



Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Konsep IPSAC menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country

Andini Eka Putri^{1*}, J. Julia^{2*}, Nurdinah Hanifah³

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

andini@upi.edu^{1*}, juli@upi.edu^{2*}, nurdinah.hanifah@upi.edu³

Abstrak: Penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun pembuatan media pembelajaran IPS di MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi dalam mengantisipasi kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih mudah dipahami siswa kelas VI dalam materi ASEAN Country, tujuan dari pembuatan media pembelajaran inovatif dengan metode komputer menggunakan powerpoint interaktif. Model penelitian pengembangan ini menggunakan penelitian Model ADDIE prosedural dengan melalui lima tahap pengembangan yaitu tahap analisis *Analyze*, Desain *Design*, Pengembangan *Development*, Implementasi *Implementation*, dan Evaluasi *Evaluation*, metode penelitian dengan metode kualitatif deskriptif, hasil penelitian pada kelompok kecil mendapat nilai *Posttest* siswa meningkat sebesar 0.55 berada direntang $0.3 \leq g \leq 0.70$ artinya Cukup Layak dari *pretest* hasil belajar menggunakan *NGain Score*, validasi ahli media dengan kriteria baik atau layak sebesar 80% dari derajat penilaian dan nilai validasi cukup tinggi sebesar 84% derajat penilaian oleh ahli materi. Validasi instrument angket pada ujicoba penilaian tanggapan kelompok kecil dengan *Cronbach's Alpha*, rata-rata validasi Produk pada ujicoba kelompok kecil adalah $0.9623 > \text{Nilai } r_{\text{tabel}} 0.3783$, *r* tabel pada $df 20 = N-2 = 20-2=18$, sebesar $0.05=0.3783$ berarti rhitung valid, *Cronbach'Alpha* sebesar $3714.00 > 0.70$, maka instrumen tes dinyatakan *reliable*.

Kata kunci : Media pembelajaran, Powerpoint interaktif, ADDIE

Development of social studies learning media with the IPSAC concept using Interactive Powerpoint ASEAN Country Material

Abstract: This development research is to describe the design and construction of social studies learning media at MI Al-Mu'awanah Bekasi City in anticipating the need for learning media that is easier to understand for class VI students in ASEAN Country material, the aim of creating innovative learning media using computer methods using PowerPoint interactive. This development research model uses the ADDIE procedural research model through five stages of development, namely the *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation* stages, the research method uses a descriptive qualitative method, the results of research in small groups get students' *Posttest* scores increased by 0.55 is in the range $0.3 \leq g \leq 0.70$, meaning Fairly Adequate from the *pretest* learning results using *NGain Score*, media expert validation with good or appropriate criteria of 80% of the assessment degree and the validation value is quite high at 84% of the assessment degree by material experts. Validation of the questionnaire instrument in small group response assessment trials with *Cronbach's Alpha*, the average product validation in small group trials was $0.9623 > r_{\text{table value}} 0.3783$, *r* table on $df 20 = N-2 = 20-2=18$, equal to $0.05=0.3783$, meaning *r*count valid, *Cronbach'Alpha* is $3714.00 > 0.70$, then the test instrument is declared *reliable*.

Keywords: Learning media, interactive Powerpoint, ADDIE.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Hanafi, 2017). Pengajarannya adalah untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan alami baik fisik maupun dunia lain untuk terwujud. Melalui pengajaran, masyarakat percaya akan diperoleh nilai-nilai kemanusiaan, karakter dan jati diri yang adil, dapat dijadikan sebagai pedoman bagi masyarakat untuk dapat hidup

berdampingan dengan masyarakat lainnya. (Maulana 2017)

Hakikat pengajaran adalah memanusiakan manusia dengan berbagai upaya dan kecermatan hakiki sebagai landasannya (Maulana 2017). Pembelajaran memegang peranan penting dalam kehidupan bernegara suatu bangsa, terutama di era digitalisasi saat ini. Pendidikan di Indonesia dalam penyelenggaraan kehidupan bernegara didasarkan pada Pancasila dan Undang- Undang

Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang tertuang dalam Sistem Instruksi Nasional melalui Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang merupakan perubahan atas Undang- undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Penyelenggaraan Negara.

