University of Islam Malang
REPOSITORY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV MI PGRI IMAM BONJOL

SKRIPSI

OLEH :

ASLINA AFI SAPUTRI

NPM. 21801013080

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2022

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV MI PGRI IMAM BONJOL

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Aslina Afi Saputri

NPM. 21801013080

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2022

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

ABSTRAK

Saputri, Aslina Afi. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV MI PGRI Imam Bonjol.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Pembimbing 2: Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd.

Kata Kunci: Media Interaktif, Media Powerpoint, Pembelajaran IPA, Pendekatan Saintifik

Indonesia pada saat ini memasuki tahap perkembangan, salah satu satunya yaitu pada bidang pendidikan. Selain itu juga perkembangan teknologi pun sangat pesat dialami oleh negara saat ini. Oleh karena itu dalam bidang pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Guru dituntut untuk bisa menentukan alat ataupun media yang digunakan saat proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Salah satu media pembelajaran yang sudah umum digunakan yaitu media pembelajaran *powerpoint*.

Powerpoint merupakan suatu aplikasi yang terdapat dalam *Microsoft Office* yang di ada di PC. Aplikasi *powerpoint* ini memiliki berbagai macam fitur-fitur ataupun terdapat animasi-animasi yang lengkap sehingga mendukungnya sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran dengan mudah memberikan pemahaman kepada peserta didik ataupun membuat peserta didik menjadi lebih aktif dengan memberikan pengalaman yang baru. Maka dari itu pentingnya kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif saat pembelajaran, salah satunya yaitu media *powerpoint* interaktif.

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni 1) Mengembangkan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV; 2) Mendeskripsikan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV dan 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE menurut Lee & Owens. Dalam tahap pengembangan ini melalui uji coba produk yaitu ahli desain dan ahli materi. Subjek Coba yang digunakan yaitu ahli desain, ahli materi, guru dan siswa kelas IV MI Imam Bonjol Malang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data yang berisi analisis data kevalidan dan analisis data angket respon siswa.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam hasil uji coba dari ahli desain dan ahli materi menyatakan bahwa layaknya media untuk diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba peserta didik pada siswa kelas IV MI Imam Bonjol menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan terlihatnya saat menggunakan media peserta didik sangat antusias dan mudah paham dengan materi yang diajarkannya.

University of Islam Malang
REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

ABSTRACT

Saputri, Aslina Afi. 2022. Development of Interactive Powerpoint Learning Media Based on Scientific Approach in Science Learning for Class IV Students of MI PGRI Imam Bonjol. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Advisor 2: Dr. Zukhriyan Zakaria, M.Pd.

Keywords: Interactive Media, Powerpoint Media, Science Learning, Scientific Approach

Indonesia is currently entering a stage of development, one of which is in the field of education. In addition, the development of technology is also very rapidly experienced by the country today. Therefore in the field of education must follow the times by using technology in learning. Teachers are required to be able to determine the tools or media used during the learning process to run effectively. One of the learning media that is commonly used is powerpoint learning media.

Powerpoint is an application contained in Microsoft Office on a PC. This PowerPoint application has a variety of features or there are complete animations that support it as a learning medium. Teachers can use these media as learning media to easily provide understanding to students or make students more active by providing new experiences. Therefore the importance of creativity in the development of interactive learning media during learning, one of which is interactive powerpoint media.

The objectives of this research are 1) to develop interactive powerpoint learning media products based on a scientific approach in science learning for fourth grade students; 2) Describe the effectiveness and efficiency of interactive powerpoint learning media based on scientific approach in science learning for fourth grade students and 3) describe student responses to interactive powerpoint learning media based on scientific approach in science learning for fourth grade students.

This research includes development research with the ADDIE development model according to Lee & Owens. In this development stage through product trials, namely design experts and material experts. The experimental subjects used were design experts, material experts, teachers and fourth grade students at MI Imam Bonjol Malang. The types of data used in this development research are qualitative data and quantitative data. Data collection techniques carried out by researchers are through observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique uses data analysis that contains data analysis of validity and data analysis of student response questionnaires.

The results of this development research indicate that the interactive powerpoint learning media is feasible to use in learning. In the test results from design experts and material experts, it is stated that it is like a medium to be tested on students. Student trials on fourth grade students of MI Imam Bonjol stated that this media was very suitable to be used with the appearance that when

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

using the media students were very enthusiastic and easily understood the material being taught.

University of Islam Malang
REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia pada saat ini memasuki tahap perkembangan, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan yang mengalami perkembangan secara signifikan untuk memperlihatkan kualitasnya menjadi lebih baik lagi. Bidang pendidikan mempunyai peran penting di dalam sebuah negara, dan menjadi tolak ukur untuk kualitas kehidupan bangsa kedepannya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembahasan maka akan mengantarkan kepada suatu keberhasilan pada pembelajaran tersebut. Pentingnya pendidik untuk selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, sebab media pembelajaran merupakan salah satu hal utama yang mendukung dalam penyampaian pesan maupun isi dari sebuah materi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didiknya.

