

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V DI SDN WIROKERTEN
BANGUNTAPAN BANTUL**

SKRIPSI



Oleh
Ika Cahyasari
NPM 12144600174

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V DI SDN WIROKERTEN
BANGUNTAPAN BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Ika Cahyasari

NPM 12144600174

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN Wirokerten, untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD, dan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wirokerten pada semester gasal. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Wirokerten sebanyak 27 siswa. Prosedur pengembangan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan produksi massal. Teknik pengumpulan data: angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang terdiri dari konversi skala 5 dan persentase skala 5.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dengan skor 75 dengan kriteria *sangat baik*. Hasil penilaian dari ahli media adalah 125 berkriteria *sangat baik*. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD sebesar 88,6% pada uji coba terbatas dan berkriteria *baik sekali*. Sedangkan hasil respon siswa pada uji coba lapangan sebesar 87,5% dan mendapat kriteria *baik sekali*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V tentang media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* menyatakan bahwa media tersebut sudah layak dan sudah sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas V, materi yang ada dalam media juga sudah sesuai. Hasil observasi pada uji coba terbatas memperoleh skor total 46 dengan rata-rata 4,6 dan berkriteria *sangat baik*, sedangkan pada uji coba lapangan memperoleh skor total 46 dengan rata-rata 4,6 dan berkriteria *sangat baik*. Hasil rata-rata dari nilai *pre-test* adalah 59 dengan persentase 59% dengan kriteria *cukup*. Dari 20 siswa ada 3 siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 73 . Sedangkan rata-rata dari nilai *post-test* 80,75 dengan persentase 80,75 % dengan kriteria *baik*. Dari 20 siswa, semua siswa sudah mencapai nilai KKM ≥ 73 dengan persentase 100%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *PowerPoint*, IPS.

ABSTRACT

The purposed of this research was to know how the development of interactive learning media used PowerPoint on social subject of V class at Wirokerten Elementary School, to know the student respond to interactive learning media used Power Point on social subject of V class at Wirokerten Elementary School, and to know the student completeness after using Power Point interactive learning media on social subject.

This research was done at Wirokerten Elementary School on odd semester. The research subjects were 27 students. The development procedures were potential and problem, data collection, production, design validation, design revision, test product, product revision and mass production. Data collecting techniques used questionnaire, interview, guidance observation, guidance test and documentation. Descriptive statistics used as data analysis technique which consisted of 5 scale conversion and 5 percentage scale.

The research result of this research showed that interactive learning media was usable. This is showed by the result of material expert validation with score 75 with best criteria. The result from the media expert was 125 with best criteria. Students respond to the used of interactive learning media used Power Point on social science subject to V class student of elementary school about 88,6% at limited test and categorized as best criteria. Whereas the result of student respond at field test about 87,5% and included as best criteria. Based on the interview with V class teacher about interactive learning media used Power Point stated that this media was usable and appropriate to be used as learning media on social science of V class, materials that included in the media also appropriate. The result of observation at limited test got total score 46 with average 4,6 and categorized as best criteria, however at the field test got total score 46 with average 4,6 and categorized as best criteria. The average of pre-test score was 59 with percentage 59% categorized as quite category. From 20 students, there were 3 students who reached minimum criteria completeness score ≥ 73 . However the average from post-test score 80,75 with percentage 80,75% categorised as good criteria. From 20 students, the whole students reached minimum criteria completeness score ≥ 73 with percentage 100%.

Key words: Development, Interactive Learning Media, Power Point, Social Science

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V DI SDN WIROKERTEN
BANGUNTAPAN BANTUL**



Yogyakarta, 27 Juni 2016

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Rosalia", is written over a large blue checkmark.

Rosalia Susila Purwanti, S.Sn, M.Pd.

NIP 19560713 198101 2 001

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

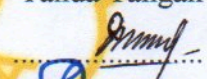


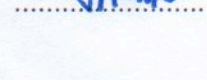
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT* PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS V DI SDN WIROKERTEN
BANGUNTAPAN BANTUL**

Oleh

**Ika Cahyasari
NPM 12144600174**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Pada tanggal 4 Agustus 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A.		13/8/2016
Sekretaris	: Rina Dyah Rahmawati, S.Si., M.Pd.		13/8/2016
Penguji I	: Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd.		13/8/2016
Penguji II	: Rosalia Susila Purwanti, S.Sn, M.Pd.		12/2016 /08

Yogyakarta, Agustus 2016

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan,



Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A.

