

**PENGEMBANGAN MICROSOFT POWERPOINT BERBASIS TEORI BELAJAR  
KONTRUKTIVISTIK PADA MATERI PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN  
TEMA 7 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1 KELAS V DI SD N KLIWONAN  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Siti Rokuyah<sup>1</sup>,Suyoto<sup>2</sup>, Arum Ratnaningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Purworejo

<sup>1</sup>sitirokuyah61@gmail.com, <sup>2</sup>suyoto.ump@gmail.com, <sup>2</sup>arumratna@umpwr.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the feasibility of learning media, which includes the validity, effectiveness, and practicality of developing Microsoft PowerPoint-based on constructivist learning theory on the subject of the event of filling independence, theme 7 subtheme 3 lesson 1 for fifth-grade students at Kliwonan Elementary School. This research was conducted using the research and development method using the ADDIE development model, consisting of several stages, including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation developed by Dick & Carry in 1996. The results of this research and development of Microsoft PowerPoint are: 1) this study produced a product in the form of Microsoft PowerPoint based on constructivist learning theory on the subject of the event of filling independence, theme 7 subtheme 3 lesson 1. 2) the analysis of expert material assessment resulted in 93.95% with a very good category and did not require any revisions. 3) the analysis of expert media assessment resulted in 85.3% with a good category, and no revisions were necessary. 4) the analysis of teacher responses resulted in 94.66% with a very strong category. 5) the analysis of the overall student response obtained an average percentage of 78.14% with a strong category. 6) the results of the small-scale evaluation test with three students obtained an average percentage of 100% with a very effective category. 7) the results of the large-scale evaluation test with 28 students obtained an average percentage of 85.71% with a very effective category.*

*Keywords: microsoft powerpoint, constructivism*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan *Microsoft Powerpoint* berbasis teori belajar konstruktivistik pada materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V di SD Negeri Kliwonan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri

dari beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick & Carry tahun 1996. Hasil penelitian dan pengembangan *Microsoft Powerpoint* ini adalah: 1) penelitian ini menghasilkan produk berupa *Microsoft Powerpoint* berbasis teori belajar konstruktivistik pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 pembelajaran 1. 2) Hasil analisis penilaian oleh ahli materi sebesar 93,95% dengan kategori sangat baik tidak perlu revisi 3) hasil analisis penilaian oleh ahli media sebesar 85,3% dengan kategori baik, tidak perlu ada revisi 4) hasil analisis respon guru sebesar 94,66% dengan kategori sangat kuat 5) hasil analisis rata-rata dari keseluruhan respon peserta didik diperoleh rerata persentase sebesar 78,14% dengan kategori kuat 6) nilai hasil evaluasi uji sekala kecil dengan jumlah peserta didik sebanyak 3 pesert didik diperoleh rerata persentase sebesar 100% dengan kategori sangat efektif 7) nilai hasil evaluasi uji skala besar dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik diperoleh rerata persentase sebesar 85,71% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *Microsoft Powerpoint*, Konstruktivistik

### **A. Pendahuluan**

Era transformasi pendidikan abad 21 perlu pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan belajar mengajar, dimana seorang guru diharapkan mampu mendidik sesuai perkembangan guru dan peserta didik mampu belajar sesuai perkembangan dalam masa pendidikan. Kondisi ini menuntut pendidikan di Indonesia untuk dapat beradaptasi dengan cepat dan terus meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing di era pendidikan yang semakin maju dan modern. Dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan abad 21, diperlukan penerapan aturan

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013. Aturan tersebut perlu diimbangi dengan upaya praktis dalam mengaplikasikan teknologi oleh guru agar tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik dalam proses belajar mengajar.

Menurut ahli keilmuan Piaget, pada usia 7-11 tahun, peserta didik biasanya telah mencapai tahap Pra-Operasional di mana mereka mampu berpikir secara logis tentang peristiwa konkret. Oleh karena itu, peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang efektif. Jika materi disampaikan dengan menggunakan media yang menarik, maka akan muncul minat baru dalam

pembelajaran (Agustin, Nelin Nur dkk 2022).