Perkembangan teknologi pun sangat pesat dialami oleh negara saat ini, maka pentingnya warga negara untuk menggunakan fasilitas yang tersedia dan juga mengikuti perkembangan zaman yang ada agar tidak tertinggal dengan bangsa-bangsa lainnya. Hal itu pendidik harus mengenalkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi ke peserta didik, agar peserta didik tidak hanya berpacu pada media konvensional saja. Karena dilihat dari kenyataan yang ada beberapa pendidik masih menggunakan media konvensional berupa gambar ataupun buku saja saat kegiatan belajar mengajar. Pendidik harus bisa mengubah pola pikir tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran,

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

juga menambah wawasan peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Menurut (Susanto, 2013), pembelajaran merupakan sebuah tindakan yang dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara maksimal. Saat kegiatan di dalam kelas, pendidik memiliki tanggungjawab dalam membantu peserta didiknya untuk mengondisikan kelas dan menerapkannya kedalam materi pembelajaran itu sendiri maupun media yang akan digunakan untuk pembelajaran tersebut. Hal ini media pembelajaran mempunyai peranan penting di dalam dunia pendidikan dan pendidik harus bisa memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang beragam khususnya yang berbasis teknologi.

Media bukan hanya sebuah alat seperti TV, radio, slide, ataupun bahan cetakan, namun Menurut (Sanjaya, 2010) media mencakup seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan guna memperoleh sebuah pengetahuan, wawasan maupun keterampilan untuk mengubah sikap seseorang tersebut. Perkembangan teknologi mempunyai peranan penting dalam mendukung suatu proses pembelajaran dan juga ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan jenis media pun juga memperhatikan karakteristik peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya dan peserta didik kelas IV sekolah dasar berada dalam bentang usia 7-11 tahun ke atas (Bujuri, 2018). Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dasar yaitu media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*. Menurut (Hujair AH Sanaky, 2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran *powerpoint* merupakan sebuah program aplikasi presentasi dibawah *Microsoft Office Program* computer dan tampilan ke

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

layar menggunakan bantuan LCD proyektor. *Powerpoint* memiliki beberapa item-item yang menarik seperti dapat menyisipkan sebuah gambar, animasi, suara maupun video. Hal tersebut akan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik saat memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, karena peserta didik biasanya akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menampilkan sebuah gambar, animasi maupun video. Peserta didik akan mudah bosan apabila saat proses pembelajaran pendidik hanya mengajar dengan metode ceramah ataupun dengan media pembelajaran yang berisi teks saja tidak ada hal yang membuat peserta didik tertarik. Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* maka akan meningkatkan keingintahuan peserta didik dengan apa yang dilihatnya, sebab biasanya mereka hanya diberikan kata-kata atau gambaran abstrak. Maka dari itu perlunya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Biasanya saat proses pembuatan produk media pembelajaran *powerpoint* akan mengalami kesulitan ataupun kendala yang terjadi khususnya untuk pendidik, kendala tersebut berupa editing video agar sesuai dengan *powerpoint*, input *hyperlink*, sarana dan prasana yang tidak berfungsi dengan baik, pemilihan gambar dan animasi yang sesuai relative lama, menurut (Jannah, 2017).

Menurut (Andriyani, 2016) menggunakan media *powerpoint* dirancang untuk pembelajaran yang lebih interaktif, dimana media ini dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi yang dapat dioperasikan pengguna sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, soal dan latihan. Pada berbagai jenjang, khususnya jenjang sekolah dasar penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

mutu pada sekolah maupun memberikan gambaran adanya perkembangan teknologi di dunia pendidikan sehingga pendidik dan peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor seperti peranan guru dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta metode ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Salah satunya yang sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik. Inti dari Kurikulum 2013 bertujuan menciptakan manusia yang mampu menghadapi tantangan masa depan dan berpusat pada peserta didik untuk selalu aktif dengan menggunakan pendekatan saintifik. Hal ini peserta didik dituntut untuk bisa mengamati, menanya, mengumpukan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah mengikuti pembelajaran. Pada pendekatan saintifik ini peserta didik dituntut untuk selalu aktif maupun kreatif saat proses pembelajaran dan diharuskan untuk berpikir secara kritis. Selain itu peserta didik dituntut untuk mandiri dalam memperoleh informasi, dengan tidak hanya mengandalkan pendidik saja.

Pembelajaran IPA lebih menekankan terhadap pemberian sebuah pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah guna menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja maupun bersikap secara ilmiah serta mengomunikasikan sebagai aspek penting dalam kecakapan hidup (Susilo, 2012). Hal tersebut dalam pembelajaran IPA mengharuskan peserta didik untuk selalu berpikir kritis terhadap suatu penguasaan konsep bukan hanya hafalan dari konsep

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

tersebut, namun peserta didik juga harus mampu untuk menerapkan konsep yang dimilikinya pada aspek lain guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka dari itu menurut (Muslich, 2007) untuk menciptakan hal tersebut sekolah maupun pendidik merupakan sebagai komponen utama pendidikan untuk mengelola prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar yaitu, kegiatan berpusat pada peserta didik, belajar melalui perbuatan, belajar untuk mandiri dan bekerja sama dengan teman, sehingga prinsip tersebut lebih menjelaskan pentingnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajarnya.

