

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Classpoint Menggunakan Powerpoint Materi Energi Pada Tema 9 Siswa Kelas IV SDN 060852 Madong Lubis

Abstrak

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran IPA berbasis teknologi di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran IPA tema 9 yang layak, praktis, dan efektif digunakan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar wawancara, kuesioner, dan hasil nilai pre-tets dan post-test. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran IPA tema 9 yang layak dan praktis digunakan. Hal tersebut sesuai dengan penilaian akhir dari seluruh penilaian validator terhadap media pembelajaran IPA yang dikembangkan dengan persentase rata-rata 85,9% atau dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan uji coba diperoleh respon siswa dengan persentase 89,2% atau dalam kategori "Sangat Baik". Dan berdasarkan hasil ujicoba efektivitas produk pre-test memperoleh rata-rata 31,3% dan post test 86% hal ini dapat disimpulkan bahwa media sudah sangat efektif digunakan di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. Disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran IPA Classpoint tema 9 yang layak dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: *Pengembangan Media Pembelajarann IPA, ClassPoint, Kelas IV Tema 9*

Siti Arpah^{1*}, Tracy Almarisa Tampubolon²,

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: sitiarfah1498@gmail.com

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai jenis inisiatif sedang diambil untuk meningkatkan kualitas dan kuantitasnya secara keseluruhan. Dalam meningkatkan pendidikan berbagai inovasi diperlukan dalam pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal terkhususnya dimasa pandemi Covid-19 saat ini.

Menurut Iskandar Wiryokusumo (2014, h. 45) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun kebelakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigam masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi itu adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi dkk, 2014, h. 9). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Arsyad (2011, h. 2) berpendapat bahwa “media merupakan komponen penting dari proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar masih menggunakan media pasif. Guru hanya menggunakan buku guru dan siswa kurang termotivasi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media yang inovatif untuk membantu siswa memahami setiap detail materi pelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar tanpa merasa bosan. Tentu saja, seiring kemajuan teknologi di era globalisasi, pengaruhnya terhadap pendidikan semakin berkembang. Teknologi canggih saat ini, seperti media pembelajaran berbasis teknologi, sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik wali kelas IV di SDN 060852 Madong Lubis pada Desember 2020, diperoleh informasi bahwa sebelum pandemi Covid-19, pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dan selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara luring. Hal ini dikarenakan kurangnya dalam pemahaman guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga mendapat informasi tentang hasil belajar peserta didik yang rendah.

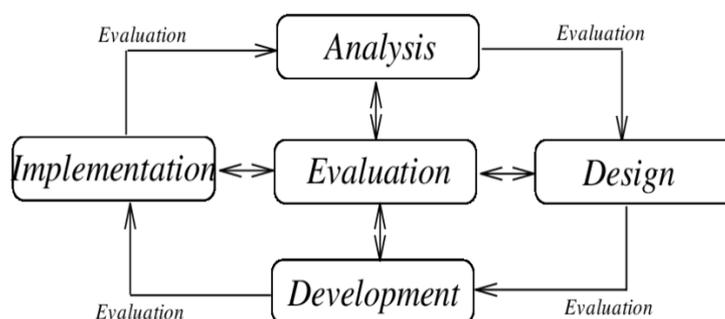
Kurangnya pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik karena siswa tidak mampu memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, ditemukan bahwa pendidik kurang memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran

berbasis teknologi. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat menjadi suplemen atau pelengkap bagi proses belajar mengajar. Sehingga, dengan bantuan media pembelajaran siswa dapat memperoleh lebih banyak informasi tentang materi yang dipelajari, terlebih media pembelajaran yang diintegrasikan dengan sebuah teknologi. Hal ini, dikarenakan teknologi mampu membantu siswa memperoleh informasi yang lebih luas, seperti media powerpoint yang diaplikasikan menjadi *Classpoint*.