Dalam struktur modul pendidikan sekolah merdeka belajar dan kurikulum tahun 2013, substansi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan substansi wajib. Inti dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pembelajaran dasar adalah mewujudkan warga negara yang berlegitimasi, berkeadilan, berdaya cipta, suka menjelaskan, menghargai penelitian, rasa ingin tahu, peduli terhadap lingkungan sosial dan fisik, berkomunikasi secara bermanfaat, serta mempunyai peran dan pemahaman terhadap kehidupan sosial.(Yulia Siska 2016)

Namun dalam program pendidikan tahun 2013, masih banyak sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang belum menerapkan pemanfaatan inovasi secara menyeluruh, khususnya dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran, dan MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi merupakan salah satu sekolah dasar yang masih menggunakan kurikulum pendidikan tahun 2013, selayaknya guru harus selalu menciptakan suasana kelas yang kondusif. Suasana kelas harus demokratis, tidak tegang, tapi harus tetap tertib, agar semua siswa bisa optimal menyimak, berbicara dan mengekspresikan dirinya.(Hanifah 2014)

Hasil dari adanya pengajaran adalah hasil belajar atau nilai, nilai yang dihasilkan hendaknya memiliki ciri-ciri nilai tersebut diperoleh dengan proses yang dilakukan secara sadar, melalui proses belajar mengajar, dan melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar.(Pagarra et al. 2022)

Sumber belajar dapat merupakan benda, media, alat, ide, fakta, dan manusia, media merupakan kata jamak dari kata "*medium*". Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara yang diartikan sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi untuk membantu dalam penyampaian pesan.(Pagarra et al. 2022)

Konsep dalam media pembelajaran di artikan mengandung dua unsur yaitu *hardware* yang berarti perangkat pembelajaran, dan *software* adalah informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, hal ini dikarenakan keterkaitan media dengan teknologi. (Pagarra et al. 2022)

Media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu (1) mengubah titik berat pendidikan

formal, (2) memberikan kejelasan (*clarification*), dan (4) memberikan rangsangan (*stimulation*). merupakan sekolah dasar islam yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, model pembelajaran yang diharapkan oleh siswa adalah yang lebih mudah dipahami, kondisi tersebut membentuk ide dan gagasan peneliti untuk mengatasi permasalahan akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan karakteristik topografi dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.

Media pembelajaran inovatif yang di pilih peneliti adalah media pembelajaran inovatif berbasis multimedia dengan pembelajaran menggunakan metode komputer yaitu PowerPoint Interaktif merupakan penyempurnaan dari media dasar PowerPoint yang merupakan media presentasi yang dinamis dan dapat mengkombinasikan antar teks dengan gambar, animasi, grafik, audio dan video.(Nurdyansyah 2019)

Dengan menggunakan powerpoint interaktif dapat menampilkan konsep-konsep kompleks dalam materi negara-negara ASEAN dengan cara yang lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran akan dapat menampilkan konten, gambar, rekaman pembelajaran, dan tes yang jika disentuh atau dibuka dapat memunculkan materi yang akan di pelajari.

Kehadiran Media pembelajaran PowerPoint interaktif ASEAN Country IPSAC diharapkan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang belum pernah mereka gunakan selama beberapa waktu terakhir, sehingga akan meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, berpikir sosial dan kemajuan hasil belajar siswa tentang bangsa-bangsa ASEAN secara interaktif.

Tujuan penelitian ini akan mengembangkan rancang bangun media pembelajaran IPS dengan konsep IPSAC menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country pada muatan mata pelajaran IPS kelas VI di MI Al – Mu'awanah Kota Bekasi. Penelitian ini secara umum bertujuan mengembangkan media pembelajaran IPS materi ASEAN dengan menggunakan powerpoint interaktif yang dapat mengatasi rendahnya penguasaan konsep ASEAN COUNTRY peserta didik kelas VI dan secara khusus untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ASEAN COUNTRY IPSAC dengan powerpoint interaktif untuk mengetahui penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik

setelah pembelajaran dengan pengembangan IPSAC powerpoint interaktif. (Juneli, Sujana, and Julia 2022)

Rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini, adalah bagaimana kualitas media pembelajaran IPS dengan konsep IPSAC menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country pada muatan mata pelajaran IPS kelas VI di MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi.

Dengan demikian diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar karena dengan menggunakan media pembelajaran IPS dengan konsep IPSAC Powerpoint Interaktif akan lebih mudah memahami materi dan lebih menarik.

2. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan prosedur tahapan penelitian analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian yang berorientasi pada mencari hubungan dan dampak dari media pembelajaran IPS dengan konsep IPSAC menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country pada muatan mata pelajaran IPS di deskripsikan dengan pendekatan kualitatif. (Suliswiyadi 2019)

Kualitas data penelitian di pengaruhi oleh 2 hal utama yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data, kualitas instrument yaitu dengan uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data berdasarkan sumber data primer yaitu diberikan langsung dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner), dalam penelitian model ADDIE ini digunakan dalam penelitian dalam bentuk pengembangan produk seperti model strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media bahan ajar. (Taufik Rusmayana 2021)

Kajian pengembangan dibatasi dalam beberapa hal, yaitu tahapan model ADDIE pada penelitian pengembangan ini hanya untuk mengembangkan media pembelajaran power point interaktif ASEAN Country (IPSAC), sedangkan tahap *development* (mengembangkan) hanya melalui uji validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi, dan tahap *implementation* (implementasi) dan *evaluate* (evaluasi) hanya melalui angket responden siswa kelas VI MI Al-Mu'awanah tahun 2023 dan guru mata pelajaran IPS kelas VI MI Al-Mu'awanah. Berikut adalah deskripsi prosedur pengembangan penelitian ini.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis dan mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pembuatan produk dalam media pembelajaran powerpoint interaktif ASEAN Country (IPSAC),

sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran peneliti menggunakan perangkat media audio (*Ispring Suite 11*), dan perangkat lunak.

Dalam tahap desain, peneliti mendesain media pembelajaran peneliti mengawali dengan mengumpulkan data-data untuk melengkapi aplikasi audio yang telah dipersiapkan di awal, peneliti mendesain terlebih dahulu dengan membuat alur skenario pembuatan power point interaktif ASEAN Country (IPSAC), yang menjadi tahap awal rancang bangun dengan memanfaatkan fitur *Flowchart* berupa simbol-simbol pada *Microsoft* sehingga memudahkan proses pembuatan media pembelajaran.

Tahap kedua, selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi *Canva* yang dipergunakan khusus pada *desktop* atau *laptop* yang dipergunakan dalam pembuatan gambar, penentuan warna, penentuan *background* power point, dan fitur navigasi atau tombol pembuka.

Tahap ketiga, *Ispring Suite 11* dipergunakan peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran dengan menggabungkan beberapa jenis media seperti audio, video, gambar, dan *audio visual*.

Tahap keempat, membuat *storyboard* adalah sketsa gambar yang dibuat atau disusun secara berurutan sesuai alur navigasi dalam media power point interaktif ASEAN Country (IPSAC), dengan *storyboard* ini akan mempermudah peneliti untuk menyampaikan ide, fungsi media pembelajaran, dan mendeskripsikan rancangan media pembelajaran yang dibuat.

Tahap kelima adalah, menggunakan aplikasi *wordwall*, aplikasi interaktif berbasis website yang menyediakan template-template kuis yang dipergunakan peneliti untuk membuat kuis di dalam media power point interaktif ASEAN Country (IPSAC).

Setelah semua tahap mengumpulkan kebutuhan dalam pembuatan media belajar interaktif telah siap peneliti selanjutnya melakukan tahapan-tahapan pembuatan media dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tahap pengembangan media pembelajaran, dengan merealisasikan apa yang telah peneliti buat pada tahap desain agar menjadi sebuah produk, yang hasil akhirnya adalah sebuah produk yang akan di uji cobakan, setelah semua alur terselesaikan melalui pengembangan dengan bantuan aplikasi-aplikasi pendukung, pada tahap selanjutnya adalah tahap yang paling penting yaitu penilaian media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi sebelum di uji kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Pengujian media pembelajaran power point interaktif ASEAN Country (IPSAC)

dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Pengujian dan penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dan saran atas media dan materi dari produk yang dikembangkan, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I yang merupakan validasi tahap 1.

Langkah selanjutnya setelah pengujian dan penilaian produk media pembelajaran revisi berdasarkan komentar dari ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan revisi sesuai dengan hasil pengujian awal oleh ahli media dan materi selanjutnya produk diajukan kembali kepada ahli media dan ahli materi untuk dilakukan validasi tahap II dan pada tahap kedua ini produk dinyatakan layak untuk mendapatkan rekomendasi sebagai media pembelajaran untuk diuji cobakan kepada pengguna (*user*) yaitu siswa MI kelas VI di MI Al-Mu'awanah.

Tahap implementasi dilakukan setelah media dan materi sudah memenuhi kriteria baik oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini merupakan uji coba dilakukan kepada pengguna (*user*) yaitu, siswa kelas VI MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi. Madrasah Ibtidaiyah Al-Mu'awanah Yayasan Pendidikan Islam Al-Mu'awanah Jl. RH. Umar No. 61 A Jaka Setia Bekasi Selatan Kota Bekasi. Ujicoba perorangan dilakukan oleh peneliti kepada guru berjumlah 12 orang.

