



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021 Halaman 1198 - 1209

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi *Microsoft Power Point* di Sekolah Dasar

Antonius Ferrian Dwi Prasetyo<sup>1✉</sup>, Suhandi Astuti<sup>2</sup>

Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [292017013@student.uksw.edu](mailto:292017013@student.uksw.edu)<sup>1</sup>, [suhandi.astuti@uksw.edu](mailto:suhandi.astuti@uksw.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Proses pembelajaran saat ini belum bisa dilakukan secara langsung melalui tatap muka karena dampak dari *Covid-19*. Sehingga proses pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) atau bisa disebut pembelajaran *online*. Melihat situasi dan kondisi saat ini pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat di perlukan, untuk itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri. Penelitian media ORMAS berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Menggunakan model ASSURE meliputi 6 tahapan sebagai berikut, *Analyze Learner*, *State Objectives*, *Select Method*, *Media or Materials*, *Utilize Media and Materials*, *Require Learner Participation* (tidak dilakukan), dan *Evaluate*. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Hasil validasi pakar materi mendapatkan presentase 80% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Hasil validasi oleh pakar media mendapatkan presentase 75.5% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Sedangkan hasil validasi oleh pakar rancangan pembelajaran mendapatkan presentase 74% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media ORMAS berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Power Point*, ORMAS.

### Abstract

*The learning process currently cannot be done face-to-face because of the impact of Covid-19. So that the learning process can only be done with an online system or it can be called online learning. Seeing the current situation and conditions, the development and utilization of instructional media is needed, for that we need media that can be used by students independently. This power Point-based ORMAS media research on science subjects in grade V elementary schools was carried out using the type of development research or R&D which used the ASSURE model includes the following 6 stages, Analyze Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation (not done), and Evaluate. This research is used to develop and validate products. The results of the material expert validation got a percentage of 80% so that it can be categorized as "High" (Valid). The results of the validation by media experts got a percentage of 75.5% so that it can be categorized as "High" (Valid). Meanwhile, the results of validation by learning design experts got a percentage of 74%, so that it can be categorized as "High" (Valid). Based on the results of research and development, it can be concluded that the Power Point-based ORMAS media in science subjects in grade V of elementary schools is suitable for use in learning.*

**Keywords:** *Learning Media, Power Point, ORMAS.*

Copyright (c) 2021 Antonius Ferrian Dwi Prasetyo, Suhandi Astuti

✉ Corresponding author :