Menurut Dian Hadiyani (2021, h. 4) mengemukakan bahwa "Classpoint mencakup berbagai alat untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Guru juga dapat membuat kuis dan coretan menarik yang mirip dengan menulis di papan tulis menggunakan Classpoint ini.". Classpoint merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu siswa belajar secara efektif, oleh sebab itu guru dapat mengintegrasikan powerpoint kedalam media pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012, h. 407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.



Metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA tema 9 subtema 1 kelas IV sekolah dasar adalah metode penelitian dan pengembangan *Dick and Carey* yang disebut dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran tematik dan menguji kualitas dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan diuji dengan cara validasi menggunakan skala likert, sementara efektivitas media pembelajaran dapat dilihat pada tahap implementasi produk.

1. Uji Kelayakan

Persentase tersebut digunakan dalam analisis data angket yang didasarkan pada skor tanggapan para ahli/ahli, dengan persentase:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

Σx : Jumlah skor yang diperoleh (nilai nyata)

Σxi : Jumlah skor keseluruhan

Berikut ini tabel kriteria pencapaian kelayakan

Tabel 1. Kriteria Penafsiran Angket

| Kategori | Presentase |
|--------------------|------------|
| Sangat Layak | 81% - 100% |
| Layak | 61% - 80% |
| Cukup Layak | 41% - 60% |
| Tidak Layak | 21% - 40% |
| Sangat Tidak Layak | 0% - 20% |

Widoyoko : 2014

2. Uji Efektivitas

Setelah uji validitas selesai dilakukan, maka akan dilakukan uji efektifitas. Dengan menggunakan rumus tersebut, uji keefektifan dihitung dengan menggunakan hasil pre-test dan post-test hasil belajar dengan rumus N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan :

N-Gain : Koefisien Gain (Peningkatan) ternormalisasi

Skor maksimum : skor tertinggi jika semua soal tes benar terjawab

Skor post test : skor dari instrument setelah di lakukan menggunakan media

Skor pre test : skor dari instrument sebelum mdi lakukan menggunakan media

Rumus N-Gain tersebut digunakan pada tes hasil belajar untuk menganalisis keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Hasil perhitungan N-Gain diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kalsifikasi Efektif

| Rentang | Tingkat N-Gain | Klasifikasi keefektifan |
|------------------------|----------------|-------------------------|
| $(g) \geq 0,70$ | Tinggi | Efektivitas tinggi |
| $0,30 \leq (g) < 0,70$ | Sedang | Efektivitas sedang |
| $(g) < 0,30$ | Rendah | Tidak efektif |

Tabel di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan siswa kelas IV sekolah dasar, apabila memperoleh skor N-Gain lebih besar dari 0,30 atau berkategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis syarat dari pengembangan media yang sesuai kebutuhan pengguna. Pada tahap ini meliputi: 1) analisis kebutuhan, 2) analisis peserta didik, 3) analisis materi. Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang dibutuhkan guru dan siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran IPA menjadi kebutuhan bagi guru dan siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. Ciri media pembelajaran tematik khususnya bidang studi IPA yang dibutuhkan adalah media yang dapat membantu siswa memperoleh informasi yang lebih luas terkait materi pelajaran dan membantu guru dan siswa agar dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

2. Tahap Design

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut adalah langkah-langkah perancangan media pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1

- 1) Tahap pertama, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pada pembelajaran 1, subtema 1, tema 9. RPP yang dirancang mengacu pada kurikulum 2013 dan langkah pembelajaran yang dituliskan di dalam RPP.
- 2) Tahap kedua, membuat peta konsep tentang materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran tematik.
- 3) Tahap ketiga, perancangan konsep tampilan media pembelajaran tematik yang akan dikembangkan.
- 4) Tahap keempat, perancangan isi media pembelajaran diantaranya materi-materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran dan soal latihan.

