



Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Dalam Literasi Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 11 Batudaa Pantai

Salma Halidu, Evi Hasim, Ratnarti Pahrin, Choirunisa
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
Email: salmahalidu@ung.ac.id
Email: evih2015@ung.ac.id
Email: ratnartipahrin@ung.ac.id
Email: nisa03403@gmail.com

Received: 23 August 2023; Revised: 12 October 2023; Accepted: 22 November 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.855-868.2023>

ABSTRAK

Pengembangan media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman khususnya tingkat sekolah dasar, guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan penyesuaian perkembangan zaman. Apakah media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan. Tujuan dalam penelitian ini Untuk mengembangkan media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 11 Batudaa Pantai, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan 4-D yaitu (define, design, develop, dan disseminate). Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus dengan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas V SDN 11 Batudaa Pantai. Kelayakan bahan ajar berbasis kearifan lokal dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, guru (praktisi), dan juga uji coba oleh siswa. Dari hasil validasi diperoleh presentase kelayakan sebesar 94% atau berkategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi pertama memperoleh presentase kelayakan sebesar 96%, hasil validasi ahli materi kedua memperoleh presentase kelayakan sebesar 91%, hasil validasi ahli media memperoleh presentase kelayakan sebesar 90%, ahli praktisi memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dan hasil uji coba oleh siswa memperoleh persentase kelayakan sebesar 93% atau berkategori sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan, *Power Point* Interaktif, Literasi Membaca Pemahaman

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dan pembelajaran khususnya tingkat sekolah dasar, guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan penyesuaian perkembangan zaman. Pembelajaran saat ini tentunya berbeda dengan sistem pembelajaran zaman dahulu. Strategi yang dahulu digunakan belum tentu efektif untuk digunakan saat ini. Untuk mendukung strategi pembelajaran, dibutuhkan berbagai cara yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa di sekolah dasar. Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau



penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Faktor pendukung dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media pembelajaran berbasis TIK, yaitu multimedia berbasis *Power Point*. *Power point* ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, agar lebih menarik lagi maka dibuatlah *power point* interaktif. *Microsoft Power Point* interaktif adalah suatu media berbasis multimedia yang penggunaannya dengan berbantuan LCD proyektor model pembelajaran interaktif ini adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran atau perantara utama dalam menciptakan situasi interaktif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada, pembelajaran interaktif ini dapat digunakan juga untuk literasi membaca pemahaman siswa.

Dalam literasi membaca yakni kemampuan untuk menggunakan bahasa dan berpikir kritis tentang ide-ide, sebelumnya kita harus tahu membaca dengan benar. Pengertian membaca yaitu aktivitas pemrosesan kata-kata, konsep, informasi, dan gagasan-gagasan yang dikemukakan oleh pengarang yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman awal pembaca dengan mengamati simbol-simbol tulisan, menghubungkan kata-kata, membuat referensi dan evaluasi, dan menginterpretasikan apa yang diamati. Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan dalam memahami bacaan dengan baik dan mendapatkan informasi dari bacaan dalam melibatkan pengetahuan dan pengalaman. Jadi pemahaman ini akan diperoleh apabila pembaca mempunyai pengetahuan sebelumnya yang telah pembaca dapatkan dari isi teks bacaan.

Adapun hubungan *power point* interaktif dengan literasi membaca pemahaman yaitu, siswa bisa membaca bukan hanya menggunakan media buku tetapi siswa bisa membaca menggunakan media *power point* interaktif yang bisa dibuka menggunakan laptop maupun *handphone* yang di dalamnya terdapat banyak materi tentang literasi membaca pemahaman. Dengan adanya media elektronik berupa *power point* interaktif ini siswa bisa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus membawa buku. Peneliti juga telah mendesain *power point* interaktif dengan berbagai link video pembelajaran berupa materi-materi literasi membaca pemahaman yang bisa diakses langsung dan diarahkan ke youtube. Jadi dengan adanya media *power point* interaktif ini bisa memudahkan siswa dan guru dalam belajar.