Email : [292017013@student.uksw.edu](mailto:292017013@student.uksw.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran saat ini belum bisa dilakukan secara langsung melalui tatap muka karena dampak dari *Covid-19*. Sehingga proses pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) atau bisa disebut pembelajaran *online*. Kebijakan tersebut dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Didalamnya dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilakukan di rumah dengan mempertimbangkan fasilitas belajar di rumah. Dengan adanya surat edaran tersebut pihak sekolah khususnya guru diwajibkan menyiapkan perangkat pembelajaran yang dapat diterapkan secara daring. Hal tersebut memanglah tidak mudah, tetapi dengan keadaan seperti ini, semua itu harus dilakukan. Dalam webinar Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengatakan bahwa dikeluarkannya kebijakan tersebut adalah demi kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat. Webinar tersebut membahas tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa *Covid-19*. Dalam webinar tersebut juga dijelaskan bahwa beberapa sekolah diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Sekolah-sekolah tersebut adalah sekolah yang berada di zona hijau. Zona hijau artinya sebuah daerah sudah tidak ada kasus atau infeksi virus corona. Selain zona hijau, juga ada istilah zona kuning, zona oranye, dan zona merah. Zona kuning artinya ada beberapa kasus *Covid-19* dengan beberapa penularan lokal. Zona oranye adalah daerah yang berdekatan dengan zona merah atau dengan kluster penyebaran kecil. Zona merah artinya ada kasus *Covid-19* dengan peningkatan kasus yang tinggi. Daerah yang berada di zona kuning, oranye, dan merah dilarang untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka, terang Mendikbud. Dari keterangan tersebut tentunya masih banyak sekolah khususnya sekolah dasar yang harus melakukan pembelajaran secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu sekolah dasar swasta di Kota Salatiga mengatakan bahwa aplikasi yang sudah digunakan ketika pembelajaran daring ini hanya sebatas *WhatsApp Group*, *Office 365* dan *Youtube*. Sebenarnya akan diterapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *Zoom*, tetapi masih ada kendala banyaknya siswa yang masih menggunakan *smartphone* milik orang tua. Sehingga komunikasi ketika proses pembelajaran hanya sebatas lewat *WhatsApp Group*. Terkadang tugas diberikan dalam bentuk lembaran kertas dan setiap satu minggu sekali orang tua siswa menyerahkannya di sekolah. Ketika siswa selesai mengerjakan tugas, orang tua juga yang akan mengumpulkan kembali lembaran tersebut ke sekolah sekaligus mengambil tugas baru. Guru tersebut juga mendapati bahwa tugas yang dikumpulkan siswa banyak yang tidak dikerjakan secara mandiri. Orang tua dari siswa tersebut juga mengaku dengan menambahkan berbagai alasan supaya guru memahaminya. Hal tersebut membuat nilai yang diperoleh siswa menjadi tidak valid. Semangat dan antusias siswa dari waktu ke waktu juga semakin menurun dikarenakan merasa jenuh dan bosan. Proses pembelajaran daring yang terjadi di sekolah dasar saat ini hanya sebatas guru mengirim link materi *Office 365* atau link video *Youtube* dan mengirimkan tugas dalam bentuk foto atau lembaran. Maka dari itu, perlunya dikembangkan sebuah bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa semaksimal mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang diberikan juga seharusnya dapat digunakan kapan pun dan dimana pun selama masih ada koneksi internet. Melihat perkembangan zaman saat ini pastinya semua siswa atau orang tua siswa sudah memiliki laptop atau komputer yang mendukung. Melihat situasi dan kondisi saat ini pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat di perlukan, untuk itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri. Maka judul penelitian ini adalah “Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi *Microsoft Power Point* pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD ”.

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science*

artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Samatowa, 2016). Sedangkan (Trianto, 2014 : 136) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. Berdasarkan uraian diatas IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Dalam menyampaikan materi IPA yang berupa fakta, konsep, hukum, dan teori, guru memerlukan media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga pembelajaran akan pemahaman konsep IPA semakin mudah di pahami bagi peserta didik.

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Hamid et al., 2020 : 4). Kata media dapat di artikan sebagai pengantar atau perantara panyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan “*software*” dan/atau alat “*hardware*”. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang berguna untuk menyalurkan materi kepada siswa atau untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam rangka keefektifan komunikasi antara guru dan siswa. Media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa terhadap materi yang akan di pelajari. Sedangkan (Riyana, 2012 : 10)mengemukakan media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

*Microsoft Power Point* adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. *Microsoft Power Point* menampilkan berbagai alat pengeditan seperti transisi, animasi, gambar, video, audio, hyperlink, diagram, tabel, grafik dan lain-lain (Kusuma, 2020 : 85). *Microsoft Office Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman, 2013 : 297). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, untuk itu, media power point sangat bermanfaat digunakana dalam proses pembelajaran.

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010 :6) game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.Pendidikan (Edukasi) menurut Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 adalah suatu upaya sadar serta terencana guna mewujudkan suasana dalam belajar dan proses pembelajaran dengan sedemikian serupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dengan aktif agar mempunyai pengendalian diri, kecerdasan, ketrampilan dalam bersosialisasi, kekuatan spiritual/agama, kepribadian dan akhlak mulia. Berdasarkan uraian diäias. maka dapai disimpulkan bahwa game edukasi

merupakan sebuah perangkat game permainan yang dikemas dalam konteks pendidikan atau menjurus ke hal yang mendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Game sejenis edukasi juga bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

## METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and development (R&D)* (Airasian, 2012 : 17-18). Mengemukakan Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses penelitian berdasarkan kebutuhan konsumen dan kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tujuan R&D dalam bidang pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk-produk tersebut meliputi materi pelatihan guru, materi pembelajaran, serangkaian tujuan berbasis perilaku, media, dan sistem manajemen. Secara umum, desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Borg and Gall meliputi 10 tahapan yaitu :

1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) Perencanaan (*planning*), 3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) Uji coba lapangan (*main field testing*), 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*), 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), 10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Maka kesepuluh langkah tersebut secara garis besar mengacu pendapat (Sukamdinata, 2017 : 184) disederhanakan menjadi tiga tahap utama yaitu: 1). Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan model, dan ke 3) uji model. Uji model yang dilakukan pada penelitian ini hanya sebatas uji validasi para ahli mengingat pada saat ini masih dalam keadaan pandemi COVID-19.

Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah Media ORMAS (Organ Tubuh Manusia) berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap uji validasi para ahli dikarenakan masa pandemi COVID-19. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE. Perencanaan pembelajaran model ASSURE meliputi 6 tahapan sebagai berikut, *Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation* (tidak dilakukan), dan *Evaluate*. Pembuatan media pembelajaran ORMAS berbasis Ms. Power Point dilakukan dalam enam tahap :

*Analyse Learners* (Menganalisis Karakteristik Peserta Didik)

Pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa di masa pandemi COVID-19 ini, kemampuan menggunakan komputer/laptop/*handphone* serta gaya belajar siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara daring di kelas V dan melakukan wawancara kepada guru. Melalui observasi dan wawancara akan dapat diketahui gaya belajar siswa mulai dari gaya belajar auditorial, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik. Hasil observasi dan wawancara akan dijadikan sebagai acuan awal dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar.

*State Objectives* (Merumuskan tujuan pembelajaran)

Berdasarkan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar serta tujuannya sebagai berikut :  
Kompetensi Inti: **1.1** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. **1.2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam interaksi dengan keluarga, teman dan guru. **1.3**

Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah dan sekolah. **1.4** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 1. Kompetensi Dasar IPA

IPA	
<b>KD 3.2</b>	Mengenal organ tubuh manusia dan hewan serta mendeskripsikan fungsinya.

Setelah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kemudian merumuskan tujuan pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia tentang materi menulis. Tujuan pembelajaran di rumuskan sebagai berikut: **(1)** Melalui penggunaan media ORMAS peserta didik dapat menganalisis urutan organ tubuh manusia dengan benar dan tepat. **(2)** Melalui penggunaan media ORMAS peserta didik dapat mengumpulkan informasi fungsi setiap organ tubuh manusia dengan benar dan tepat.

*Select Method, Media or Materials* (Memilih Metode, Media dan Bahan Ajar)

Metode yang akan di gunakan yaitu Fish Bowl, Penugasan. Dengan menggunakan model *Circuit Learning* serta menggunakan pendekatan *Scientific*. Memilih Format Media, Dalam penelitian ini media yang akan di gunakan dalam media ORMAS berbasis Ms. Power Point. Pemilihan ini sangat penting guna membantu siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada pembelajaran tersebut pemilihan ini juga sangat berkaitan dengan kesesuaian karakteristik siswa. Menghasilkan Bahan Ajar Khusus Penelitian ini di lakukan dengan mengembangkan media ORMAS berbasis Ms. Power Point yang di kemas secara unik dan menyenangkan untuk siswa. Pada tahap ini dilakukan penentuan format media, menentukan desain awal media, mengembangkan media, menyusun instrumen penilaian media yang digunakan untuk menilai kualitas media yang akan di kembangkan, memvalidasikan media dan merevisi media berdasarkan kritik dan saran.

*Utilize Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Bahan Ajar)

Pada tahap ini memanfaatkan media dan bahan ajar yang telah dipilih sebelumnya, sebelum diuji cobakan kepada siswa media yang di buat akan melalui uji validasi ahli. Validasi ahli terdiri dari validasi media, valisasi materi, dan validasi rancangan pembelajaran. Validasi tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media yang dikembangkan.

*Require Learner Participation* (Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran) (tidak dilakukan)

Tahap selanjutnya yaitu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan kondisi saat penelitian ini dilakukan masih dalam pandemi COVID-19 tahapan ini tidak dapat dilakukan.

*Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Komponen terakhir model ASSURE untuk pembelajaran yang efektif adalah evaluasi dan revisi. pada tahap ini dilakukan pembuatan media ORMAS berbasis Ms. Power Point, validasi ahli dan revisi media sebelum di uji cobakan ke peserta didik. Revisi media berdasarkan masukan dari ara ahli meliputi ahli media, ahli materi, ahli rancangan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji pakar, tes, dan non tes. Media di ujikan kepada pakar-pakar tertentu guna mengetahui nilai kevalidan media pembelajaran yang telah di kembangkan. Uji pakar terdiri dari tiga macam mulai dari uji pakar media, uji pakar materi, uji pakar rancangan pembelajaran. Pengolahan data menggunakan skala likert kisaran 1-5 dengan kateria 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Hasil lembar angket validasi ahli tersebut di peroleh dari ahli (*expert judgement*) akan dijumlahkan dan di rata-rata terlebih dahulu

untuk mengetahui jumlah jawaban responden ( $\sum x$ ). Dalam menentukan tingkat kevalidan produk dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Angka Presentase

Interval (%)	Kategori
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
31 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
1-20	Sangat rendah

Dengan rumus yang di gunakan yaitu :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = Skor yang di berikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing- masing item

Berdasarkan (tabel 1) pengembangan media pembelajaran ORMAS berbasis Ms. Power Point dapat dinyatakan layak apabila mencapai kategori cukup,tinggi, dan sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran yang di kembangkan harus menunjukkan presentase sebesar 31%-60% dengan kategori cukup, 61%-80% untuk kategori tinggi, dan 81%-100% untuk kategori sangat tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah Media ORMAS (Organ Tubuh Manusia) berbasis Power Point pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap uji validasi para ahli dikarenakan masa pandemi COVID-19. Desain yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE dengan model ini dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran. Model ASSURE meliputi 6 tahapan sebagai berikut, *Analyse Learner, State Objektives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation (tidak dilakukan), dan Evaluate.*

Pada tahap awal peneliti melakukan wawancara dan observasi secara online/daring dikarenakan pada saat penelitian masih dalam kondisi pandemi COVID-19. Setelah didapatkan data yang cukup peneliti mencari sumber-sumber yang akan digunakan untuk mengembangkan media ORMAS, beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu, pengumpulan data dari jurnal-jurnal, referensi jurnal pengembangan atau R&D, membaca dan memahami teori dari para ahli yang berhubungan dengan penelitian ini, menyusun materi dari buku guru dan buku siswa. Pada tahap penyusunan produk awal peneliti menentukan aplikasi yang digunakan untuk mendukung pengembangan pada penelitian ini. Aplikasi Microsoft Power Point yang menjadi pilihan peneliti untuk pengembangan media yang akan dilakukan pada penelitian ini. Peneliti menyusun draf awal produk berupa pembuatan menu dan sub-menu yang ada dalam media ORMAS dan memasukan materi pada slide-slide yang telah disiapkan.

Setelah mendapat informasi, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan berupa media animasi interaktif. Desain produk ini dilakukan dengan dua tahap. Pertama adalah dengan menentukan *software* yang akan digunakan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *microsoft power point* dan menggunakan salah satu menu yang jarang digunakan pada aplikasi ini yaitu Hyperlink. Kedua, adalah merancang dan mengembangkan media seperti menentukan gambar, audio, dan beberapa rangkaian isi media sesuai dengan mata pelajaran yang di ambil. Berikut adalah gambar dari produk media ORMAS :



