudian dilakukan revisi di beberapa bagian yang dikomentari oleh validator seperti penggunaan tanda baca yang kurang tepat serta

produk yang dapat berjalan tanpa dioperasikan terlebih dahulu.

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan kepada peserta didik sebagai subjek penelitian dengan menggunakan instrumen angket yang telah dibuat. Uji coba lapangan masuk kedalam tahap terakhir yaitu *implementation* atau penerapan. Adapun hasil uji coba dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8.** Responden Hasil Uji Coba Produk

No	Pertanyaan	Respons					Jumlah	Rerata	Ket
		5	4	3	2	1			
1	Slide pembuka pada media <i>powerpoint</i> membuat saya tertarik untuk belajar materi tersebut.	6	3				42	4,66	Sangat Efektif
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti bagi saya	3	5	1			38	4,22	Sangat Efektif
3	Gambar dan animasi yang digunakan sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran	7	2				43	4,77	Sangat Efektif
4	Video yang digunakan sangat menarik sehingga saya antusias dalam belajar	2	5	2			36	4,00	Efektif
5	Tampilan pada setiap slide sangat menarik bagi saya.	2	6	1			37	4,11	Efektif
6	Suara yang ada membantu saya dalam penggambaran isi materi di slide	3	3	3			36	4,00	Efektif
7	Adanya evaluasi pembelajaran diakhir slide sangat membantu saya dalam mengukur kemampuan pemahaman materi yang dipelajari	4	2	3			37	4,11	Efektif
8	Saya merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran	5	4				41	4,55	Sangat Efektif
9	Saya merasa materi yang diajarkan merupakan pelajaran yang menyenangkan	2	4	3			35	3,88	Efektif
10	Saya selalu semangat untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i> .	6	3				42	4,66	Sangat Efektif
Rata-rata							86	4,29	Sangat Efektif

Berdasarkan hal tersebut didapati bahwa hasil respon peserta didik setelah dilakukannya uji coba, diperoleh rata-rata sebesar 4,29 atau 86%. Maka dengan perolehan data tersebut dapat ditarik



kesimpulan bahwa penggunaan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* termasuk kedalam kriteria sangat efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan antusias peserta didik dalam menggunakan media *powerpoint* sebagai sarana belajar peserta didik.

Hasil akhir pengembangan produk ini yaitu media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran ke 5 dapat dilihat pada tampilan gambar pada tabel berikut.

**Tabel 9.** Hasil Pengembangan

 <p>TEMA 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia Pembelajaran 5</p>	 <p>Silahkan Tekan Tombol <b>PLAY</b> Untuk Memulai Pembelajaran</p>
 <p>SENI BUDAYA DAN PRAKARYA</p>	 <p>Untuk lebih jelasnya Simak video berikut ini</p>
 <p>ILMU PENGETAHUAN SOSIAL</p>	 <p>Ayo Membaca</p> <p>« Beni begitu kagum akan semangat para petani. Para petani bekerja keras mengolah tanah dan menanam berbagai jenis tanaman. Mereka bekerja keras memenuhi kebutuhan makanan untuk manusia.</p> <p>« Menjadi petani banyak dilakukan oleh masyarakat yang tinggal di pegunungan, dataran tinggi, dan dataran rendah. Mereka bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri dan masyarakat luas. Hal ini menunjukkan keterkaitan daerah dan sumber daya alam dengan aktivitas manusia.</p> <p>« Kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sebagai contoh, masyarakat di pedesaan memanfaatkan tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman pertanian dan perkebunan. Sebaliknya dengan masyarakat di daerah di pesisir pantai, sebagian besar kegiatan ekonominya mengandalkan hasil perikanan laut.</p> <p>« Berikut beberapa kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya.</p>
 <p>EVALUASI PEMBELAJARAN</p>	 <p>BIODATA</p> <p>Fatoni Agus Setiawan 06131381823068 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Dosen Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn</p>
 <p>1 Penduduk daerah dataran tinggi banyak yang mengolah tanah untuk . . .</p> <p>a Ditanami sayur dan buah-buahan b Ditanami palawija c Berkebun d Ditanami padi</p> <p>10</p>	 <p>BIODATA</p> <p>Fatoni Agus Setiawan 06131381823068 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Dosen Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn</p>

## Pembahasan

Pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan upaya meningkatkan proses belajar peserta didik supaya lebih menarik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sekaligus berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan (Nurrita, 2018:184). Untuk itu media yang dibuat dalam hal ini media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* yang dikembangkan harus valid dan efektif.