Program *power point* interaktif merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat menyimpan data. Menurut Haerani Wahyu Evi (2017:25) *power point* interaktif merupakan persembahan *slide* yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah deprogram. Menurut Putri & Rezkita (2019:685) *power point* interaktif dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena di dalamnya terdapat fasilitas pendukung seperti *hyperlink*, menambah animasi, video, gambar, musik, membuat soal evaluasi melalui *Visual Basic for Applications* (VBA) dan masih banyak lagi.

Power point interaktif merupakan salah satu program *microsoft office power point* yang mana interaktif sendiri memiliki arti sebuah komunikasi yang didalamnya terjadi



timbang balik antara satu dengan lainnya. Perbedaan *power point* biasa yang pada umumnya digunakan presentasi dengan *power point* interaktif ini yaitu *power point* interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Tampilan yang didesain menarik akan mengajak siswa untuk lebih fokus dan bisa lebih interaktif.

Kelebihan dan Kelemahan Media *Power Point Interaktif* Dalam Pembelajaran

Berdasarkan Riski (2010: 3) Banyak orang yang menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran, hal tersebut dikarenakan program ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

- a. Penyajiannya lebih menarik karena adanya warna huruf dan animasi.
- b. Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- c. Pesan yang disampaikan mudah dipahami, apalagi jika *slide* yang ditampilkan tidak membosankan dan menarik..
- d. Mudah dibawa kemana-mana, dengan memindahkan file ke dalam CD ataupun *flashdisk*. Selain memiliki keunggulan, *power point* interaktif juga memiliki berbagai kelemahan, kelemahan-kelemahannya menurut Munir (2012: 28) antara lain sebagai berikut:
 - a. Harus ada persiapan waktu dan tenaga dalam mendisain materi pada *microsoft office power point* interaktif.
 - b. Guru harus menyiapkan PC untuk presentasi di depan kelas.
 - c. Guru harus mengetahui ruangan yang digunakan, agar pada saat menyampaikan proses pembelajaran dengan media *microsoft office power point* interaktif tidak terjadi hambatan seperti *font* yang tidak terbaca karena ruangan terlalu terang ataupun terjadi pemadaman listrik.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan 4-D. Pengembangan menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4-D Thiagarajan yang meliputi, 1) tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan (*design*), 3) tahap pengembangan (*develop*) dan 4) tahap penyebaran (*disseminate*). Dari keempat tahapan tersebut hanya mengambil tiga tahap saja yaitu, 1) tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan (*design*), dan 3) tahap pengembangan (*develop*). Perbedaan *power point* interaktif yang lama dan yang baru yaitu *power point* interaktif terdapat beberapa link *youtube* dan materi tentang literasi membaca pemahaman yang bisa langsung (dibuka) akses. Sedangkan *power point* interaktif lama tidak terdapat link *youtube* dan materi yang ada pada *power point* interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Adapun tahap penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan di dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan dari segi waktu dan biaya. Pada tahap pendefinisian (*define*), langkah awal yang dilakukan adalah menentukan permasalahan dasar untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan *macromedia flash* yaitu gabungan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound dan animasi. Selanjutnya menelaah karakteristik mahasiswa yang mencakup latar belakang pengetahuan, kemampuan serta perkembangan kognitif mahasiswa. Tahap perencanaan



(*design*) dimulai dari penyusunan tes yang berdasarkan indikator-indikator pencapaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pengumpulan data adalah bagian terpenting dari penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan teknik angket/kuisisioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data tersebut :

a. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dipilihnya angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Tujuan penggunaan angket/kuisisioner untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, mengenai kelayakan media dan ketertarikan responden terhadap produk yang dikembangkan sehingga di peroleh skor dari poin yang ada pada media tersebut.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri sendiri atau *self-report*. Wawancara di lakukan kepada guru kelas 5 yang dijadikan kelas *test* untuk memperoleh data kualitatif keadaan siswa, tanggapan guru terhadap media telah di kembangkan dan di terapkan di kelas *test*.

c. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain. Yaitu wawancara dan kuisisioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pada penelitian dokumentasi yang dihasilkan pada peneliti berupa foto proses penggunaan media *power point* pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu yakni kamera telepon. Adapun alat dokumentasi tersebut digunakan pada saat pelaksanaan uji coba produk di lapangan oleh guru dan peserta didik.

d. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara pmengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber.(Sugiyono, 2015: 137). Dokumentasi yang bisa diambil dalam bentuk video dan foto pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis yang digunakan dalam penelitain pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu :

1) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{x}{\sum X^i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor Validatoe (nilai nyata)



$\sum x_i$ = Jumlah total jawaban skor tertinggi (nilai harapan)
100% = Konstanta

Penelitian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (Skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah diharapkan.

Tabel 2.4 kriteria penilaian kelayakan produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat Layak, tidak perlu ada revisi	80 – 100
60 – 79	Baik, tidak perlu ada revisi	60 – 79
40 -59	Cukup, perlu ada revisi	40 -59
< 40	Kurang, perlu revisi semua	< 40

Berdasarkan *table* diatas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 60% - 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian. Penilaian harus memenuhi kriteria valid jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid. (Sugiyono, 2013: 147)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengikuti model 4-D Thiagarajan menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4-D Thiagarajan yang meliputi, 1) tahap pendefinisian, 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan, 4) tahap penyebaran. Dari keempat tahapan tersebut saya hanya mengambil tiga tahap yakni, 1) tahap pendefinisian, 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan sebagai suatu kegiatan awal untuk mengetahui suatu permasalahan yang di alami guru. Studi pendahuluan diawali dengan wawancara guru, berikut bagan yang peneliti lakukan.

Tahap Pendefinisian (*Deffine*)

a. Analisis Ujung Depan

Pada tahap ini menganalisis hasil wawancara dan observasi pada proses pembelajaran serta penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dan observasi ini peneliti melihat adanya potensi dan masalah dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang, guru hanya menggunakan media yang memanfaatkan lingkungan sekitar, lebih khususnya penggunaan media *power point* interaktif pada pembelajaran jarang digunakan, guru lebih sering menggunakan media cetak (buku) sebagai media bahan ajar.

b. Analisis Tugas/Materi

Analisis tugas/materi dilakukan untuk mengetahui isi materi pada media bahan ajar yang akan dikembangkan berupa media *power point* interaktif yang memuat materi tentang literasi membaca pemahaman, dengan mengambil tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 salah satu contohnya (koran) yang ada pada *power point* interaktif siswa bisa membaca dan juga memahami isi dari bacaan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Desain produk ini merupakan tahap kedua penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, pada tahap ini produk yang dikembangkan adalah media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa, tema 9 subtema 1 pembelajaran 1. Adapun langkah-langkah desain pembuatan produk yaitu sebagai berikut :

a. Penyusunan RPP

Pada tahap mendesain *power point* interaktif pada pembelajaran ini ada yang harus dilakukan yaitu menentukan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan rumusan tujuan pembelajaran. Penyusun RPP dibuat berdasarkan kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

b. Desain Produk PPT Interaktif Pembelajaran

Adapun tahapan desain produk yang dilakukan sebagai berikut:

1) Desain Pembukaan *Power point* Interaktif Pembelajaran

Tampilan pembukaan dalam *power point* interaktif pembelajaran dibuat semenarik mungkin, agar siswa samangat dalam belajar. Tampilan pembukaan *power point* interaktif pembelajaran ini didesain dengan menggunakan gambar animasi dan warna yang cerah. Dalam pembukaan *power point* interaktif pembelajaran berisi tema pembelajaran dan muatan pelajaran.