NIP. 19570310 198503 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ika Cahyasari

NPM : 12144600174

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
PowerPoint Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN
Wirokerten Banguntapan Bantul.

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah S1.

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,


Ika Cahyasari

NPM 12144600174

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ Motto

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S. Al-Insyirah :5-6)

If you want to live a happy life, tie it to a goal, not to people or objects

(Albert Einstein)

❖ Persembahan

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya ini untuk:

- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Sukirno Alm. & Ibu Sarilah atas doa restu dan kasih sayang yang selalu tercurah untuk saya.
- Adikku Devi Rahmaningtias yang menjadi motivasiku
- Sahabatku Diyah Tri Astuti, Devi Dwi Rahayu, Dwi Ernawati, Novitasari Yuni Farida, Fitri Dwi Astuti yang selalu memberikan semangat, motivasi dan bantuan kepada saya hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Teman-temanku kelas A5-12 yang selalu menemani perjuangan selama kuliah di UPY.
- Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sholawat dan salam kepada rasul-Nya Nabi Muhammad SAW, atas ijin dan petunjuk-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN Wirokerten Banguntapan Bantul.” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Buchory MS., M.Pd. Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi.
2. Ibu Dra. Nur Wahyumiani, M.A Dekan FKIP UPY, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi PGSD UPY yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Ibu Rosalia Susila Purwanti, S.Sn, M.Pd. dosen pembimbing skripsi yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Taufik Muhtarom, M.Pd. validator yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. Supoyo kepala sekolah SDN Wirokerten, yang telah memberikan izin kepada penulis melaksanakan penelitian.
7. Ibu Esti Utami, S.Pd. SD wali kelas V SDN Wirokerten, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas V SDN Wirokerten, atas partisipasi dan bantuannya selama ini.

9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Juli 2016

Penulis

Ika Cahyasari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. <i>Microsoft PowerPoint</i>	24

3. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	40
4. Karakterisistik Anak Kelas V SD.....	51
B. Penelitian Yang Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir	56
D. Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Model Pengembangan	62
B. Prosedur Pengembangan.....	64
C. Uji Coba Produk	64
1. Desain Uji Coba.....	64
2. Subjek Uji Coba.....	66
3. Jenis Data.....	66
4. Teknik Pengumpulan Data.....	66
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	69
6. Uji Coba Instrumen Soal.....	75
7. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
A. Hasil Penelitian	90
1. Hasil Kevalidan Media Ditinjau dari Ahli	90
2. Hasil Wawancara Dengan Guru Tentang Media Pembelajaran	96
3. Hasil Respon Siswa Tentang Media Pembelajaran	96
4. Hasil Observasi Pelaksanaan Uji Coba.....	100
5. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa.....	103
B. Pembahasan	104
1. Analisis Hasil Kualitas Media Ditinjau dari Materi	104