Pada uji coba perorangan produk mendapatkan tanggapan yang baik dari para guru, dan kemudian produk media pembelajaran di uji cobakan pada kelompok kecil yaitu berjumlah 20 orang siswa kelas VI MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi. Komentar dan saran dari siswa ataupun pengguna pada tahap ini akan dijadikan sebagai pertimbangan untuk revisi produk sehingga media pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Pada tahapan selanjutnya yaitu tahap evaluasi terbagi menjadi tiga tahapan yaitu:

Tahap pertama, dengan mendeskripsi klasifikasi responden kelompok kecil yang terdiri atas siswa perempuan yang berjumlah 12, dan siswa laki-laki berjumlah 8 peserta didik, dengan total keseluruhan berjumlah 20 peserta didik, dikarenakan keterbatasan sebagian siswa tidak dapat mengikuti tes dan alasan lainnya. Tahap kedua, mendeskripsikan klasifikasi responden perorangan yang melibatkan rekan-rekan guru sebagai responden dalam ujicoba perorangan dengan media pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Asean Country Konsep IPSAC berjumlah 12 orang guru pendidik

di MI Al-Mu'awanah. Tahap ketiga, mendeskripsikan analisis oleh ahli materi dan ahli media. Ahli Media dan ahli materi adalah instrument paling utama dalam penelitian ini, ahli media merupakan dosen pengajar yang berdedikasi di teknologi pembelajaran dan merupakan ahli media di PGSD Universitas Pendidikan Indonesia UPI Sumedang, ahli materi juga merupakan dosen pembimbing yang mengarahkan dan menilai kompetensi pembelajaran dalam media pembelajaran.

Produk media pembelajaran Powerpoint interaktif IPSAC model ADDIE dievaluasi melalui *expert review* (ahli materi konten IPS dan ahli media), dan uji coba produk hanya dilakukan di MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan produk model ADDIE memiliki lima langkah tahap yang harus dilalui oleh peneliti, dan dibawah ini adalah tahapan pelaksanaan penelitian pengembangan model ADDIE.

Tahap 1 pada analisis kebutuhan siswa belum pernah diberikan materi interaktif pembelajaran yang lain, dalam pembelajaran masih terpaku pada pembelajaran terpadu kurikulum 13, lingkungan yang mendukung juga menjadi alasan penelitian ini Aktivitas siswa di MI Kota Bekasi dalam proses belajar dan mengajar sebagian besar adalah aktivitas mendengarkan atau *Listening Activities, Visual Activities, Oral Activities dan Writing Activities*, sehingga siswa adalah pasif saja.

Tahap II Desain dilakukan dengan merancang pembelajaran dengan integrasi dengan aplikasi lainnya yaitu *Ispring suit* dan aplikasi gambar *canva*. *Tahap III* Pengembangan di lakukan dengan merancang bangun media powerpoint menjadi media pembelajaran dengan subyek adalah siswa berjumlah 20 di MI AL Mu Awanah serta guru-guru sebagai bahan ujicoba perorangan

Gambar



Tampilan Awal media IPSAC.

- Tombol  » merupakan navigasi awal.
- Judul ASEAN COUNTRY ditengah sejajar dengan Logo Universitas dan Organisasi ASEAN.



Tampilan Menu Utama

- Menu utama berisi 8 navigasi utama yaitu :

- » Petunjuk pemakaian
- » Profil peneliti
- » KI dan KD
- » Tujuan pembelajaran
- » Materi
- » Video pembelajaran
- » Kuis pembelajaran
- » Tombol navigasi untuk keluar



Tampilan Profil

Di hubungkan dengan navigasi powerpoint
Hyperlink menuju profil



Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Tampilan isi ini merupakan turunan dari KI dan KD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa



Tampilan Materi Pembelajaran
Berisi empat navigasi materi ASEAN



Tampilan Pengertian ASEAN
Dibantu tombol navigasi transisi menuju



Navigasi menuju materi turunan yang terdiri
5 navigasi

- » Persamaan Geografis
- » Tombol navigasi untuk keluar
- » Tombol mengulang atau lanjut.

↓ menuju materi



↓ menuju materi



Tampilan isi dalam bentuk video pembelajaran materi ASEAN.



Tampilan isi ini pada link Wordwall memuat susunan kata materi ASEAN.



Tampilan Penutup media powerpoint interaktif ASEAN Country IPSAC.

Tahap IV dalam implementasi pengembangan ini menggunakan instrument penelitian berupa angket dengan memvalidasi kepada ahli media dan materi serta menguji setiap aspek pembelajaran dengan indikator berjumlah 10 dengan skala sikap menggunakan skala Linkert.