Berdasarkan observasi di lapangan, Permasalahan yang dihadapi adalah keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran belum teradopsinya media pembelajaran yang berbasis teori belajar konstruktivistik, dan kurangnya fasilitas komputer. Jika melihat realita yang ada, peneliti perlu melakukan tindakan penelitian dan pengembangan teknologi yang bisa dipakai sebagai pembuatan maupun sajian media pembelajaran di sekolah sekaligus perlunya penerapan teori belajar. Sehingga kebermanfaatan teknologi lebih bermakna terutama menggunakan teori belajar konstruktivistik yang akan membuat peserta didik semakin terasah daya pikirnya dan akan semakin cerdas dalam menanggapi hal-hal yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu untuk menanggapi hal tersebut sesuai dengan pendapat Purba, Regina, dkk (2022:345) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangatlah penting, karena mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka fokus pada proses belajar. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Pengembangan *Microsoft Powerpoint* selanjutnya yaitu didukung dengan menggunakan teori belajar konstruktivistik. Teori belajar konstruktivistik menurut Pieget sebagai tokoh utama dalam bidang konstruktivisme psikologi memberikan pernyataan bahwa ketika dalam pembelajaran peserta didik mampu berperan aktif dalam menemukan pengetahuannya secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat Hendri Purbo Waseso bahwasannya “Proses pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 mempunyai kecenderungan terhadap teori belajar konstruktivisme” (Waseso Hendri Purbo, 2018). Teori belajar konstruktivisme pada peserta didik yaitu mengontruksikan pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan memperjelas fungsi pengelolaan proses pembelajarannya. Selanjutnya, teori belajar konstruktivistik akan di orientasikan pada buku tematik

kurikulum 2013.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Peneliti merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick & Carry tahun 1996.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu peneliti melakukan observasi untuk mengetahui tentang kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan guru wali kelas V untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan, melakukan dokumentasi untuk memastikan bahwa proses penelitian dilakukan dengan benar dan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan, sehingga dapat meningkatkan validitas penelitian, melakukan validasi hasil pengembangan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kevalidan media pembelajaran serta

untuk mendapatkan saran dan masukan yang membangun melalui angket, melakukan uji kepraktisan media pembelajaran yang telah selesai divalidasi kepada peserta didik melalui angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan, melakukan uji kepraktisan media pembelajaran yang telah selesai divalidasi kepada guru melalui angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan melakukan uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mempelajari materi yang telah peneliti kembangkan pada media pembelajaran dan menjawab soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SD Negeri Kliwonan yang memiliki jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Sehingga uji coba ini dapat dibagi dua yaitu uji coba skala besar sebanyak 28 peserta didik dan uji coba produk skala kecil sebanyak 3 peserta didik, sehingga memberikan hasil yang maksimal dalam proses penelitian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini yaitu *Research and development* (R&D) dalam rangka mengembangkan sebuah *aplikasi microsoft powerpoint* untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Berikut ini adalah hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analisis, Design, Define, Implementation, Evaluation*).

#### a. *Analysis* (Analisis):

- 1) analisis kurikulum: kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013
- 2) Analisis peserta didik: Jumlah peserta didik terdapat 31 orang yang memiliki rentan usia 10-11 tahun yang memiliki karakter aktif, ingin tahu, mudah tertarik dengan sesuatu hal yang baru, mudah meniru dan mampu berpikir kritis. Selain itu perbedaan gaya belajar, minat dan kemampuan peserta didik sangat tampak.
- 3) Analisis teknologi: Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan

Terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yaitu pertama, pesan yang didukung oleh isi, kedua strategi pembelajaran yang didukung oleh teori, yang terakhir manifestasi fisik dari teknologi-perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.

- 4) Analisis media: media pembelajaran sangat dibutuhkan guru dan peserta didik. Sehingga sangat cocok apabila *Microsoft powerpoint* dikembangkan sebagai media pembelajaran sebab *Microsoft powerpoint* dapat mengkonkritkan materi yang akan dipelajari dengan berbagai komponen yang tersedia yang dapat disesuaikan berdasarkan kreatifitas dan inovasi pengembang.