Gambar 4.1 Desain Pembukaan Pembelajaran *Power Point* Interaktif

2) Desain Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran

Komponen selanjutnya dalam tampilan *power point* interaktif yaitu kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Ketiga komponen ini harus dicantumkan dalam *power point* interaktif pembelajaran karena komponen ini sebagai acuan yang menunjukkan identitas dari materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.





Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahapan yang ketiga yaitu tahap pengembangan dengan melalui dua langkah yaitu, penilaian ahli yang diikuti dengan revisi. Pada tahap ini produk yang sudah selesai dibuat akan divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan instrumen penilaian yang sudah disediakan berupa beberapa pertanyaan mengenai media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa yang sudah dikembangkan. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui layak atau tidak media *power point* interaktif yang sudah dibuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan validasi digunakan skor untuk melihat kelayakan media *power point* interaktif pembelajaran yang dibuat, berikut aturan skor pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Aturan Penilaian Skor Kelayakan

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik (Layak)	5
2.	Baik (Layak)	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Kurang Baik	2
5.	Sangat Kurang Baik	1

a. Hasil Validasi Ahli Materi Pertama

Validasi ahli materi dilakukan pada hari Sabtu 10 Mei 2023 bertempat di gedung kuliah Jurusan Pendidikan Guru Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Validator ahli materi adalah ibu Dra. Dajani Suleman, M. Hum (NIP. 195810071985012001) yang merupakan dosen PGSD FIP UNG. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media *power point* interaktif yang sudah dibuat, setelah itu ahli materi memberikan masukan dan saran serta mengisi lembar instrumen penilaian.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$
$$= \frac{53}{55} \times 100\%$$
$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil validasi diatas oleh ahli materi, media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas v sdn 11 Batudaa Pantai memperoleh nilai rata-rata **96%** dengan kriteria "**Sangat Layak**" dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator.

b. Hasil Validasi Ahli Materi Kedua

Validasi ahli materi dilakukan pada hari Sabtu 11 Mei 2023 bertempat di gedung Jurusan Pendidikan Guru Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Validator ahli materi adalah ibu Dr. Wiwy T. Pulukadang, S.Pd., M.Pd. (NIP. 198003062006042025) yang merupakan dosen PGSD FIP UNG. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media *power point* interaktif yang sudah dibuat, setelah itu ahli materi memberikan masukan dan saran serta mengisi lembar instrumen penilaian.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$
$$= \frac{50}{55} \times 100\%$$
$$= 91\%$$



Berdasarkan hasil validasi diatas oleh ahli materi, media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas v sdn 11 Batudaa Pantai memperoleh nilai rata-rata **91%** dengan kriteria “**Sangat Layak**” dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada hari Sabtu 12 Mei 2023 bertempat di gedung Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Validator ahli media adalah bapak Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd. (NIP. 197507052006041001) yang merupakan dosen PGSD sekaligus Dekan Fakultas FIP UNG. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media *power point* interaktif yang sudah dibuat, setelah itu ahli media memberikan masukan dan saran serta mengisi lembar instrumen penilaian.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi diatas oleh ahli materi, media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas v sdn 11 Batudaa Pantai, memperoleh nilai rata-rata **90%** dengan kriteria “**Sangat Layak**” dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator.

d. Hasil Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi dilakukan pada hari Rabu 17 Mei 2023 bertempat di SDN 11 Batudaa Pantai. Validator ahli praktisi adalah ibu Nur'ain K. Bilale yang merupakan guru wali kelas V di SDN 11 Batudaa Pantai. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media *power point* interaktif yang sudah dibuat, setelah itu ahli praktisi memberikan masukan dan saran serta mengisi lembar instrumen penilaian.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \\ &= \frac{100}{50} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

e. Hasil Uji Coba Oleh Siswa

Uji coba dilakukan di SDN 11 Batudaa Pantai kelas V. Uji cobai ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media *power point* interaktif yang sudah dibuat, setelah itu siswa memberikan mengisi lembar instrumen penilaian. Berikut hasil validasi dari ahli praktisi dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.7 Penilaian *Power Point* Interaktif Oleh Peserta Didik Kelas V