Media pembelajaran disusun secara bertahap, dimulai dari bagaian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

Nama slide

Slide Media ClassPoint

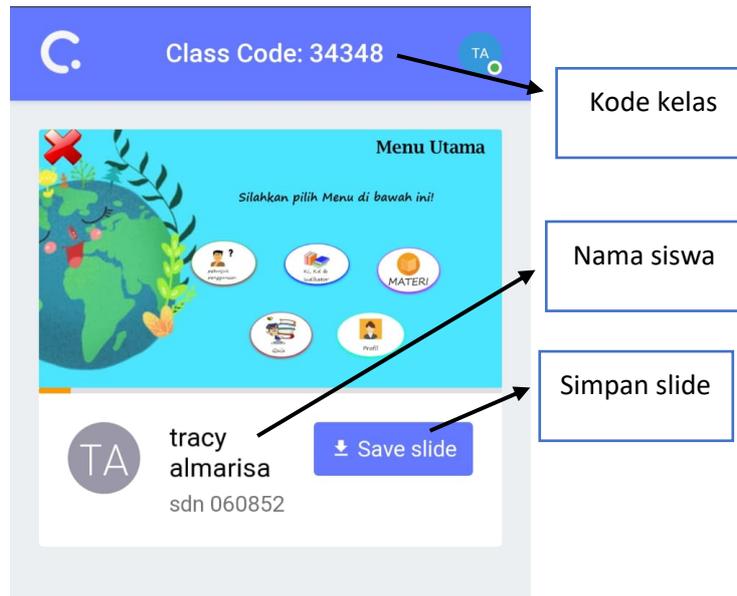
Slide login ke aplikasi

Kode kelas

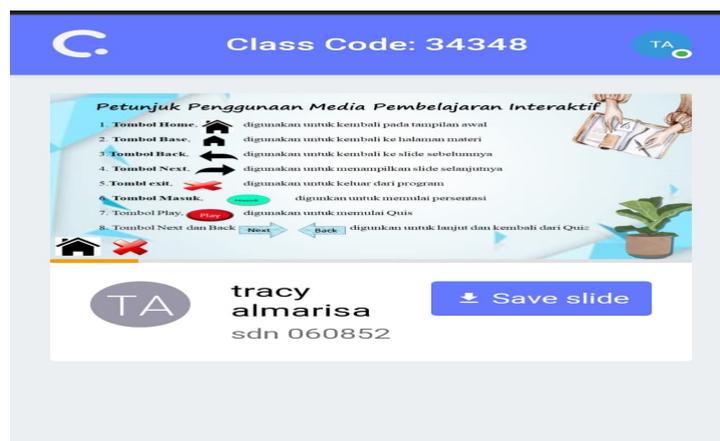
Nama siswa

Bergabung dalam kelas

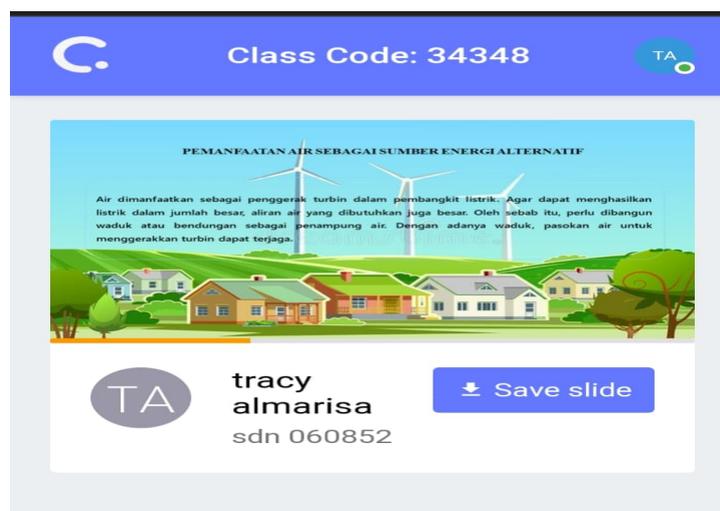
Menu utama aplikasi



Petunjuk penggunaan



Materi



Materi energy listrik

Class Code: 34348

TA

Listrik merupakan salah satu sumber energi yang banyak digunakan di sekitar kita. Bagaimanakah listrik dihasilkan?



