



## **Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Model Inquiry Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar**

**Aprilia Kurnia Sapitri<sup>1</sup>, Rona Rossa<sup>2</sup>**

Pendudukan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

e-mail : : [a.kurniasapitri@adzkia.ac.id](mailto:a.kurniasapitri@adzkia.ac.id)<sup>1</sup>, [rona.r@adzkia.ac.id](mailto:rona.r@adzkia.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yaitu pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penyampaian materi dengan metode ceramah. Berdasarkan permasalahan tersebut dikembangkan media pembelajaran powerpoint berbasis model inquiry pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar pada tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2. Penelitian ini dilakukan di SDN 19 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4-D (define, design, development, disseminate. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar Validasi media pembelajaran (untuk ahli desain, bahasa, dan materi), uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Hasil dari uji validasi pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis model Inquiry dengan 4 validator dikategorikan sangat valid, hasil dari uji praktikalitas oleh satu orang pendidik dan sebelas orang peserta didik dikategorikan sangat praktis, dan hasil uji efektifitas oleh sebelas orang peserta didik dikategorikan sangat efektif. Tingkat kevalidan yang diperoleh hasil uji validitas dengan persentase kelayakan desain (90,6%), persentase bahasa (85%), persentase materi 1 (91,6%) dan persentase materi 2 (93,3%). Hasil uji praktikalitas oleh pendidik mendapatkan nilai rata-rata (100%) dan uji praktikalitas oleh peserta didik mendapatkan nilai rata-rata (100%). Hasil uji efektifitas dari sebelas orang peserta didik mendapatkan nilai pada pembelajaran 1 (93,6%) dan pembelajaran 2 (92,7%). Membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis model Inquiry pada pembelajaran tematik terpadu di kelas 4 SD tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2 dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak digunakan. Keunggulan dari produk ini yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, dan mendorong peserta didik aktif dalam belajar

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, PowerPoint, Model Inquiry, Pembelajaran Tematik Terpadu.*

### **Abstract**

*This research was motivated by several problems, namely learning only using textbooks and delivering material using the lecture method. Based on these problems, an inquiry model-based powerpoint learning media was developed in integrated thematic learning in grade IV elementary schools on theme 3 sub-themes 1 learning 1 and 2. This research was conducted at SDN 19 Sitiung, Dharmasraya Regency. The purpose of this research is to produce valid, practical and effective learning media. The type of this research is research and development (R&D) using a 4-D model (define, design, development, disseminate. The data collection instrument in this study is a learning media validation sheet (for design, language, and*

material experts), practicality tests, and effectiveness test. The results of the validation test for developing PowerPoint learning media based on the Inquiry model with 4 validators were categorized as very valid, the results from the practicality test by one educator and eleven students were categorized as very practical, and the results of the effectiveness test by eleven students were categorized as very. The level of validity obtained by the results of the validity test is the percentage of design feasibility (90.6%), language percentage (85%), material percentage 1 (91.6%) and material percentage 2 (93.3%). by educators get an average value (100%) and practicality test by students get an average value (100%). The results of the effectiveness test of the eleven students scored in learning 1 (93.6%) and learning 2 (92.7%). Proving that the development of PowerPoint learning media based on the Inquiry model in integrated thematic learning in grade 4 SD theme 3 sub-theme 1 learning 1 and 2 is declared valid, practical, effective and feasible to use. The advantages of this product are that it can attract the attention of students, increase students' understanding of the material, and encourage students to be active in learning

**Keywords:** Learning Media, PowerPoint, Inquiry Model, Integrated Thematic Learning.

## PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar pendidik perlu memperhatikan komponen-komponen yang ada dalam suatu sistem pembelajaran antara lain tujuan, media, model dan evaluasi. Agar tujuan pembelajaran tercapai maka semua komponen tersebut harus saling berhubungan satu sama lain. Untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan berperan penting saat proses belajar. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat peserta didik bisa saling berinteraksi satu sama lain sehingga bisa saling membantu menguasai materi pembelajaran. Nurdyansyah (2016:19) mengatakan model pembelajaran sama dengan strategi pembelajaran yaitu merupakan suatu kegiatan yang telah terhubung dengan faktor yang menentukan strategi tersebut yakni pemilihan materi pelajaran, Penyajian materi pelajaran, cara menyajikan materi, dan sasaran penerima materi pelajaran. Jadi model pembelajaran merupakan suatu tindakan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kualitas dan tujuan pembelajaran yang layak.