- b. *Design* (Perencanaan): Peneliti merancang hal-hal yang diperlukan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran seperti *flowchart*, menetapkan materi, *storyboard*, pengumpulan *background*, video, gambar dan tombol, menyusun

skrip Visual Basic macro, menyusun lembar validasi media pembelajaran, menyusun tes evaluasi, menyusun angket respon guru dan angket respon peserta didik.

c. *Development* (Pengembangan): Pada tahap ketiga yaitu pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap yang divalidasi oleh validator ahli yaitu:

1) Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap pembuatan media pembelajaran disusun secara terstruktur. Berikut ini merupakan hasil pengembangan pembuatan media pembelajaran:



Gambar 1 Cover Media Pembelajaran



Gambar 2 Menu Utama Media Pembelajaran



Gambar 3 Menu Profil



Gambar 4 Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 5 Menu Materi



Gambar 6 Menu Kompetensi Dasar Dan Kompetensi Inti



Gambar 7 Menu Tujuan Pembelajaran



Gambar 11 Menu Evaluasi



Gambar 8 Menu Evaluasi



Gambar 12 Menu Referensi



Gambar 9 Menu Praktik



Gambar 10 Menu Evaluasi

## 2) Validasi Produk

### Pengembangan

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat maka peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakannya. Berikut adalah hasil validasi media dan hasil validasi materi:

#### a. Hasil Validasi Media

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat maka langkah selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada ahli media untuk mengetahui kelayakannya. Berdasarkan perhitungan dari indikator aspek tampilan dan aspek

pengembangan diperoleh rata-rata kevalidan media pembelajaran sebesar 85,3%. dan dinyatakan layak tanpa revisi serta media yang peneliti kembangkan siap untuk pengambilan data di sekolah guna dilakukannya penelitian lebih lanjut.

b. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan perhitungan dari aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh rata-rata kevalidan media pembelajaran sebesar 93,95% dan dinyatakan layak namun sedikit revisi sesuai saran ahli materi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap yang selanjutnya adalah melakukan implementasi di sekolah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat.

1) Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil analisis data angket respon guru dan peserta didik. Berikut ini adalah hasil kepraktisan dari respon peserta didik.

**Tabel 1 Data Responden terhadap Media Pembelajaran**

Resp	Persentase	Kategori
Peserta didik	78,14%	Kuat
Guru	94.66%	Sangat Kuat

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah 78,14%. Hal tersebut dapat dikatakan positif karena  $\geq 40\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori kuat. Sedangkan hasil persentase guru terhadap media pembelajaran adalah 94.66%. Hal tersebut dapat dikatakan positif karena  $\geq 60\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori kuat.

2) Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari nilai hasil evaluasi peserta didik pada akhir pembelajaran dengan melihat nilai peserta didik. Berdasarkan uji coba produk media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik kelas V. Uji coba ini dilakukan dengan cara uji coba skala



besar sebanyak 28 peserta didik dan uji coba skala kecil sebanyak 3 peserta didik.. Persentase ketuntasan peserta didik uji coba skala besar yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,71% dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Sedangkan hasil uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata persentase 100% dan termasuk dalam kategori sangat efektif.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi kembali terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sesuai dengan realita yang ada, peneliti mengevaluasi mendapatkan data bahwa guru kelas V dan kepala sekolah sangat antusias terhadap media pembelajaran yang diuji cobakan di SD tersebut. Bahkan, beliau juga menyarankan kalau media pembelajaran ini akan lebih baik lagi kalau di buat buku panduan.

Pihak sekolah senang karena aplikasi yang digunakan sudah biasa digunakan dan melalui aplikasi ini juga media pembelajaran dikembangkan dan

sesuai dengan kebutuhan sekolah. Sekolah sangat membutuhkan media seperti yang peneliti buat mengingat kedepannya akan ada pergantian kurikulum berbasis proyek. Pihak sekolah juga berharap jika penelitian ini yang sudah dilakukan akan lebih baik lagi jika peneliti membuat buku tutorial yang secara resmi diterbitkan ber ISBN dan dapat diakses melalui *online*.