Simak video berikut ini!

TA tracy almarisa sdn 060852

Save slide

Video pembelajaran

Class Code: 34348

TA



TA tracy almarisa sdn 060852

Save slide

Class Code: 34348

TA



Lingkungan sebagai Wahana/Tempat bagi Kelanjutan Kehidupan

Fungsi Lingkungan bagi Kesejahteraan Manusia

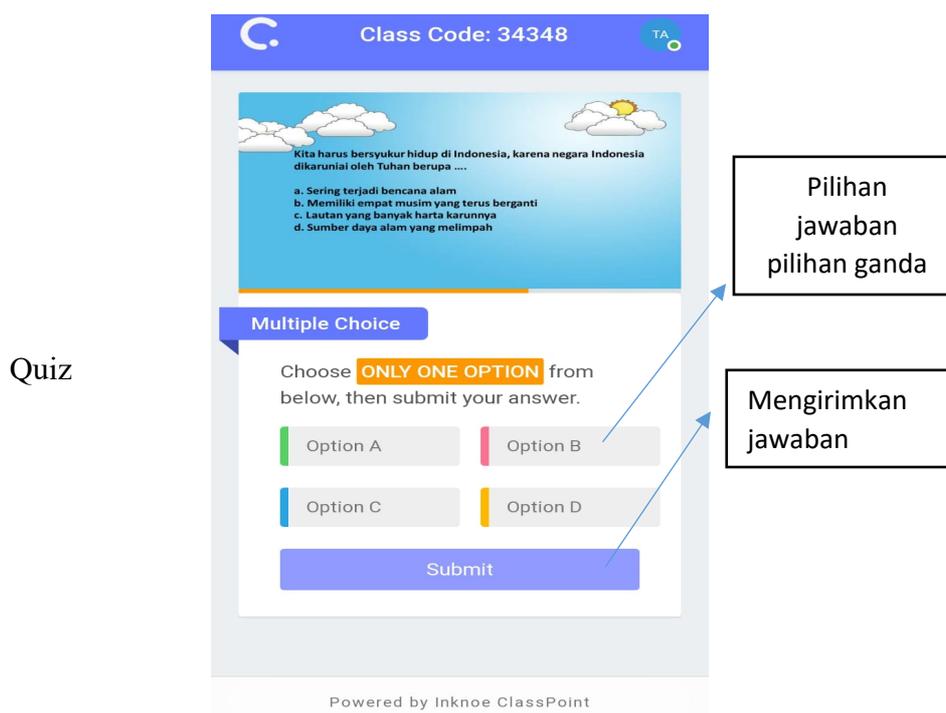
Lingkungan sebagai Tempat Mencari Makan

Lingkungan sebagai Tempat Bertukar Sosial, Ekonomi, Politik, dan Budaya

Lingkungan sebagai Tempat Tinggal

TA tracy almarisa sdn 060852

Save slide



3. Tahap *Development*

Produksi dan validasi adalah dua tugas yang akan diselesaikan selama tahap pengembangan. Pada level ini, media pembelajaran IPA dikembangkan dan dievaluasi oleh para profesional melalui uji kelayakan. Pembuatan media pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan animasi yang mendukung pembelajaran, merupakan langkah awal dalam tahap pengembangan. Media pembelajaran ini kemudian dibuat dengan perangkat powerpoint dan didukung oleh aplikasi classpoint. Tahap pengembangan diawali dengan penyusunan draf isi pembelajaran IPA sesuai dengan kurikulum K-13 pada pembelajaran tematik dan disesuaikan dengan desain pembelajaran yang memfasilitasi akses siswa ke media.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

| No | Indikator penilaian | Skor keseluruhan | Katagori |
|---|---------------------|--|--------------|
| 1. | Aspek muatan materi | 12 | |
| 2. | Penyajian materi | 16 | |
| 3. | Aspek Bahasa | 12 | |
| Rata-rata= $\frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}} \times 100\%$ | | Persentase = $\frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $P = \frac{40}{50} \times 100\%$ P = 80 % | Sangat layak |