Berdasarkan Instrumen wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 04 oktober 2021 dengan guru kelas IV SDN 19 Sitiung, Permasalahan yang ditemukan yaitu pendidik hanya menggunakan buku sumber atau buku paket dan dibantu dengan media gambar yang di *print* lalu ditempelkan di kertas karton. Peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sebab media pembelajaran menggunakan gambar dan buku bacaan sehingga penting untuk membuat media pembelajaran itu yang menonjol dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pendidik cenderung menyampaikan materi dengan metode ceramah. Selama proses pembelajaran, pendidik mengatakan bahwa media pembelajaran dan cara penyampaian materi hanya sedikit membantu, karena itu peserta didik mudah merasa bosan dan hanya sedikit peserta didik yang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik telah berupaya melakukan pendekatan dengan cara membuat kerja kelompok kecil di kelas.

Dari hasil wawancara, pendidik berharap media pembelajaran yang menarik dalam belajar, membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran dan peserta didik tidak cepat bosan sehingga proses pembelajaran di kelas pun bisa kondusif. Untuk itu diperlukan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Menurut Tambunan (2014:5) media *PowerPoint* adalah suatu media audio visual yang berupa aplikasi dari program komputer yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk presentasi materi. Sedangkan model *Inquiry* menurut Suhada (2017:15) adalah suatu rangkaian kegiatan

pembelajaran yang ditekankan pada keaktifan peserta didik dan peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan informasi dari suatu materi sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dan lebih paham dengan materi yang diberikan dalam pembelajaran.

Dapat kita lihat pada beberapa penelitian menurut Febriani dan Aini (2020:196) mengatakan bahwa media pembelajaran pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis *Inquiry* terbimbing dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Anyan, Ege, dan Faisal (2020:20) menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* interaktif subtema Keindahan Alam Negriku di kelas IV SD untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2021:2767) pengembangan media berbasis *PowerPoint* dengan materi peristiwa sekitar proklamasi yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik. Jadi, keunggulan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan model *Inquiry* yaitu untuk menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, dan mendorong peserta didik aktif dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* interaktif berbasis model *Inquiry*. Sama halnya dengan program aplikasi presentasi yang lain yaitu dengan menampilkan teks, animasi, gambar, video, audio dan lainnya. Media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik ini memuat langkah-langkah model *Inquiry* yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Seperti menurut Roestyah (Setiasih, 2016:424) model *Inquiry* dapat melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, mengajak peserta didik bekerja sama dalam kelompok dan peserta didik bisa belajar memecahkan masalah. Berdasarkan uraian diatas mengenai media pembelajaran dan model pembelajaran, maka penulis mencoba membuat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* berbasis Model *Inquiry* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”**

## Metodologi

Jenis Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model pengembangan 4-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination* atau diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan, dkk (1974:6-9) antara lain:

1. *Define* (pendefinisian), adalah tahap untuk menetapkan dan menentukan persyaratan instruksional. Melalui analisis, ditentukan tujuan dan batasan bahan instruksional. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)
2. *Design* (perancangan), adalah tahap yang berisikan kegiatan membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu (1) penyusunan standar tes (*criterion-test*)

- construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format selection*), (4) membuat rancangan awal (*initial design*)
3. *Development* (pengembangan), adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah yaitu penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, dan uji coba pengembangan (*development testing*).
  4. *Dissemination* (diseminasi), merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Yaitu kegiatan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna baik individu, suatu kelompok, atau sistem.

## Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D yang diungkapkan oleh Thiagarajan pada tahun (1974). Dalam Pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Dissemination* (penyebarluasan). Hasil pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* diharapkan dapat menjadi media atau sarana yang dapat memudahkan pendidik saat proses pembelajaran berdasarkan metode penelitian sebagai berikut:

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

#### 1) Analisis Awal-Akhir

Pada analisis ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru di kelas IV SDN 19 Sitiung. Berdasarkan instrument wawancara analisis awal-akhir yang penulis lakukan pada tanggal 22 Oktober 2021 dengan guru kelas IV SDN 19 Sitiung diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik yaitu sumber buku pelajaran dan dibantu dengan media gambar yang di *print* kemudian di tempelkan di kertas karton, dan model atau metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah metode ceramah dan terkadang membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Dari permasalahan yang ditemukan dapat diambil kesimpulan yaitu pembelajaran hanya dari 1 arah atau pendidik ke peserta didik saja sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam belajar dan media kurang menarik yang membuat peserta didik merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, perlu dikembangkan salah satu media pembelajaran yang menarik serta model pembelajaran yang membuat siswa bisa aktif selama proses belajar. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu.

#### 2) Analisis peserta didik

Hasil analisis peserta didik didapatkan melalui lembar instrument analisis peserta didik. Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan dilihat dari hasil pengumpulan instrument analisis peserta didik yang berjumlah 11 orang yakni peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mamakai media yang bervariasi, dengan media yang menarik membuat peserta didik senang saat proses pembelajaran, dengan media yang bergambar dan banyak warna dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik bersemangat belajar jika media pembelajaran berupa video, peserta didik lebih aktif belajar secara berkelompok dan peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan vidio. Oleh karena itu, media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* akan mampu menjawab kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif belajar dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

#### 3) Analisis Tugas

Tahap analisis ini dilakukan dengan wawancara antara peneliti dengan salah satu pendidik kelas IV SDN 19 Sitiung yang berkaitan dengan tugas-tugas yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Berdasarkan instrument wawancara analisis tugas yang penulis lakukan pada tanggal 22 Oktober 2021 dengan guru kelas IV SDN 19 Sitiung diketahui bahwa guru memberikan tugas dan soal-soal latihan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diberikan. Berdasarkan hasil wawancara, pada analisis ini peneliti mendapatkan informasi yaitu pendidik memberi soal-soal latihan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi, agar peserta didik tidak lupa dengan materi yang sudah diajarkan, dan juga untuk melatih peserta didik disiplin dan bertanggung jawab. Maka dari itu pada analisis ini peneliti memberikan beberapa soal latihan pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry*.

#### 4) Analisis konsep

Pada tahap analisis konsep peneliti mengidentifikasi konsep pokok dari materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2. Materi disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

#### 5) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui tahap analisis, tahap selanjutnya adalah dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang berguna untuk menetapkan indikator pencapaian pembelajaran yang sudah dilakukan, agar tujuan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini tidak menyimpang.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan pada tahap *design* yakni untuk merancang produk, berikut ini langkah-langkah perancangan media pembelajaran sebagai berikut:

### 1) Pemilihan media

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik dan keinginan peserta didik. Jadi, dalam tahap ini peneliti memilih media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *inquiry*, yang mana media tersebut menurut peneliti disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik

### 2) Pemilihan format

Dalam tahap ini peneliti memilih format yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Format pada media pembelajaran ini yaitu berupa media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *inquiry*. Bentuk tampilan media pembelajaran ini diisi dengan animasi gambar, video, dan juga materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* adalah tahap untuk validasi atau menilai layak atau tidaknya produk yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh pakar ahli pada bidangnya. Penilaian pada media pembelajaran terdiri dari materi, *design* dan bahasa. Penilaian ini dilakukan untuk memberi saran pada produk yang telah dibuat agar menghasilkan produk yang baik dan menarik. Setelah di uji validitas produk akan di revisi lalu akan diuji praktikalitas dan diuji efektivitas. Untuk tahap pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

### a. Validasi oleh Ahli

Pada tahap ini ada beberapa aspek yang dinilai diantaranya bahasa, materi dan desain pada media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *Inquiry*. Maka dari itu dibutuhkan 4 orang pakar ahli atau validator pada tahap validasi ini diantaranya 2 orang validator materi (guru dan dosen), ahli bahasa (dosen) dan ahli desain (dosen). Masing-masing validator mengisi dan memberikan penilaian pada lembar validasi (angket) yang sudah peneliti sediakan