Melalui tahap validasi yang telah dilakukan pada review ahli menunjukkan bahwa media *powerpoint* sudah valid atau layak digunakan. Dengan perolehan presentase penilaian validasi media oleh ahli yaitu 88,57%, penilaian validasi desain pembelajaran oleh praktisi yaitu 90,00% dan terakhir penilaian validasi materi oleh praktisi yaitu 92,50%. Kesemua perolehan presentase dikategorikan sangat valid berdasarkan kriteria penskoran yang telah dibuat. Hal ini didukung oleh pendapat Rulyansah dan Sholihati (2018:198) yang menegaskan bahwa kevalidan sebuah produk harus memperoleh minimal nilai 80% dari validator.

Pada tahap uji coba lapangan, hasil yang diperoleh berdasarkan pengisian angket diperoleh presentase hasil uji coba sebesar 86% yang dapat dikategorikan sangat efektif. Hal tersebut juga didukung oleh Nurrita (2018:178) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan menganalisis materi pembelajaran dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pada penelitian yang telah dilakukan, terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media *powerpoint hyperlink* interaktif dalam pembelajaran. Adapun kelebihan yaitu meningkatnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari suasana kelas yang efektif. Sedangkan kelemahan media ini yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan menggunakan perangkat keras yang disediakan. Sehingga peserta didik terkadang lambat mengoperasikan perangkat tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *powerpoint hyperlink* interaktif dapat dinyatakan valid atau layak didasari atas penilaian validator terkait ketiga aspek yang dinilai yaitu desain pembelajaran, materi dan tampilan. Perolehan penilaian yang didapat dari validasi ahli media yaitu 88,57% yang dikategorikan sangat valid. Perolehan penilaian dari validasi desain pembelajaran oleh praktisi yaitu 90,00% yang dikategorikan sangat valid. Selanjutnya penilaian validasi materi oleh praktisi yaitu 92,50% yang dikategorikan sangat valid. Jadi, kesimpulannya bahwa media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang diinginkan.

Dikatakan efektivitas dapat ditinjau dari keantusiasan peserta didik dalam proses uji coba lapangan. Perolehan persentase efektivitas penggunaan media *powerpoint hyperlink* interaktif yaitu 86% yang tergolong sangat efektif. Terbukti dengan suasana proses uji coba yang kondusif, menarik dan efektif sehingga peserta didik mudah memahami materi yang ada didalam media *powerpoint hyperlink* interaktif. Hanya saja terdapat kendala-kendala seperti masih adanya peserta didik yang perlu bimbingan dalam pengoperasiannya.

## Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih untuk penulis sendiri telah dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan juga kepada orang tua, kakak, kakak ipar, serta keponakanku yang telah mendoakan dan mendukung selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih juga penulis persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk teman-teman PGSD 2018 Kampus Palembang, Alumni MAN 1 Palembang, dan PSM Belisario Unsri. Terima kasih untuk sahabat-sahabat ku aditya, olivia, lisa, gideon, juan dan lendra yang telah menjadi sahabat dalam berbagi cerita, pengalaman, penghibur dan masih banyak lagi.

## Pernyataan

Kontribusi : Penulis 1: Konseptualisasi, Penulisan - Draf Asli, Penyuntingan dan Visualisasi;  
Penulis Penulis 2: Penulisan - Review & Editing, Analisis Formal, dan Metodologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A.A, Wiryokusumo, I dan Leksono, I. (2021).“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF DAN ANGKA DENGAN MODEL ADDIE”, *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 9(4):426-432.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 01-09.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Press
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1): 15.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT” dan Pelatihan “Berpikir Suprarasional”*. Sumedang-Jawa Barat:UPI Sumedang Press.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(6): 1-10
- Nasution, N., dkk. (2006). *Pendidikan IPA di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 159673.
- Pribadi, B. A.(2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta:Kecana.
- Puspasari, N., Fajriani, D. A., Rahmah, A. M., Yuniar, N. Y., & Adjie, N. (2021). Pelatihan Pembuatan



- 
- Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru di TK Umayah Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 65-70.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Rizqi, M. R. (2018). Peran Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 137-154.
- Rulyansah, A., & Sholihati, M. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 194-211.
- Saputro, M. P. B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sherer, P. & Shea, T. (2011). Using Online Video to Support Student Learning and Engagement. *College Teaching*. 59. 56-59. 10.1080/87567555.2010.511313.
- Sholeh, M. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. (2011). *Intructional Technology & Media For Learning Edisi Kesembilan*. Jakarta:Kencana