2. Analisis Hasil Kualitas Media Ditinjau dari Aspek Desain Aplikasi, Komunikasi Visual dan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	106
3. Analisis Hasil Wawancara Dengan Guru Tentang Media Pembelajaran	112
4. Analisis Hasil Respon Siswa Tentang Media Pembelajaran	113
5. Analisis Hasil Observasi Pelaksanaan Uji Coba	114
6. Analisis Hasil Ketuntasan Belajar Siswa	115
7. Perbandingan Dengan Penelitian yang Relevan	117
8. Kajian Produk Akhir	119
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
 DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Perintah-perintah yang terdapat pada masing-masing <i>tab ribbon</i>	30
Tabel 2 : Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi	70
Tabel 3 : Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Media.....	71
Tabel 4 : Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara	72
Tabel 5 : Penilaian Skor Angket Respon Siswa.....	73
Tabel 6 : Kisi-kisi Angket Respon Siswa	73
Tabel 7 : Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	74
Tabel 8 : Kisi-kisi Lembar Soal Tes	75
Tabel 9 : Hasil Perbandingan Nilai <i>Pearson Correlation</i> dengan Nilai r Tabel	77
Tabel 10 : Output SPSS Butir Soal Pilihan Ganda pada Tabel <i>Reliability Statistics</i>	79
Tabel 11 : Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	80
Tabel 12 : Analisis Indeks Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	81
Tabel 13 : Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	83
Tabel 14 : Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi	86
Tabel 15 :Pedoman Penilaian Lembar Validasi Ahli Media	86
Tabel 16 : Pedoman Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	87
Tabel 17 : Pedoman Penilaian Respon Siswa	88
Tabel 18 : Pedoman Penilaian Ketuntasan Belajar	89
Tabel 19 : Validasi Ahli Materi	92
Tabel 20 : Validasi Ahli Media Aspek Desain Aplikasi dan Komunikasi Visual.....	94
Tabel 21 : Validasi Ahli Media Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	95
Tabel 22 : Hasil Wawancara Dengan Guru Tentang Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>PowerPoint</i>	96
Tabel 23 : Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas	98

Tabel 24 : Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan	99
Tabel 25 : Hasil Observasi Siswa Pada Uji Coba Terbatas	101
Tabel 26 : Hasil Observasi Siswa Pada Uji Coba Lapangan	102
Tabel 27 : Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Uji Coba Lapangan.....	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Halaman utama Ms. <i>PowerPoint</i> 2007	27
Gambar 2 : Tampilan <i>Office Button</i>	28
Gambar 3 : Tampilan <i>Quick Acces Toolbar</i>	28
Gambar 4 : Tampilan <i>Title Bar</i>	29
Gambar 5 : Tampilan <i>Tap Ribbon</i>	29
Gambar 6 : Tampilan <i>Grup</i>	30
Gambar 7 : Tampilan <i>Slide Panel</i>	30
Gambar 8 : Tampilan <i>Placeholder</i>	31
Gambar 9 : Tampilan <i>Slide Number</i>	31
Gambar 10 : Tampilan <i>View Mode</i>	31
Gambar 11 : Tampilan <i>Zoom Slider</i>	31
Gambar 12 : Membuka Ms <i>PowerPoint</i> 2007	32
Gambar 13 : Tampilan Jendela <i>New PowerPoint</i>	33
Gambar 14 : Cara Menulis Teks Pada Presentasi	34
Gambar 15 : Cara Merubah Warna Teks Pada Presentasi	35
Gambar 16 : Cara Membuat Animasi Teks	36
Gambar 17 : Cara Memberi <i>Background</i> Pada Tampilan <i>Slide</i>	36
Gambar 18 : Memilih <i>Background</i>	37
Gambar 19 : Menyisipkan Gambar	37
Gambar 20 : Memilih Gambar	38
Gambar 21 : Hasil Menyisipkan Gambar	38
Gambar 22 : Menyisipkan <i>Movie</i>	38
Gambar 23 : Cara Membuat <i>Hyperlink</i> pada Media Presentasi	40
Gambar 24 : Masih menggunakan kata kecuali pada soal (sebelum direvisi)	105
Gambar 25 : Penulisan soal sudah tidak lagi menggunakan kata kecuali (sesudah direvisi)	105

Gambar 26 : Tidak ada keterangan nama tombol di bawah gambar tombol dan warna tombol navigasi pada petunjuk penggunaan belum sesuai dengan tombol navigasi sebenarnya (sebelum direvisi)	107
Gambar 27 : Terdapat ada keterangan nama tombol di bawah gambar tombol dan warna tombol navigasi pada petunjuk penggunaan belum Sesuai dengan tombol navigasi sebenarnya (sebelum direvisi)	107
Gambar 28: Belum terdapat foto pembuat media (sebelum direvisi)	108
Gambar 29: Terdapat foto pembuat media (sesudah direvisi)	108
Gambar 30: Belum terdapat gambar yang mendukung materi peristiwa Rengasdengklok (sebelum direvisi).....	109
Gambar 31: Terdapat gambar yang mendukung materi peristiwa Rengasdengklok (sesudah direvisi)	109
Gambar 32: Respon nilai hasil evaluasi masih dihitung secara manual (sebelum direvisi)	110
Gambar 33: Terdapat respon nilai hasil evaluasi (sesudah direvisi).....	110