#### 1) Hasil validasi media pembelajaran ahli desain

Tahap uji validasi desain dilakukan oleh ahli di bidang desain. Validator desain pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu adalah dosen yaitu Ibu Meria Ultra Gusteti, M.Pd. Berdasarkan nilai validasi yang didapatkan adalah 90,6% artinya media pembelajaran ini masuk kedalam kriteria “Sangat Valid”

2) Hasil validasi media pembelajaran ahli bahasa

Tahap uji validasi bahasa dilakukan oleh pakar ahli di bidang bahasa. Validator bahasa pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu adalah dosen yaitu Ibu Lisa Yuniarti, M.Pd . Berdasarkan nilai validasi yang didapatkan adalah 85% artinya media pembelajaran ini masuk kedalam kriteria “Sangat Valid”. Untuk lebih jelasnya pada lampiran 7 halaman 95 dapat dilihat hasil validasi bahasa media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu yang sudah dinilai dan direvisi.

3) Hasil validasi media pembelajaran ahli materi

Tahap uji validasi\_materi dilakukan oleh pakar ahli di bidang materi. Dalam tahap ini validator materi media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu dinilai oleh 2 validator yakni dosen Bapak Adriantoni, M.Pd (ahli materi 1) dan guru SD Ibu Fitriani, S.Pd (ahli materi 2). Berdasarkan nilai validasi yang didapatkan yaitu 91,6% (ahli materi 1) dan 93,3% (ahli materi 2), artinya media pembelajaran ini kedua nilai masuk kedalam kriteria “Sangat Valid” . Untuk lebih jelasnya pada lampiran 8 halaman 99 dan lampiran 9 halaman 102 dapat dilihat hasil validasi materi media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu yang sudah dinilai dan direvisi.

Jadi, kesimpulan dari skor angket masing-masing validator dapat dilihat pada tabel 9. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar sudah melewati tahapan validator.

Tabel 1. Kesimpulan Nilai dari Validator Ahli

o	Validator Ahli	Nilai
	Validator Ahli desain	90,6%
	Validator Ahli bahasa	85%
	Validator Ahli materi 1	91,6%
	Validator Ahli materi 2	93,3%
	Jumlah	360,5%
	Rata-rata	90,1%
	Nilai	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas, setelah dijumlahkan secara keseluruhan nilai dari validator ahli maka pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh nilai 90,1% masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Jadi, produk media pembelajaran ini layak untuk diuji cobakan.

**b. Revisi**

Pada tahap revisi dilakukan perbaikan terhadap produk atau media pembelajaran sesuai saran dan masukan oleh validator ahli materi, bahasa, dan media/desain. Saran dan

Pada penelitian ini, data uji praktikalitas digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan dan ketertarikan terhadap produk. Untuk uji Praktikalitas ini diuji cobakan kepada 1 orang pendidik dan 11 orang peserta didik di kelas IV SD. Diperoleh data praktikalitas dari hasil respon pendidik dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan instrument yang sudah diberikan.

## 1. Praktikalitas Media Pembelajaran oleh pendidik

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, adapun hasil praktikalitas oleh pendidik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data hasil Angket uji praakikalitas Media Pembelajaran oleh pendidik

o.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Kategori
	Kemudahan Penggunaan	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> yang digunakan dalam pembelajaran sudah efisien digunakan dalam pembelajaran	4	Sangat Praktis
		Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> dapat membantu pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan model <i>Inquiry</i>	4	Sangat Praktis
		Uraian materi dan latihan yang ada pada media <i>PowerPoint</i> jelas dan sederhana	4	Sangat Praktis
		Media pembelajaran <i>Power Point</i> dapat menambah wawasan pembaca (pendidik dan peserta didik)	4	Sangat Praktis
	Kemegahan Sajian	Desain tampilan penyajian media pembelajaran <i>Power Point</i> menarik untuk dilihat	4	Sangat Praktis
		Isi materi dalam media pembelajaran <i>Power Point</i> dilengkapi dengan gambar yang sesuai materi	4	Sangat Praktis
		Jenis font pada media pembelajaran <i>PowerPoint</i> terbaca dengan jelas	4	Sangat Praktis
		Kombinasi warna yang digunakan pada media pembelajaran <i>PowerPoint</i> dapat dibaca dengan jelas	4	Sangat Praktis
	Manfaat	Media pembelajaran <i>Power Point</i> membantu peserta didik dalam memahami konsep.	4	Sangat Praktis
		Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> membantu pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan model <i>Inquiry</i>	4	Sangat Praktis
		Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>PowerPoint</i> mudah dipahami peserta didik	4	Sangat Praktis