Tabel 4. Hasil Validasi Media

| No | Komponen yang dinilai | Item | Skor | Kategori |
|----|----------------------------|------|------|----------|
| 1. | Aspek konten atau isi | 3 | 14 | |
| 2. | Aspek desain atau tampilan | 7 | 34 | |

| | | |
|---|---|----------------------------------|
| 3. Aspek penggunaan dan penyajian | 4 | 17 |
| 4. Aspek Bahasa | 3 | 13 |
| Rata-rata = $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ | | $P = \frac{78}{90} \times 100\%$ |
| | | Sangat Layak |
| | | P = 86,6% |

Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

| NO | INDIKATOR | Item | Jumlah Skor | KATERGORI |
|-------------------|-----------------------------------|------|-------------|-------------|
| 1. | Aspek tampilan media pembelajaran | 3 | 14 | Baik |
| 2. | Aspek Materi pembelajaran | 5 | 22 | Baik |
| 3. | Aspek Bahasa | 4 | 19 | Sangat Baik |
| TOTAL SKOR | | | 55 | |

PENILAIAN RATA-RATA

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

P = 91,6 % (Sangat layak digunakan)

Garfik 1. Rekapitulasi Validasi Para Ahli



Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase validasi produk secara keseluruhan adalah 85,9% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang baik dari segi desain atau tampilan, teknologi, materi, maupun penggunaan.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, Media pembelajaran IPA yang telah diturunkan menjadi layak oleh validator dibagikan kepada siswa kelas IV yang dijadikan sebagai responden dan memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Tabel 6. Hasil Belajar Pre-Test dan Post Test

| No | Nama Peserta didik | Hasil pre test | Katagori | Hasil Belajar post test | Katagori |
|-----------------------|-----------------------------|---|--------------|--|--------------|
| | | Nilai | | Nilai | |
| 1. | Ahmad Al-Syahdad Caniago | 40 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas |
| 2. | Alfarrizi Akbar | 35 | Tidak Tuntas | 95 | Tuntas |
| 3. | Fadilman Notabena Amazlhono | 30 | Tidak Tuntas | 90 | Tuntas |
| 4. | Fahri Sanjaya | 60 | Tidak Tuntas | 100 | Tuntas |
| 5. | Fariz Dasyawal | 55 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas |
| 6. | Fira Amanda | 20 | Tidak Tuntas | 85 | Tuntas |
| 7. | Lntan Putri Ardini | 25 | Tidak Tuntas | 85 | Tuntas |
| 8. | Joe Reygen Panjaitan | 25 | Tidak Tuntas | 85 | Tuntas |
| 9. | Kalista Puti Sinaga | 15 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas |
| 10. | Kasih Laura Panjaitan | 30 | Tidak Tuntas | 100 | Tuntas |
| 11. | Kayla Sakinah Rizki | 10 | Tidak Tuntas | 85 | Tuntas |
| 12. | M. Alkafi | 50 | Tidak Tuntas | 90 | Tuntas |
| 13. | Khairul Fikri | 20 | Tidak Tuntas | 100 | Tuntas |
| 14. | Kevin Adrian | 25 | Tidak Tuntas | 90 | Tuntas |
| 15. | Michael Anugerah | 60 | Tidak Tuntas | 95 | Tuntas |
| 16. | Muhammad Azka | 30 | Tidak Tuntas | 75 | Tuntas |
| 17. | Navivah Balqes Sungkar | 25 | Tidak Tuntas | 95 | Tuntas |
| 18. | Rizki Hutapea | - | Tidak Tuntas | 100 | Tuntas |
| 19. | Sahara Amelia Tasya | 10 | Tidak Tuntas | 65 | Tidak Tuntas |
| 20. | Samuel Rafael | 55 | Tidak Tuntas | 100 | Tuntas |
| 21. | Shofiyah Amanda | 40 | Tidak Tuntas | 85 | Tuntas |
| 22. | Silqi Aureli | 20 | Tidak Tuntas | 60 | Tidak Tuntas |
| 23. | Silvia Aulia | 40 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas |
| Jumlah | | 720 | | 1980 | |
| SM=23x100=2300 | | $S = \frac{SB}{SM} \times 100\% = \frac{720}{2300} \times 100\% = 31,3\%$ | | $S = \frac{SB}{SM} \times 100\% = \frac{1980}{2300} \times 100\% = 86\%$ | |