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \\ P &= \frac{(25+24+24+22+25+24+23+23+24+23+22+24+23+20+24+24+23):17}{25} \times 100\% \\ &= \frac{23,3}{25} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Setelah divalidasi oleh beberapa ahli, media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V sdn 11 Batudaa Pantai, dapat digunakan dan dapat dikategorikan dalam kategori sangat layak. Adapun rekapitulasi dari skor rata-rata yang didapatkan dari validasi yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada table berikut ini:

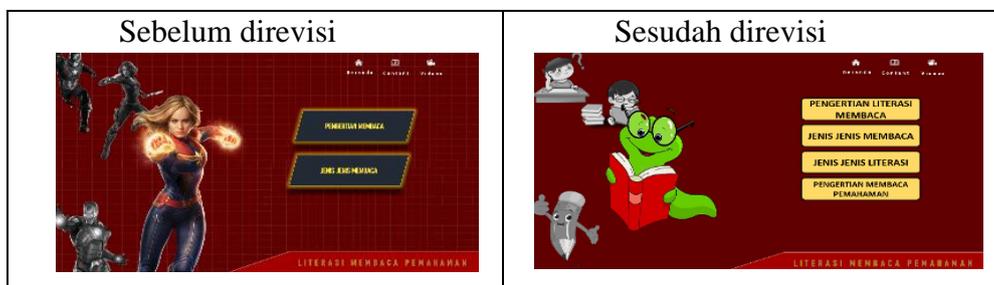
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi *Power Point* Interaktif

No	Jenis Validasi	Hasil Validasi	
		Presentase Kelayakan	Keterangan
1.	Ahli Materi 1	96%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi 2	91%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	90%	Sangat Layak
4.	Ahli Praktisi	100%	Sangat Layak
5.	Uji Coba Oleh Siswa	93%	Sangat Layak
Jumlah Skor		470%	
Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Validator}}$		94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi diatas, maka , media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V sdn 11 Batudaa Pantai, mendapatkan hasil presentase kelayakan rata-rata 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa , media *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V sdn 11 Batudaa Pantai yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan di Sekolah Dasar Khususnya di kelas V. Namun ada beberapa saran perbaikan dari para validator yang harus direvisi oleh peneliti sebelum uji coba.

f. Revisi Media *Power Point* Interaktif

Setelah media *power point* interaktif divalidasi dan dikomentari (diberi saran) oleh para ahli praktisi, maka selanjutnya media *power point* interaktif direvisi berdasarkan komentar/saran tersebut. Beberapa revisi dari media *power point* interaktif adalah sebagai berikut.



Tabel 4.6 Saran dan Komentar Para Ahli

No	Validator	Saran dan Komentar	Revisi
1.	Ahli Materi 1	Tambahkan jenis-jenis literasi didalam <i>power point</i> interaktif	Sudah ditambahkan jenis-jenis literasi yang di sarankan oleh validator didalam <i>power point</i> interaktif
2.	Ahli Materi 2	1) Penggunaan Bahasa pada soal 2) Indikator ditambah lagi yang bagian 4.2 3) Materi yang disampaikan harus ada sumber	Pada soal bagian games sudah peneliti perbaiki bahasanya, bagian indikator sudah ditambahkan, dan materi yang ada didalam <i>power point</i> interaktif sudah ada sumber materinya.
3.	Ahli Media	Gambar dan animasi <i>hero</i> yang ada didalam media diubah sesuai materi	Gambar dan animasi <i>hero</i> sudah diganti sesuai dengan materi.

Berikut merupakan tampilan hasil dari revisi *power point* interaktif tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V yang telah divalidasi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli.

Sebelum dilakukan revisi atau perbaikan, pada tampilan awal materi tentang literasi membaca pemahaman di slide hanya terdapat dua materi. Saran atau masukan dari validator ahli materi tambahkan jenis-jenis literasi juga jangan hanya jenis-jenis membaca saja. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, ditambahkan jenis-jenis literasi sesuai saran atau masukan dari validator.