	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> dapat menunjang kegiatan pendidik dalam memenuhi tuntutan K13	4	Sangat Praktis
<b>Praktikalitas</b>		<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel data hasil analisis Media Pembelajaran diatas, maka diperoleh hasil dari uji praktikalitas media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *Inquiry* oleh 1 orang pendidik kelas IV SD. Hasil yang diperoleh adalah sebesar 100% dengan kriteria Sangat Praktis.

## 2. Praktikalitas oleh Peserta Didik

Dari analisis yang telah dilakukan peserta didik, diperoleh hasil praktikalitas media pembelajaran oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. data hasil uji praktikalitas media pembelajaran bagi peserta didik

Hasil uji praktikalitas dari 11 peserta didik kelas IV sekolah dasar memperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat praktis.

### c. Uji Efektivitas

Pada tahap uji efektifitas dilakukan evaluasi berupa soal latihan tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2, yang ada pada media pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *inquiry* yang dikembangkan efektif atau tidak. Efektifitas media pembelajaran dilakukan dalam uji coba terbatas kepada 11 orang peserta didik. Uji efektifitas yang dilakukan pada tanggal 23-24 november 2021 untuk 11 orang peserta didik diperoleh persentase nilai dengan jawaban soal evaluasi menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *inquiry* dan ditulis dalam lembar jawaban yang sudah disediakan. Adapun uji efektifitas bagi peserta didik dapat dilihat dibawah ini:

#### Pembelajaran 1

Tabel 3. Data hasil penilaian pembelajaran 1 terhadap uji efektifitas media pembelajaran

o	Nama	Nilai
	ADS	90
	AS	100
	ASK	100
	AJH	90
	DPS	90
	FSY	100
	HJZ	90
	ING	90
	MRAP	90
0	RPR	100
1	SH	90
Rata-Rata		93,6%
		Sangat efektif



Tabel. 4 Data hasil penilaian pembelajaran 2 terhadap uji efektifitas media pembelajaran

o	Nama	Nilai
	ADS	90
	AS	90
	ASK	100
	AJH	100
	DPS	90
	FSY	100
	HJZ	80
	ING	90
	MRAP	90
0	RPR	100
1	SH	90
Rata-Rata		92,7%
		Sangat efektif

Berdasarkan tabel 15 dan tabel 16, dapat dilihat hasil uji efektifitas media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *inquiry* diperoleh hasil persentase pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 pada kedua tabel seluruh nilainya berada di atas KKM yaitu besar dari 80. Jadi uji efektifitas produk media pembelajaran *Powerpoint* berbasis model *inquiry* yang digunakan sangat efektif.

#### 4. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan)

Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan) merupakan tahap akhir dari model pengembangan 4D, dalam tahap ini penyebarluasan dilakukan guna untuk menyebarkan produk yang sudah dikembangkan agar pengguna dapat menerima dan menggunakan media pembelajaran. Produk media pembelajaran dengan tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 2, media pembelajaran ini dapat menjadi teman belajar, agar peserta didik mudah dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Produk media pembelajaran sudah disebarluaskan pada pendidik dan peserta didik di kelas IV SD Negeri 19 Sitiung. Tahap ini responden sekaligus melihat tingkat kepraktisan produk.

##### Pembahasan

#### 1. Pengembangan Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar pada tema 3 (Peduli terhadap Makhluk Hidup) Sub Tema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) pembelajaran 1 dan 2 bertujuan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran, dapat menarik peserta didik serta pemahaman peserta didik terhadap materi meningkat. Pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* ini ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti agar media pembelajaran ini valid, praktis dan efektif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *inquiry* ini dibuat sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Seperti yang dijelaskan oleh Thiagarajan (1974) ada 4 tahap pada model 4D ini yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebarluasan). Setelah produk melewati tahap pengembangan maka media pembelajaran divalidasi oleh para ahli yaitu ahli bahasa, ahli *design*, dan ahli materi. Untuk uji praktikalitas media

pembelajaran dinilai oleh pendidik dan peserta didik menggunakan angket dan untuk efektifitas media pembelajaran diuji melalui hasil belajar peserta didik setelah mengerjakan soal latihan. Setelah itu dilakukan penyebarluasan produk pada pendidik dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