Tahap V Hasil Evaluasi dan Validasi Analisis Ujicoba Kelompok Kecil (Siswa) Jumlah peserta perempuan di MI berjumlah 12, dan Laki-laki berjumlah 8 orang peserta didik, dengan total keseluruhan berjumlah 20 peserta didik, Masih ada siswa yang mempunyai nilai rendah dan terhitung gagal dengan nilai pretest 40 yang berada direntang penilaian <55 atau 3.0 – 3.9 kriteria acuan penilaian PAP (Criterion-Referenced Evaluation) dengan tipe I ini artinya, seorang guru telah menetapkan suatu batas penguasaan bahan pelajaran atau kompetensi minimal yang dianggap dapat meluluskan (passing score) dari keseluruhan penguasaan bahan yakni 65% yang diberi nilai cukup (6 atau C). Dengan kata lain passing score prestasi belajar yang dituntut sebesar 65% dari total score yang seharusnya dicapai, lalu diberi nilai cukup., sesuai pada tabel 1 dibawah ini, (Joko Widiyanto 2014).

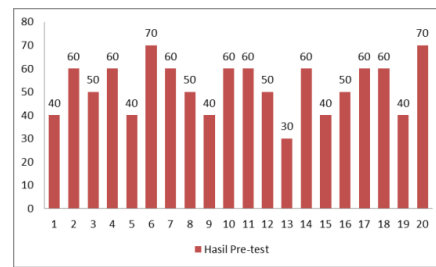
Berdasarkan data yang dideskripsikan pada gambar1 diatas, dua siswa memiliki nilai IPS < 55 yaitu siswa no 1,5,15,dan no 19,nilai = 40 ,dengan nilai 50 adalah siswa no 3,8,12, dan no 16, sedangkan nilai siswa terendah adalah siswa no 13 = 30, berdasarkan kriteria acuan penilaian PAP (Criterion-Referenced Evaluation) kedua siswa tersebut mendapat nilai E dalam evaluasi

belajar IPS yang diartikan dengan keterangan Gagal dalam evaluasi tes IPS.

Table 1. Kriteria PAP (Criterion-Referenced-Evaluation) Tipe-1

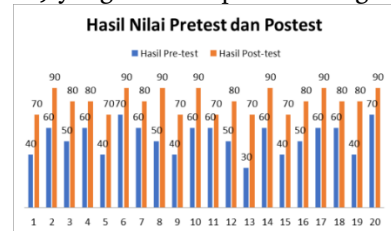
Angka 100	Angka 10	Huruf	Keterangan
90 - 100	8.0 – 10.0	A	Baik Sekali
80 – 89	6.6 – 7.9	B	Baik
65 – 79	5.6 – 6.5	C	Cukup
55 – 64	4.0 – 4.5	D	Kurang
< 55	3.0 – 3.9	E	Gagal

Sumber: Joko Widiyanto 2014



Gambar 1. Hasil Pretest Siswa MI pada pembelajaran IPS

Pada uji coba media pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif tanggapan siswa terhadap media pembelajaran IPSAC terdapat signifikan peningkatan nilai (dan antusiasme siswa terhadap media pembelajaran (gambar 2) yang di deskripsikan sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Peningkatan Nilai Evaluasi siswa melalui media pembelajaran IPSAC

Antusiasme siswa tergambar dalam hasil angket yang digambarkan sebagai berikut pada tabel 1 hasil pernyataan siswa pada uji coba media pembelajaran Powerpoint IPSAC.

Kode	SKOR PERNYATAAN PENILAIAN GURU										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
G1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
G2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
G3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
G4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
G5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
G6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
G7	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
G8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
G9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
G10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
G11	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
G12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
12	59	59	52	59	58	59	58	59	59	59	581

Gambar 3. Hasil Skor Penilaian Angket Perorangan

Rumus Menghitung Validitas Produk dengan Pearson Correlation C Alpha

$$R_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan :

R_{11} = Koefisien Reliabilitas
K = Banyaknya item
 Σ = Jumlah seluruh Varian skor
 S_i^2 = tiap item
 St = Jumlah Varian Total Item

$$\text{Varian} = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2}\right)$$

$$S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N-1}$$

Keterangan :

S_i = Varian Skor tiap-tiap item
N = Banyaknya responden
 ΣX^2 = Jumlah Kuadrat Skor (X_i)
 $(\Sigma X)^2$ = Jumlah Skor X_i di kuadratkan
R hitung

$$R_{hitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = Jumlah Item
 ΣXY = Total Skor
 ΣX = Skor Item
 ΣY = Jumlah Skor Keseluruhan Tiap Item

Sumber : (Tedi Priatna 2018)