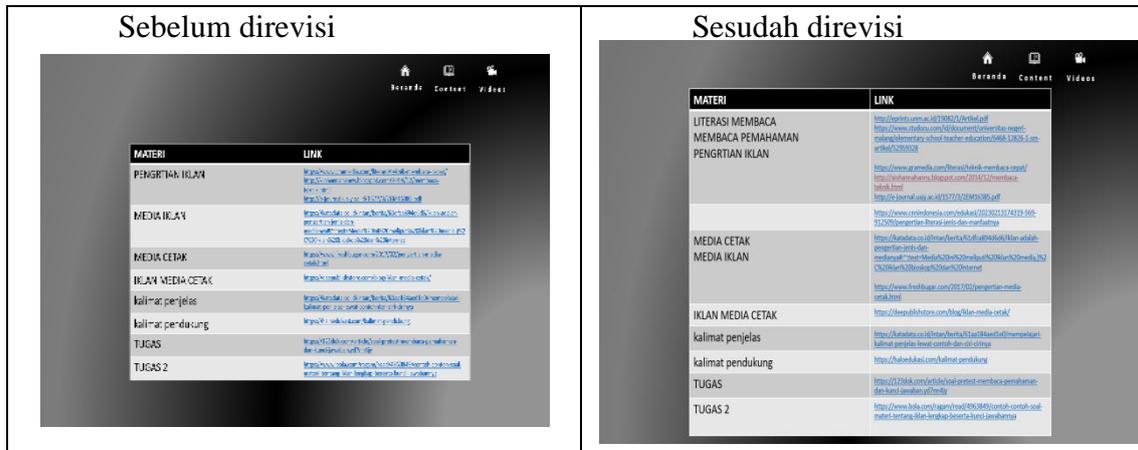
Gambar 4.7 Tampilan Games Yang Ada Didalam *Power Point* Interaktif

Sebelum dilakukan revisi atau perbaikan, pada tampilan games didalam *power point* interaktif ini bahasanya kurang tepat. Saran atau masukan dari validator ahli materi yaitu perbaiki bahasa yang terdapat di dalam soal. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, kalimat dan bahasanya sesuai saran atau masukan dari validator.



Gambar 4.8 Tampilan Indikator Didalam *Power Point* Interaktif

Sebelum dilakukan revisi atau perbaikan, pada tampilan *slide* indikator didalam *power point* interaktif, bagian indikator kurang lengkap. Saran atau masukan dari validator ahli materi yaitu tambahkan/lengkapi indikator bagian (4.4.2) didalam indikator. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, peneliti menambahkan dan melengkapi indikator bagian (4.4.2) sesuai saran atau masukan dari validator.



Gambar 4.9 Tampilan Sumber Materi-Materi Yang Ada Didalam *Power Point* Interaktif
Saran atau masukan dari validator ahli materi yaitu tambahkan sumber-sumber dari materi yang ada didalam *power point* interaktif. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, peneliti menambahkan dan melengkapi sumber materi sesuai saran atau masukan dari validator.



Gambar 4.10 Tampilan Slide Yang Ada Didalam *Power Point* Interaktif
Sebelum dilakukan revisi atau perbaikan, pada tampilan *slide* didalam *power point* interaktif, animasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi . Saran atau masukan dari validator ahli media yaitu ganti animasi yang sesuai dengan literasi membaca pemahaman. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, peneliti telah mengganti animasi dari yang pertama menggunakan *hero-hero ironman*, setelah peneliti perbaiki berubah menjadi animasi sesuai saran atau masukan dari validator.