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kerangka berpikir	58
Bagan 2 : Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i>	61
Bagan 3 : Desain Uji Coba Penelitian.....	65

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1 : Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	116
Diagram 2 : Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	116
Diagram 3 : Perbandingan Persentase Peneliti I dan Peneliti II Dilihat dari Ahli Media	118
Diagram 4 : Perbandingan Persentase Peneliti I dan Peneliti II Dilihat dari Ahli Materi.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Ijin Uji Coba Instrumen Penelitian	127
Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen Penelitian.....	128
Lampiran 3 : Surat Ijin Penelitian dari Kampus	129
Lampiran 4 : Surat Ijin Penelitian dari Bappeda Bantul	130
Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	131
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media	135
Lampiran 8 : Hasil Wawancara Penggunaan Media	139
Lampiran 9 : Daftar Hadir Siswa Uji Coba Instrumen	140
Lampiran 10 : Soal Uji Coba Instrumen	142
Lampiran 11 : Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	148
Lampiran 12 : Hasil Uji Coba Instrumen.....	150
Lampiran 13 : Tampilan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>	158
Lampiran 14 : <i>Need Assesment Media</i>	164
Lampiran 15 : <i>Story Board</i>	166
Lampiran 16 : Daftar Hadir Siswa Uji Coba Terbatas.....	174
Lampiran 17 : Lembar Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	175
Lampiran 18: Pedoman Observasi Pelaksanaan Uji Coba Terbatas	177
Lampiran 19: Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan.....	180
Lampiran 20: Nilai Terendah <i>Pre-Test</i> Uji Coba Lapangan.....	181
Lampiran 21: Nilai Tertinggi <i>Pre-Test</i> Uji Coba Lapangan	186
Lampiran 22: Nilai Terendah <i>Post-test</i> Uji Coba Lapangan.....	191
Lampiran 23: Nilai Tertinggi <i>Post-test</i> Uji Coba Lapangan.....	196
Lampiran 24: Kunci Jawaban Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i>	201
Lampiran 25: Lembar Respon Siswa Uji Coba Lapangan.....	202
Lampiran 26: Pedoman Observasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan	204
Lampiran 27: Lembar Validasi Silabus.....	207
Lampiran 28: Lembar Validasi RPP	210

Lampiran 29: Silabus	213
Lampiran 30: RPP	218
Lampiran 31: Kartu Bimbingan Skripsi.....	230
Lampiran 31: Dokumentasi.....	233

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa di setiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Dalam hal ini, peranan guru sangat menentukan sebab gurulah yang secara langsung membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Oleh sebab itu upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2009:2) ada beberapa alasan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih

bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Senada dengan pendapat di atas Oemar Hamalik, (Ahmad Susanto, 2014:320) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu.

Pada saat ini perkembangan teknologi informatika berkembang begitu pesat. Aneka produk teknologi membanjir deras di pasaran. Dunia pendidikan pun sudah semestinya bisa memetik manfaat dari pesatnya pertumbuhan teknologi informatika. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari

teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Bambang Warsita, (2008:153) multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD-player, sound card, speaker*, dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resonansi yang tinggi. Kemudian dari sudut pandang *software*, akan diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta dunia maya di mana pengguna dapat berinteraksi dengan komputer.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Wirokerten, di sekolah ini sudah terdapat fasilitas-fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yaitu perpustakaan dan juga laboratorium komputer. Namun fasilitas-fasilitas tersebut masih belum dimaksimalkan pemanfaatannya dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS. Guru hanya menggunakan fasilitas laboratorium komputer sesekali saat pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab di kelas. Penggunaan metode ceramah dengan minimnya media pembelajaran membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa cenderung melakukan aktifitas-aktifitas yang merugikan bagi siswa itu sendiri.