Melalui pengembangan media aplikasi classpoint, media pembelajaran IPA di aplikasi kepada siswa sebagai uji coba lapangan memperoleh hasil persentase pre-test 31% dan post-test memperoleh 86%.

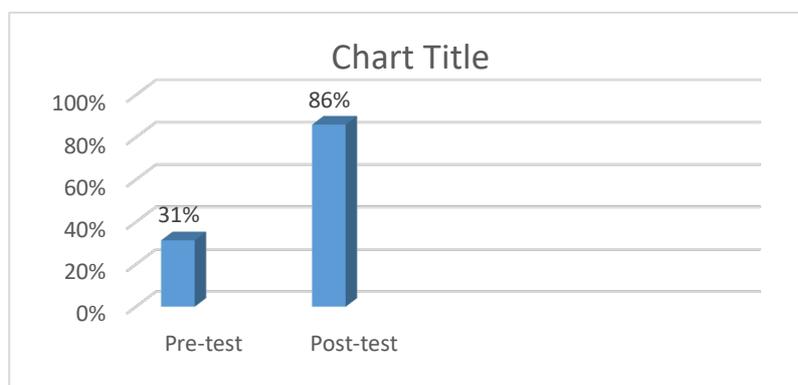
$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre tets}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{86\% - 31\%}{100\% - 31\%}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{55}{69}$$

$$N\text{-Gain} = 0,79$$

Kategori tingkat N-Gain tinggi dengan klasifikasi efektivitas tinggi.



Grafik 2. Hasil Belajar Peserta Didik

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah evaluasi. Pada tahap ini, peneliti meminta saran kepada siswa dan guru kelas IV terkait media pembelajaran yang dikembangkan agar untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik terhadap masukan dari pengguna produk. Tujuan akhir dari kegiatan evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan penelitian dan pengembangan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Setiap tahap dalam penelitian dan pengembangan ini telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahap-tahap dalam model ADDIE.

Tahap pertama adalah analisis. Analisis dalam penelitian ini dilakukan terhadap tiga aspek yaitu, kebutuhan siswa dan guru, kebutuhan materi, dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan analisis informasi dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan sebuah media pembelajaran IPA tema 9 subtema 1 yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap kedua adalah desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat rancangan RPP, peta konsep, dan materi sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Rancangan RPP, peta konsep, dan materi tersebut dapat memberi gambaran tentang konsep media pembelajaran IPA yang akan dikembangkan. Media pembelajaran IPA yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran IPA dalam tematik, tepatnya tema 9 subtema 1 pembelajaran 1, dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih luas terkait materi pembelajaran. Media pembelajaran IPA dalam tematik tersebut didesain sedemikian rupa agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Kelebihan penelitian dan pengembangan ini adalah dalam pembuatan produk, peneliti menggunakan aplikasi dan perangkat lunak seperti *PowerPoint*

untuk menyusun media pembelajaran, kinemaster untuk membuat konten video. Setelah media pembelajaran selesai disusun, peneliti mencetak media pembelajaran sesuai dengan jumlah validator. Validator merupakan orang yang ahli dalam menilai media pembelajaran tematik dan materi tematik. Validator dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 1) Sugianto, M.Ag, sebagai ahli desain media pembelajaran; 2) Lidia Simanihuruk, S.Si., M.Pd., sebagai ahli materi; serta 3) S.Pd., selaku guru kelas IV di SDN 060852 Madong Lubis.