Tabel 1. Kriteria validasi item angket penelitian

IPSAC	
Kriteria	
$R_{hitung} > R_{tabel}$	= item angket dipakai
$0 < R_{hitung} < R_{tabel}$	= item angket direvisi
$R_{hitung} \leq 0$	= item angket dibuang

Dengan menggunakan rumus validitas Produk dengan *Pearson Correlation Alpha*, setelah dihitung nilai r, dan mendapatkan nilai r tabel dapat dirumuskan dengan menggunakan kriteria pada tabel diatas, maka apabila nilai r hitung = 0 atau r hitung < r tabel maka item pertanyaan angket tidak dipakai atau direvisi, namun jika ternyata dalam penghitungan hasil pernyataan siswa terbukti nilai r hitung > r tabel (lebih besar) maka item angket akan dipakai pada penelitian penelitian pengembangan ini dan peneliti tidak perlu melakukan revisi atau item pernyataan angket adalah Valid.

Setelah di temukan hasil r hitung item pertanyaan angket dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas dari instrument penelitian, yang artinya adalah apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang akan memiliki hasil yang sama, menurut (Ananda and Fadli 2018) pengukuran yang memiliki nilai reliabilitas yang tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel, adapun kriteria reliabilitas instrument penelitian menggunakan kriteria pada tabel 3, dengan kriteria validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Validitas dan reliabilitas Angket

Kriteria Validitas Butir Angket	
Nilai	
$R_{hitung} > R_{tabel}$: signifikansi = Valid
	< 0.05
	< 0.05 = Tidak Valid
Cronbach'Alfa	: > 0.70 = Reliabel

Selanjutnya untuk menggunakan reliabilitas item tes peneliti menggunakan Analisis reliabilitas tes yang dilakukan dengan *Metode Cronbach's Alpha* hanya dengan satu tes dan diadministrasikan satu kali kepada sekelompok siswa adalah sebagai berikut.

$$R_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{St}\right)$$

Keterangan :

R_{11} = Koefisien Reliabilitas
K = Banyaknya item
 ΣS_i = Jumlah Varian skor tiap item
St = Varian Skor Total

Langkah pertama Menghitung Varian Skor tiap item dengan rumus :

$$S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N - 1}$$

($\sum X$)² Jumlah Skor X_i di kuadratkan

Keterangan:

S_i = Varian Skor tiap-tiap item
N = Banyaknya responden
ΣX² = Jumlah Kuadrat Skor (X_i)

Setelah ditemukan semua nilai hitung dan nilai tabel dari masing-masing item angket dan instrument maka peneliti menyajikan hasil keseluruhan penghitungan skor nilai dari masing-masing item pernyataan uji coba kelompok kecil siswa seperti pada tabel 4 dan tabel 5 untuk uji perorangan guru seperti deskripsi tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil validitas dan reliabilitas pernyataan angket ujicoba kelompok kecil (siswa)

r Hitung	r Tabel	T	Varian	Total Varian	Jumlah Total Varian	Kriteria Cronbach Alpha	Nilai Cronbach Alpha	Ket
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.4042	0.3783	Valid	0.13421	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.4042	0.3783	Valid	0.13421	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel
0.9623	0.3783	Valid	0.09474	0.0002770	1.0263	0.07	3714.000	Reliabel

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Validasi Angket Perorangan

No	r Hitung	r Tabel	Ket	Varian item Angket	Var-Total	Jumlah Total Varian	Kriteria Cronbach Alpha	Nilai C-Alpha	Ket
1	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
2	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
3	0.3631	0.4973	Tidak Valid	0.2424	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
4	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
5	0.7606	0.4973	Valid	0.1515	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
6	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
7	0.6745	0.4973	Valid	0.1515	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
8	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
9	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel
10	0.9773	0.4973	Valid	0.0833	1.1288	0.00288	0.70	401.575	Reliabel

Setelah menguji validasi dan reliabilitas butir angkat tahap selanjutnya adalah membandingkan hasil dari validitas dan reliabilitas butir angket perorangan dan angket kelompok kecil dengan nilai derajat penilaian pada hasil skor penilaian ahli media, penilaian ahli materi dan hasil *postest* menggunakan Rumus *NGain Score* dengan kriteria penafsiran penilaian seperti pada deskripsi tabel di bawah ini

Tabel 5. Kategori Penafsiran Penilaian Derajat Penilaian Ahli Materi Dan Media

Keterangan	Kategori Penafsiran DP			Keterangan
	Presentasi			
Sangat Baik	90%	-	100%	Sangat Layak
Baik	80%	-	89%	Layak
Cukup Baik	70%	-	79%	Cukup Layak
Kurang Baik	55%	-	64%	Tidak Layak
Tidak Baik	0%	-	54%	Sangat Tidak Layak