## **2. Validitas pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar**

Validasi media pembelajaran diperlukan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan dan dapat dipakai dengan oleh pendidik dan peserta didik secara maksimal. Untuk itu produk harus divalidasi oleh pakar ahli. Validasi merupakan penilaian yang dilakukan oleh pakar ahli atau validator sesuai bidangnya untuk menilai produk yang sudah dihasilkan dan mencapai aspek valid, produk yang sudah dikembangkan akan mendapatkan saran dan masukan sebagai bahan revisi. Menurut Sugiyono (2015:267) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terdiri dari objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Hasil dari uji validitas yang didapat pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* dinyatakan sangat valid.

Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* yang divalidasi dilakukan berdasarkan beberapa aspek. Uji validitas desain yang terdiri dari 1 orang validator yang memperoleh nilai 90,6% pada kategori sangat valid. Desain dikatakan sangat valid sesuai penilaian tampilan, warna latar bervariasi dan sesuai dengan materi dalam produk yang dikembangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Uji validasi bahasa terdiri dari 1 orang validator yang memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid. Uji validasi materi terdiri dari 2 orang validator dan memperoleh nilai validasi materi 1 yaitu 91,6% dan validasi materi 2 yaitu 93,3% dengan kategori sangat efektif. Jadi, hasil validasi dari semua validator yaitu dengan rata-rata 90,1% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dalam jurnal Zulfadewina, dkk (2020) memperoleh persentase hasil uji validitas yaitu 94% dan berkategori sangat layak. Oleh karena itu, media pembelajaran *PowerPoint* berbasis Model *Inquiry* ini dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut jurnal Andriani (2016:143) hasil validasi dari uji pakar/ahli diperoleh penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar dikatakan valid. Jadi media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan valid dan layak digunakan.

## **3. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar**

Uji praktikalitas dilakukan setelah tahap validasi media pembelajaran dan revisi produk sesuai masukan dan saran yang diberikan masing-masing pakar ahli atau validator. Menurut Zulfadewina, dkk (2020:39) pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* yang dibuat dan dikemas dengan efektif dan efisien akan mampu menarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kelayakan dan efisiensi media pembelajaran yang dapat diketahui melalui instrument angket yang diisi oleh 1 orang pendidik yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan 11 orang peserta didik.

Hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari 1 orang pendidik yaitu 100% dengan kategori sangat praktis dan hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari 11 orang peserta didik yaitu sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian sebelumnya dalam jurnal Permatasari (2021:1122) analisis pratikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik. Dari hasil angket pratikalitas respon guru yaitu 96,66% dapat dikatakan sangat praktis dan dari hasil angket pratikalitas respon peserta didik yaitu 86,67% hal ini dapat dikatakan sangat praktis. Oleh karena itu media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* dapat dikatakan layak dan sangat praktis.

#### 4. Efektifitas pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar

Efektifitas media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan oleh peserta didik sebagai subjeknya. Uji efektifitas ini dilakukan pada 11 orang peserta didik yang ada di SDN 19 Sitiung. Uji efektifitas dilakukan dengan cara melihat hasil ketuntasan 11 orang peserta didik yang diukur dengan cara menjawab soal-soal latihan. Ketuntasan hasil belajar pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* yaitu dengan soal-soal latihan yang dapat diselesaikan secara tuntas oleh peserta didik. Hasil data uji efektifitas dapat dilihat pada tabel 14 berikut:

Tabel 17. Data hasil uji efektifitas

Uji efektifitas	Nilai	
	Rata-rata	Kriteria
Pembelajaran 1	93,6%	Sangat efektif
Pembelajaran 2	92,7%	Sangat efektif

Berdasarkan data hasil uji efektifitas pada tabel dapat dilihat kriteria yang diperoleh yaitu “sangat efektif”. Jadi, media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* telah memenuhi kriteria keefektifan yang pada pembelajaran 1 dengan rata-rata 93,6% dan pembelajaran 2 dengan rata-rata 92,7%. Menurut Rohmawati (2015:17) efektifitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Andriani, dkk (2016:154) Keefektifan penggunaan media *powerpoint* interaktif dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dalam proses belajar di kelas. Rata-rata nilai hasil belajar sesudah penggunaan media adalah 80,34% dengan presentase hasil belajar siswa yang tuntas adalah 100%, hal ini menunjukkan keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat tinggi. Jadi media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* dapat dikatakan sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN 19 Sitiung.