Menurut Tasrif, (2008:3) peran IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan

warga negara yang baik. Namun kini pelajaran IPS kurang diminati dan dianggap membosankan oleh siswa. Ahmad Susanto, (2014:4) mengemukakan bahwa penyebab pembelajaran IPS tidak menarik dan membosankan adalah karena pembelajaran IPS dianggap tidak bisa mengaplikasikan untuk mengetahui secara lebih jauh apa yang dipelajarinya, sehingga pembelajaran IPS juga dianggap hanya sekedar untuk kepentingan sesaat, tanpa ada manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat dan belum menjadi nilai sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat yang menjadi sumber belajar bagi peserta didik.

Dari pendapat di atas, kelemahan pembelajaran dalam pendidikan IPS adalah karena terbatasnya aktivitas belajar siswa dan sangat dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Mengajar lebih tampak daripada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanya sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Siswa hanya sebatas menghafal, dengan kata lain proses belajar terperangkap kepada proses menghafalnya tanpa dihadapkan kepada masalah untuk lebih banyak berpikir dan bertindak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pelajaran IPS bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, pembelajaran pendidikan IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada

aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar siswa. Guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode atau pendekatan dan media pembelajaran yang menarik untuk bisa menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk belajar secara mandiri oleh siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif, efisien dan berhasil dengan baik. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan salah satu media interaktif yaitu media pembelajaran menggunakan *PowerPoint*.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu produk *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Menurut Istiningsih, (2012:119) manfaat *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran antara lain: penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui *pointer-pointer* materi. Alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis *PowerPoint* memiliki

kemampuan pengolahan teks, warna, gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya. Selain itu, media berbasis *PowerPoint* dapat untuk menambahkan gambar, video, *audio* dan memungkinkan untuk membuat soal interaktif. *Microsoft PowerPoint* juga menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat digunakan untuk pembuatan soal latihan atau soal tes jika diperlukan. Media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* akan memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri serta melayani kegiatan belajar siswa sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing. Bagi siswa yang relatif lambat dalam belajar, *Microsoft PowerPoint* memberikan solusi dengan terbukanya kemungkinan untuk mengulang kembali sebuah materi berkali-kali. Beberapa alasan tersebut memberikan sebuah harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar pada masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* merupakan hal yang cukup menarik dan perlu dikembangkan saat ini. Selain itu, guru-guru di SDN Wirokerten belum mengimplementasikan media tersebut sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer, kebanyakan guru hanya mengetahui jika *PowerPoint* hanya dapat digunakan sebagai media presentasi saja. Padahal sebenarnya media pembelajaran interaktif menggunakan

PowerPoint jauh lebih mudah dalam pembuatannya dibanding menggunakan *software* aplikasi lainnya. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN Wirokerten Banguntapan Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain sebagai berikut.

1. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang cenderung membuat siswa menjadi jenuh.
2. Guru kelas lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran IPS.
3. Kurangnya pemanfaatan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan.
4. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar yang baik pada mata pelajaran IPS, diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggunakan *PowerPoint* untuk membantu belajar siswa, tidak hanya berupa buku pelajaran saja.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Penelitian memfokuskan kepada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN Wirokerten Banguntapan Bantul, pada materi "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia".

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD.

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SD.
3. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini akan menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial, khususnya tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
 - b. Dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Pengembangan media pembelajaran dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
 - 2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal ketika mengajar kelak.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan guru Sekolah Dasar untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- 2) Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*.
- 3) Penggunaan media menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.
- 4) Mengetahui efektivitas pembelajaran IPS menggunakan media interaktif *PowerPoint*.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Membantu siswa untuk belajar secara mandiri di luar proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar kapan saja untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memperoleh gambaran terkait pemanfaatan teknologi terutama penggunaan laboratorium komputer untuk kegiatan pembelajaran secara maksimal.

- 2) Memberikan alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.
- 3) Menambah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.
- 4) Hasil penelitian dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran IPS di SD.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS kelas V SD dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2. Media pembelajaran yang mendapat respon positif dari siswa karena tampilan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* berisi daftar menu pendahuluan, profil penulis, materi, dan evaluasi yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* pada mata pelajaran IPS kelas V SD dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilengkapi dengan gambar dan video terkait dengan materi sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS. Selain itu,

dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.