Validasi produk dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPA dalam pembelajaran tematik yang layak dan siap digunakan oleh siswa kelas IV SD. Persentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli desain media pembelajaran oleh Bapak Sugianto, M.Ag. yang dilaksanakan secara *offline*. Presentase yang diperoleh dari validasi desain media pembelajaran adalah 86% termasuk dalam kategori "sangat layak" digunakan tanpa revisi. Kemudian, persentase yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi oleh Ibu Lidia Simanihuruk, S.Si., M.Pd. pada tahap pertama yang dilaksanakan secara *offline* hasil validasi terhadap materi dalam media pembelajaran sebesar 80% termasuk dalam kategori "layak" digunakan dengan sebelumnya melakukan revisi. Sementara, perolehan nilai persentase guru kelas IV adalah 95%, termasuk dalam kategori "sangat layak" digunakan tanpa revisi. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan produk media pembelajaran tema 9 subtema 1:

Kelebihan Media Pembelajaran Classpoint

- 1) Media pembelajaran IPA tema 9 terintegrasi dengan teknologi IT.
- 2) Media pembelajaran IPA tema 9 dinyatakan layak dan praktis oleh seluruh validator
- 3) Media pembelajaran IPA tema 9 Media pembelajaran IPA ClassPoint dapat digunakan sebagai pengganti papan tulis di kelas
- 4) Media pembelajaran IPA tema 9 juga memiliki banyak fitur untuk menjawab soal
- 5) Media masuk ke dalam kelas dengan menggunakan kode yang diberikan guru
- 6) Guru bias menjelaskan materi seperti biasanya di dalam kelas
- 7) Media pembelajaran IPA tema 9 sudah teruji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelemahan Media Pembelajaran Classpoint

- 1) Penggunaan media pembelajaran IPA tema 9 subtema 1 membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dinyatakan layak oleh semua validator, diuji coba kepada siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti mengadakan uji coba 23 orang siswa kelas IV sebagai responden. Setelah penggunaan media pembelajaran, peneliti mendapat tanggapan positif dari siswa. Persentase dari keseluruhan yang diperoleh adalah 89,2%, hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik yang memberikan tanggapan memiliki pendapat yang baik terhadap materi pembelajaran yang dibuat.

Evaluasi proses adalah yang kelima. Evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi materi energi tema 9 dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna produk khususnya siswa dan guru kelas IV SDN 060852 Madong Lubis. Media pembelajaran yang dibuat mendapat tanggapan yang baik dari pendidik dan siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan model ADDIE diperoleh melalui kegiatan pengembangan produk, penilaian, dan uji coba siswa. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPA Tema 9 yang dianggap valid atau sangat layak digunakan dan mendapat tanggapan positif dari siswa kelas IV. Terdapat media pembelajaran IPA terintegrasi yang dilengkapi dengan teknologi classpoint yang dapat diakses oleh guru dan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan kepada Bapak/Ibu validator dari Universitas Negeri Meda, Bapak/Ibu guru SDN 060852 Madong Lubis, siswa kelas IV SDN 060852 Madong Lubis, serta rekan rekan seperjuangan yang telah mendukung untuk penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2009. *Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Dian Hadiyani, dkk. 2021. Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal pemikiran dan pengembangan pembelajaran*. Vol 3, no 3
- Mahadewi, Ananda putri. 2014. Pengaruh pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri bratan II No. 107 surakarta tahun ajaran 2013/2014. Skripsi UMS.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Snaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Widoyoko, E.P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.