## Simpulan

Berdasarkan pengembangan dan uji coba yang sudah dilakukan pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry*, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pengembangan R&D yang mana dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan diuji efektifitasnya. Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar telah dikembangkan melalui 4 tahap pengembangan. Media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) yakni tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), dan tahap *Dissemination* (penyebarluasan).

2. Hasil akhir dari uji validitas pada penelitian ini menunjukkan rata-rata 90,1% dan berada pada kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat pada hasil validasi yang sudah dilakukan.
3. Hasil uji praktikalitas pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* oleh 1 orang pendidik dan 11 orang peserta didik kelas IV. Dari pendidik diperoleh hasil praktikalitas dengan persentase 100% dan peserta didik diperoleh hasil praktikalitas dengan persentase 100% yang mana masuk pada kriteria sangat praktis.
4. Hasil uji efektifitas pada media pembelajaran *PowerPoint* berbasis model *Inquiry* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan menjawab soal-soal latihan/evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data, efektifitas media pembelajaran mencapai rata-rata sebesar 93,6% pada pembelajaran 1 dan 92,7% pada pembelajaran 2 dengan kriteria keseluruhan sangat efektif.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terutama kepala sekolah dan majelis guru yang telah membantu dalam melakukan penelitian.

### Daftar Pustaka

- Adam, Steffi, Dkk. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Cbis Journal*, Volume 3 No 2
- Afandi, Muhammad, Dkk. 2013. Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: Unissula Press
- Amalia, Isnin Agustin. 2014. "Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini". *Jurnal Edueksos*, 3(2): 141
- Andari, Tri. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Quantum Learning Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Materi Ruang-N Euclides. *JPM IAIN Antasari Vol. 02 No. 2*
- Andriani, Maria resti, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, Vol. 6, No. 1.
- Aristianto, Rizky Yogie, dkk. 2021. Penerapan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Sekolah FIP Unimed*. Vol 5(3) hlm 23-28
- Ar-Rifa'i, M. N. 1999. Taisiru al-Aliyyul Qadir li Ikhtishari Tafsir Ibnu Katsir. Jakarta: Gema Insani Press.
- Damayanti, Nony Vierna. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, Volume 09 No. 07
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 1*.
- Elpira, Nira, Dkk. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2(1) : 94-104
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*. Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, P.104-117
- Febriani, Sari Safitri, dkk. 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA/MA *Journal of Multidisciplinary Research and Development Volume 3, Issue 1*

- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan* Volume 3 Nomor 1
- Holiwarni, Betty. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/Cia) Untuk Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal SOROT* Vol 9 No 1
- Jasri, Dkk. 2020. Perancangan Media Pembelajaran Pada Universitas Islam Kuantan Singingi. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*. Vol. 3 No. 1, Juni 2020 : 60 - 68
- Juita, Dkk. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Diskusi Kelas IV SD. Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Lubis, Maulana Arafat, Dkk. 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta: Kencana
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1
- Mi'rojijah, Fajar Lailatul. 2016. Pengembangan Modul Multirepresentasi Pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pros Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM* Vol 1
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik. Yogyakarta: UNY Press
- Muthoharoh, Miftakhul. 2019. Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tasyri'*: Vol 26, Nomor 1
- Noto, Muchamad Subali. 2014. Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Smart. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, Vol 3, No.1
- Nurdiansyah, dkk. 2016. Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1
- Permatasari, Fitri, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies* Vol 4.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prasetyo, Dzikie Agung. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memelihara Komponen Sistem Bahan Bakar Bensin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* Vol. 15, No. 2
- Pratiwi, Cindi Octaviani, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pesawat Sederhana. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 2 No 1
- Ramli, Muhammad. 2012. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin: Iain Antasari Press