Gambar 1 : Tampilan Awal Media ORMAS



Gambar 2 : Menu Utama Media ORMAS



Gambar 3 : Sub-Menu Media ORMAS



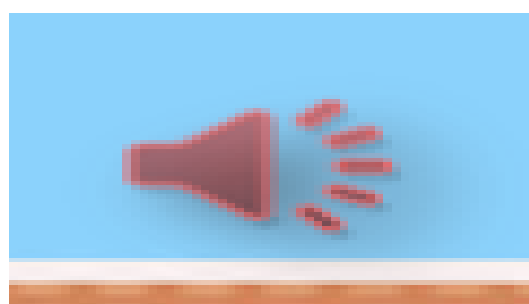
Gambar 4 : Sub-Menu Media ORMAS



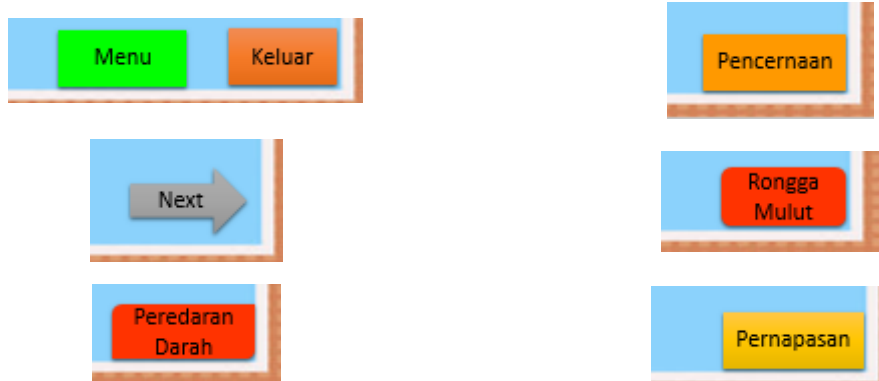
Gambar 5 : Sub-Menu Media ORMAS



Gambar 6 : Link Slide Soal Latihan



Gambar 7 : Tombol Audio



Gambar 8 : Tombol akses ke Menu atau Sub-Menu pada Slide Materi

Setelah itu peneliti melakukan validasi kepada para ahli berikut hasil tabel uji validasi dari para ahli :

Tabel 3. Hasil Validasi Pakar Materi

Aspek	Indikator	Skor
Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	5



<b>Materi</b>	2. Kesesuaian materi yang dalam media.	4
	3. Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran ORMAS.	4
	4. Kelengkapan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran ORMAS.	4
	5. Kejelasan bahasa yang di gunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran ORMAS.	3
	6. Kejelasan informasi pada gambar dalam pengembangan produk media pembelajaran ORMAS	4
	7. Kesesuaian isi dan Urutan materi yang ada dalam produk media pembelajaran ORMAS.	3
	8. Penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi dalam media Pembelajaran ORMAS.	5
	<b>Jumlah</b>	<b>32</b>
<b>Presentase</b>	<b>80%</b>	

Tabel 4. Hasil Validasi Pakar Media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
<b>Tampilan</b>	1. Jenis dan ukuran huruf ( <i>font</i> )	4
	2. Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
	3. Kesesuaian penggunaan warna	4
	4. Kesesuaian penggunaan gambar	4
	5. Sajian kualitas gambar	4
<b>Isi Media</b>	6. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	3
	7. Pemanfaatan media	3

	untuk mempermudah pembelajaran	
<b>Audio</b>	8. Pemilihan dan Penggunaan efek suara	4
	9. Volume suara	4
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>
<b>Presentase</b>		<b>75.5%</b>

Tabel 5. Hasil Validasi Pakar Rancangan Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Pembelajaran	1. Ketepatan indikator dengan komperensi dasar yang akan di capai	3
	2. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan indikator dan kompetensi dasar yang akan di capai	3
	3. Ketepatan media pembelajaran dengan kompetensi dasar yang akan di capai	4
	4. Ketepatan pemilihan model pembelajaran	4
	5. Ketepatan urutan pembelajaran sesuai model yang digunakan	4
	6. Kesesuaian kegiatan inti dengan model yang akan digunakan	4
	7. Ketepatan indikator yang ingin di capai dengan kegiatan akhir	3
	8. Ketepatan soal evaluasi dengan materi yang diajarkan	4
	9. Ketepatan soal evaluasi dengan persyaratan tingkat kesukaran soal	4
	10. Ketepatan penggunaan media belajar yang digunakan	4
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>
<b>Presentase</b>		<b>74%</b>

Pengembangan ini melalui uji validasi dari ahli materi, validasi ahli media, validasi rancangan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan mengacu pada kategori  $\geq 60\%$  sehingga dapat dikategorikan “**Tinggi**” (**Valid**). Hasil evaluasi oleh pakar media mendapatkan presentase sebesar 75.5% dengan mengacu pada kategori  $\geq 60\%$  sehingga dapat dikategorikan “**Tinggi**” (**Valid**). Sedangkan hasil evaluasi oleh pakar rancangan pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 74% dengan mengacu pada kategori  $\geq 60\%$  sehingga dapat dikategorikan “**Tinggi**” (**Valid**). Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat bantu pembelajaran (Rusman, 2013). Pendapat ini sejalan dengan pendapat (Mawardi, 2018: 26) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk sarana menyalurkan pesan serta informasi materi pembelajaran sehingga menjadi kegiatan pembelajaran.