Tabel 6. Analisis Validasi Instrumen Angket Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	No Item	Skor Materi	Total Skor	Rata-Rata
1	Item 1	4	4	4
2	Item 2	4	4	4
3	Item 3	4	4	4
4	Item 4	4	4	4
5	Item 5	4	4	4
6	Item 6	4	4	4
7	Item 7	4	4	4
8	Item 8	4	4	4
9	Item 9	4	4	4
10	Item 10	4	4	4
10		40	40	40

$$D = \frac{\sum X}{n \times \sum \text{Item} \times \sum \text{Skala Tertinggi}} \times 100\%$$

$$D = \mathbf{0.80 = 80\%}$$

Ahli Materi

$$D = \frac{\sum X}{n \times \sum \text{Item} \times \sum \text{Skala Tertinggi}} \times 100\%$$

$$D = \mathbf{0.84 = 84\%}$$

Review dari ahli media dan materi , selanjutnya dilakukan perhitungan dengan mencari rata-rata skor keseluruhan disesuaikan dengan tabel konveksi skala lima. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata skor 0.8 dalam puluhan atau sebesar 80% yang berada pada rentangan $0.8 < M \leq 66-0.79$ atau dalam puluhan pada rentangan 80% dengan kategori (Baik). Dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran valid berdasarkan review oleh ahli media.

Tabel 7. Analisis Validasi Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	No Item	Skor Materi	Total Skor	Rata-Rata
1	Item 1	5	5	5
2	Item 2	5	5	5
3	Item 3	4	4	4
4	Item 4	4	4	4
5	Item 5	4	4	4
6	Item 6	4	4	4
7	Item 7	4	4	4
8	Item 8	4	4	4
9	Item 9	4	4	4
10	Item 10	4	4	4
10		42	42	42

Validasi produk oleh ahli Materi yaitu 0.84 atau dalam ratusan sebesar 84 % disesuaikan dengan tabel konveksi skala 5 berada pada rentangan 80-89 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata derajat pencapaian dalam tanggapan terhadap produk media pembelajaran dengan kategori (Baik). Dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran valid berdasarkan review oleh ahli materi.

Dari skema perhitungan tersebut di atas maka diperoleh reliabilitas instrumen sebesar .401.576, maka untuk mengambil keputusan angka tersebut dikonsultasikan dengan tabel r (product moment). Dari tabel r pada df 10 diperoleh angka 0.4973. Oleh karena r hitung = 0.9773 > r tabel = 0.4973, maka instrumen tes dikatakan reliable Cronbach's Alpha, diperoleh rata-rata validasi Produk pada uji coba perorangan adalah 0.9773 atau dalam ratusan sebesar 9.8% disesuaikan dengan tabel konveksi skala 5 berada pada rentangan $\geq 90 - 100$ yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dalam tanggapan terhadap produk Media Pembelajaran Media PowerPoint IPSAC memiliki kategori "Sangat Baik" dan kategori Layak

Berdasarkan pada uraian penghitungan Cronbach's Alpha, diperoleh rata-rata validasi Produk pada uji coba kelompok kecil adalah 0.9623 atau yang artinya nilai r hitung > Nilai tabel 0.3783 yang diperoleh Dari tabel r pada df 20 = N-2 = 20-2=18 diperoleh angka 0.3783. Oleh karena r hitung = 0.9773 > r tabel = 0.4973, maka instrumen tes dikatakan reliable.

Berdasarkan pada uraian penghitungan Cronbach's Alpha, diperoleh rata-rata validasi Produk pada uji coba perorangan adalah 0.9623 atau dalam ratusan sebesar 96% disesuaikan dengan tabel konveksi skala 5 berada pada rentangan $\geq 90 - 100$ yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata dalam tanggapan terhadap produk Media Pembelajaran Media PowerPoint IPSAC memiliki kategori " Sangat Baik" dan kategori Layak.

Evaluasi hasil dari uji coba tervalidasi dan reliabel, nilai selanjutnya akan dibandingkan dengan hasil tes sebelumnya untuk mengukur apakah kualitas produk media pembelajaran Powerpoint Interaktif dengan Konsep IPSAC sebagai produk yang layak menjadi media pembelajaran dengan melakukan *NGain Score* dengan kriteria sebagai berikut:

$$g = \frac{Sf - Si}{\text{Maksimum Skor} - Si}$$

$$= \mathbf{0.55}$$

Keterangan:

Sf = Nilai Postes

Si = Nilai pretest

Tabel 10. Kriteria N-Gain

Kriteria Standard	Gain Score	Keterangan
Efektif	$0.7 < g < 1$	Tinggi
Cukup Efektif	$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
Tidak Efektif	$0 < g < 0.3$	Rendah

Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian dengan tujuan mengembangkan suatu produk tertentu; bisa juga produk yang sudah ada sebelumnya yang kemudian dikembangkan untuk memaksimalkan penggunaannya atau membuat suatu yang baru. (Fahrurrozi and Mohzana 2020)

Penelitian pengembangan ini memberi dampak kepada rekan-rekan seprofesi untuk lebih inovatif dalam merancang konsep pembelajaran yang efektif. sehingga dapat memberikan dampak yang lebih baik dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan, Telepon Genggam dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran efektif dan interaktif dalam mendukung pembelajaran yang efektif yang berbasis kemandirian belajar dan merdeka belajar.

Media pembelajaran dapat dipergunakan dengan mudah dimanapun tata bahasa yang sesuai dengan kaedah berbahasa yang baik, audio visual disajikan menggunakan efek yang selaras dan sesuai dengan tema materi, Peserta didik lebih tertarik untuk mengenal negara-negara ASEAN. Kelemahan Karena terintegrasi kedalam

android dan membutuhkan jaringan yang baik, terbatasnya durasi baterai pada Telepon Genggam (Telpon) seringkali menjadi kendala apabila materi IPS tidak pada jam awal pembelajaran, terbatasnya durasi waktu pembelajaran, belum diuji keefektifan penggunaan dikelompok besar untuk mengetahui peluang pengembangan lebih lanjut.

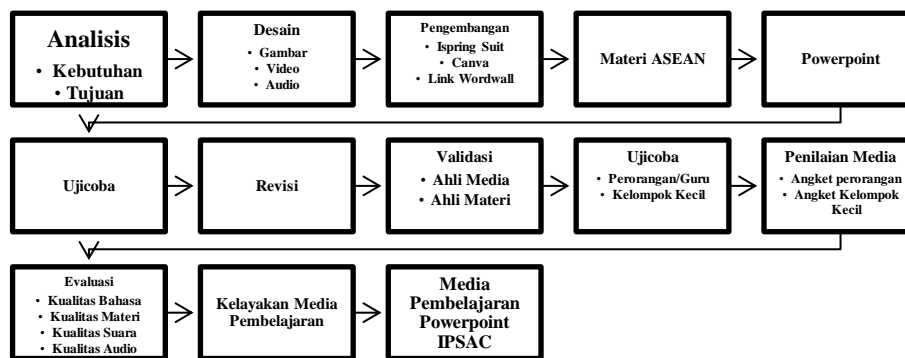
4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya yang menyatakan bahwa semua unsur dalam penelitian ini telah dinyatakan layak dan baik, maka simpulan dalam penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah yang menjadi landasan dari pengembangan media pembelajaran powerpoint IPSAC bahwa:

Rancang bangun media pembelajaran powerpoint interaktif IPSAC yang telah diuraikan telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan baik oleh ahli media maupun ahli materi, dengan tujuan untuk membantu siswa-siswi kelas VI di MI Al-Mu'awanah Kota Bekasi. Media

Langkah-langkah yang dipergunakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan sehingga media pembelajaran powerpoint interaktif dengan materi ASEAN COUNTRY IPSAC dapat dipergunakan oleh siswa dan guru dalam menjalankan proses belajar mengajar dengan materi yang berbeda.

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif ASEAN COUNTRY IPSAC digambarkan dalam bagan rancang bangun seperti pada bagan berikut ini:



Gambar 4. Gambar Alur langkah pengembangan produk media pembelajaran

Saran untuk pembaca jika ada saran dalam penelitian pengembangan ini akan dijadikan sebagai langkah perbaikan kedepan media pembelajaran ini, kepada peneliti selanjutnya untuk dapat lebih berinovasi dan bagi pengguna dan peneliti yang sama untuk dapat mengembangkan lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan*.
 Fahrurrozi, Muh, and H. Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis Dan Praktek*. Vol. 51.
 Hanifah, Nurdinah. (2014). *Membuka Pikiran Menuju Keterpaduan. Mimbar Sekolah*

- Dasar, 1(1), 108–12.
- Joko Widiyanto. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 13*.
- Juneli, Juni Artha, Atep Sujana, and J. Julia. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(4), 1093. doi: 10.33578/jpkip.v11i4.9070.
- Maulana, Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–50.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Suliswiyadi. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Konsep & Aplikasi).
- Taufik Rusmayana. (2021). *Integrasi Pedati Model ADDIE*.
- Tedi Priatna. (2018). *Statistika Pendidikan*. Vol. 1.
- Yulia Siska. (2016). *Konsep Dasar IPS*.