Saat uji coba, peserta didik kelas V SD Kliwonan sangat tertarik dengan media yang peneliti buat. Mereka dapat mengikuti pelajaran di kelas dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan ketika pembelajaran berlangsung peserta didik sangat aktif dan mampu berpikir kritis sesuai dengan teori belajar kostruktivisitik yang diterapkan pada media.

Rata-rata, peserta didik lebih suka diberikan berbagai pertanyaan yang mesti mereka jawab. Pada setiap slide materi yang mengandung pertanyaan dan slide materi yang mengharuskan mereka berpikir kritis untuk menjawabnya meskipun ada beberapa yang lebih suka mendengarkan dan

memperhatikan saja. Selain itu hal ini dapat dibuktikan berdasarkan kegiatan praktik materi bahasa Indonesia mereka sudah mampu membuat surat undangan secara individu, pada materi ilmu pengetahuan alam mereka sudah mampu melakukan percobaan perubahan wujud benda secara berkelompok dan menyampaikan hasil percobaan secara mandiri di depan teman-teman kelompok yang lain, peserta didik juga sudah mampu menjawab kuis tentang mengisi kemerdekaan berdasarkan lima sila Pancasila secara individu dengan jawaban yang berbeda dari masing-masing peserta didik serta kebenaran jawabannya sesuai persetujuan teman-teman yang lain.

Pada tahap akhir peserta didik juga mampu dan tuntas dalam mengerjakan 20 soal evaluasi pilihan ganda. Selanjutnya peserta didik juga memberikan tanggapan atau respon melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti tentang media pembelajaran yang peneliti buat. Berdasarkan komentar dan saran peserta didik kelas V SD Kliwonan setelah menggunakan

media pembelajaran mereka mengatakan senang, mudah dimengerti, mudah dipahami, pembelajaran membuat jadi semangat, menarik, menyenangkan, materi yang disampaikan sangat jelas, seru, asyik, dan medianya bagus.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti bahwa pengembangan *Microsoft Powerpoint* berbasis teori belajar konstruktivistik pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 di SD Negeri Kliwonan dinyatakan layak, praktis dan efektif. Selain itu berdasarkan evaluasi produk ini sangat diminati oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran.

Adapun saran penelitian dan pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang berminat mengembangkan produk lebih lanjut dapat menambahkan materi-materi yang lain, memaksimalkan komponen pembuatan pemrograman *visual*

*basic macro* pada *microsoft powerpoint*.

- b. Media pembelajaran ini masih perlu dikembangkan lagi dengan berbasis *online*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nelin Nur. 2022. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster Materi Aku Dan Cita-Citaku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 07 Nomor 02, Hal.387. <file:///C:/Users/asus/Downloads/6802-Article%20Text-26993-1-10-20221222.pdf>
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Gava Media.
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Guru Dasar dan Menengah*. Jakarta. Kementrian Guru dan Kebudayaan. <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20No%2065%20Tahun%202013.pdf>. Diunduh 23 September 2020.
- Majid A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget dan Barbel Inhelder. 2018. *Psikologi Anak*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Piaget, J. 1964. *Part I. Cognitive Development In Children. Piaget Development and Learning. Journal Of Research In Science Teaching*. 2(3). 176-186 <https://eric.ed.gov/?id=EJ77345>
5. Diunduh 24 September 2020
- Prasetyo, Aldi. 2021. Pembelajaran Konstruktivisme Pada Buku Guru Tematik SD/MI Berdasarkan Teori Konstruktivisme Piaget. *Tesis*. IAIN Purwokerto. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/10292/1/tesALDI%20PRASETYO-191763002-MPGNI-FIX.pdf>. Diunduh 24 September 2020
- Purba, Regina dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 07 Nomor 02, Hal.234. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6800/2536>
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukayati & Wulandari Sri. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta. <http://repositori.kemdikbud.go.id/7428/> Diunduh 25 Oktober 2021
- Waseso, Hendri Purbo. 2018. Kurikulum 2013 Dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivisme. *Journal Studi Guru Islam*. 1(1) Hal.16 <http://ejournal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/632> .Diunduh 2 Desember 2021.