Media yang telah ada sebelumnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) konsep alat pernapasan pada manusia dan hewan kelas V SD Negeri Gaddong I Makassar. Irfan, Muhiddin, Evi Ristiana (Ristiana, 2019). Hasil pada penelitian ini

sudah layak dan efektif untuk digunakan dan masuk dalam kategori yang sangat baik. Hasil Penelitian lain yaitu Multimedia : Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Sekolah Dasar. Ahmad Habib, I Made Astra, Erry Utomo (Guru et al., 2015). Hasil pada penelitian ini multimedia yang dibuat dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pelajaran IPA dan sangat layak untuk dilakukan. Dan penelitian lain yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Power Point* Interaktif untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Fida Amalia Buana Putri, Shanta Rezkita (Putri & Rezkita, 2019). Hasil pada penelitian ini sudah layak untuk digunakan dengan kategori baik dan sangat layak untuk dilakukan. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Widya Wijayanti, Stefanus Christian Relmasira dengan judul penelitian Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media power point pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Samirono. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media power point pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Samirono. Kesimpulan pada penelitian ini pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi terutama media PowerPoint dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Samirono. Penelitian juga dilakukan oleh (Sari Permanda, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. Hasil pada penelitian ini pengembangan produk media video pembelajaran berbasis Powerpoint dapat dikatakan sangat layak dari segi aspek tampilan dan aspek content berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Penelitian dengan judul penelitian Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media power point pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Samirono. Widya Wijayanti, Stefanus Christian Relmasira (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019). Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media power point pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Samirono. Kesimpulan pada penelitian ini pengembangan dan penggunaan media berbasis teknologi terutama media PowerPoint dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran bagi siswa kelas IV SD Negeri Samirono. Penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. Sari Permanda, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana (Permanda et al., 2016). Hasil pada penelitian ini pengembangan produk media video pembelajaran berbasis Powerpoint dapat dikatakan sangat layak dari segi aspek tampilan dan aspek *content* berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Namun, pemanfaatan fitur pada Ms. *Power Point* belum sepenuhnya digunakan dalam penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, oleh karena itu dikembangkan Media ORMAS berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Pada Kelas V SD.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berupa media ORMAS berbasis *Power Point* pada mapel IPA kelas V sekolah dasar menggunakan desain pengembangan model ASSURE dengan model ini dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran. Model ASSURE meliputi 6 tahapan yaitu: Analisis Peserta. (*Analyse Learner*), Standar dan Tujuan Belajar. (*State Objective*), Pemilihan Metode, Media dan Bahan. (*Select Method, Media or Materials*), Memanfaatkan Media dan Materi. (*Utilize Media and Materials*), Memerlukan Partisipasi Peserta. (*Require Learner Participation*) (tidak dilakukan), Evaluasi. (*Evaluate*). Penelitian ini telah melalui tahap pengembangan diujikan kepada pakar oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa ORMAS berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi pakar materi dengan presentase 80% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Hasil validasi oleh pakar media dengan presentase 75.5% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Sedangkan hasil validasi oleh pakar

1209 *Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo, Suhandi Astuti*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>

rancangan pembelajaran dengan presentase 74% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Dari hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa media ORMAS layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Airasian, L. R. G. G. E. M. & P. (2012). *Educational research: Compentencies for analysis and application*. Pearson Education, Inc. Pearson Education, Inc.
- Guru, P., Pustakawan, D. A. N., & Dahlan, U. A. (2015). *Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial DI SD MUHAMMADIYAH SUMBERMULYO*. 477–492.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran* (pp. 3–4). Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books>
- Kusuma, G. (2020). *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Exel dan Microsoft Power Point)*. Malang: Ahlimedia Press. Ahlimedia Press.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. 1*, 1–13.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Konsep Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri Gaddong I Makassar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FKIP Universitas Muslim Maros, 1*, 44–53.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali pers.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. PT Indeks.
- Sukamdinata. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. PT.Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. PT Bumi Aksara.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Zulfadli Fahrul Rozi. (2010). *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*.