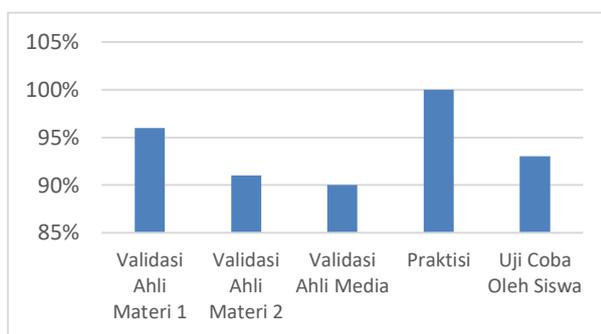
Pembahasan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau bahan pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pada setiap proses pembelajaran telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu media yang berbasis multimedia dan bersifat interaktif. Salah satu aplikasi pengembangan pembuatan multimedia ialah *microsoft office power point*. *Microsoft power point* adalah program *microsoft office* yang sering digunakan untuk membuat atau mendesain sebuah presentasi. Sebagian besar *microsoft power point* hanya digunakan untuk membuat presentasi yang sederhana, namun penggunaan *microsoft power point* dapat dikembangkan menjadi media presentasi yang lebih baik dan menarik. Khususnya bagi guru yang kreatif menggunakan program *microsoft power point* dapat menghasilkan multimedia yang interaktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft power point* berupa multimedia interaktif. Media pembelajaran ini memiliki keunggulan yang dapat ditampilkan berbagai animasi, teks, gambar, video, serta audio yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Media pembelajaran *power point* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model 4-D Thiagarajan menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4-D Thiagarajan yang meliputi, 1) tahap pendefinisian, 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan, 4) tahap penyebaran. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *power point* interaktif dalam literasi membaca pemahaman siswa kelas V. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif ini ialah untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran *power point* interaktif apakah layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman kelas V Sekolah Dasar dapat ditinjau dari validasi ahli materi dan ahli media, serta untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *power point* interaktif yang ditinjau dari angket respon siswa. Adapun hubungan *power point* interaktif dengan literasi membaca pemahaman yaitu, siswa bisa membaca bukan hanya menggunakan media buku tetapi siswa bisa membaca menggunakan media *power point* interaktif yang bisa dibuka menggunakan laptop maupun *handphone*.. Berikut pembahasan kelayakan dan kemenarikan media sebagai berikut:

Kelayakan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Kelayakan media *power point* interaktif dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media serta siswa. Dari hasil validasi diperoleh presentase kelayakan sebesar 94% atau berkategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi pertama memperoleh presentase kelayakan sebesar 96%, hasil validasi ahli materi kedua memperoleh presentase kelayakan sebesar 91%, hasil validasi ahli media memperoleh presentase kelayakan sebesar 90%, ahli praktisi memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dan hasil uji coba oleh siswa sebesar 93% Presentase kelayakan dilihat pada bagan berikut.



Gambar 4.2.1 Presentase Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli dan Praktisi

Simpulan

Penggunaan media pada setiap proses pembelajaran telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu media yang berbasis multimedia dan bersifat interaktif. Salah satu aplikasi pengembangan pembuatan multimedia ialah *microsoft office power point*. *Microsoft power point* adalah program *microsoft office* yang sering digunakan untuk membuat atau mendesain sebuah presentasi. Sebagian besar *microsoft power point* hanya digunakan untuk membuat presentasi yang sederhana, namun penggunaan *microsoft power point* dapat dikembangkan menjadi media presentasi yang lebih baik dan menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Haerani, Wahyu Evi (2017) Pengembangan media pembelajaran power point interaktif mengacu pada kurikulum SD 2013 subtema gaya dan gerak kelas IV. Skripsi thesis, Sanata Dharma University. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2022. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/12385>.
- Mulyatiningsih, Endang 2013. Pengembangan Model Pembelajaran (online). Tersedia : <http://staff.uny.ac.id/Sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyaningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.Pdf>(27November 2013)
- Munir, M. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Trihayu: Jurnal Pendidikan KeSD-An, 5(3), 684–693. <http://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Rizki SW. (2013) Penggunaan Media Microsoft Office Power Point yang Baik dalam Pembelajaran Matematika. Indralaya: Jurnal Universitas Sriwijaya
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.