Pengembangan media pembelajaran ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyanti (2017) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma telah melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi penyesuaian makhluk hidup terhadap lingkungan untuk siswa kelas V SD Negeri Depok 1. Pada penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui tahap validasi oleh dua pakar media pembelajaran dan guru kelas menunjukkan hasil "sangat baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran dilihat dari segi aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada model pengembangan, materi ajar dan tingkatan kelasnya (Indriyanti, 2017).

Penelitian Wahyu Evi Haerani (2017) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma yang berjudul pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif mengacu pada kurikulum SD 2013 subtema gaya dan gerak kelas IV. Menyatakan media pembelajaran berbasis TIK berupa

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

powerpoint yang dikembangkan sudah dinyatakan memiliki kualitas baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Perbedaannya terletak pada model pengembangan yang dilakukan, pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Lee and Owens (Haerani, 2017).

Penelitian Avy Anggraeni (2021) dari Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang berjudul pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas VI. Menyatakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif ini layak digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran bagi pendidik dalam mengajar materi pembelajaran berdasarkan validasi ahli serta penilaian kelayakan produk oleh pendidik dan peserta didik sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran bagi peserta didik secara mandiri, berkelompok maupun didampingi oleh pendidik. Perbedaannya terletak pada model pengembangan, materi ajar dan tingkatan kelas (Anggraeni, 2021).

Berdasarkan wawancara singkat dengan guru kelas IV di MI Imam Bonjol, Kota lama peneliti memilih lokasi tersebut sebagai tempat pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pada sekolah ini masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar, kurangnya fasilitas yang disediakan di sekolah dan kurangnya perawatan terhadap sarana prasarana yang tersedia. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV di sekolah ini pada saat pembelajaran hanya mengandalkan buku saja. Pada saat proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga membuat peserta

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

didik kurang aktif dan tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Dilain sisi guru kelas IV sudah menguasai tentang penggunaan media pembelajaran salah satunya *powerpoint*, tetapi guru tersebut tidak memanfaatkan keahliannya. Selain itu juga ada beberapa faktor keterbatasan guru dalam penggunaan media *powerpoint*, salah satunya disekolah memiliki LCD proyektor namun tenyata rusak dan tidak bisa dipakai. Hal itu juga merupakan faktor peendukung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku saat pembelajaran berlangsung. Sekolah seharusnya melakukan pengecekan maupun perbaikan terhadap sarana dan prasana yang ada dan tidak boleh membiarkannya begitu saja karena sarana dan prasarana sekolah merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pendidikan di suatu lembaga.

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi tematik pada tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku" muatan pelajaran IPA tentang gaya dan gerak. Media pembelajaran ini lebih kaya akan sebuah konten interaktif yang berisikan ikon-ikon seperti teks, gambar, animasi suara, kuis maupun video. Tujuan peneliti untuk mengembangkan media ini guna untuk memberikan gambaran konkret mengenai macam-macam gaya, manfaat gaya maupun gerak yang kita lakukan sehari-hari. Hal ini media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai pedoman atau alat bantu pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk menarik perhatian dan keaktifan peserta didik, sehingga media pembelajaran tersebut memudahkan pendidik dalam penyampaian materi agar mudah diterima maupun dipahami oleh peserta didik. Melalui pendekatan saintifik pun peserta didik diharapkan untuk selalu bersikap kritis dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MI Imam Bonjol Kota Lama, maka perlunya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang gaya dan gerak di kelas IV. Sesuai dengan pembahasan diatas peneliti mengangkat beberapa permasalahan yang dihadapi ke dalam bentuk judul skripsi tentang "**Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV MI PGRI Imam Bonjol"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV?
2. Bagaimana Efektivitas dan Efisiensi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV?
3. Bagaimana Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan proyek media pembelajaran *powerpoint* ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

2. Mendeskripsikan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *powerpoint* yang ada di computer atau laptop.
2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV MI Imam Bonjol Kota Malang materi tentang Gaya dan Gerak pada Tema 7.
3. Pada media pembelajaran ini terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar IPA

Kompetensi Dasar
IPA
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain, gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
4.3 Mendemontrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari,

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.

(Sumber Buku Guru Tematik Kurikulum 2013 Revisi 2017)

4. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik didesain dengan beberapa tampilan yaitu menu, gambar, video, suara, game yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang efektif.
5. Media pembelajaran ini tidak membutuhkan jaringan internet.
6. Media pembelajaran ini didesain untuk pendidik dan peserta didik.
7. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbentuk *softcopy*.
8. Media pembelajaran interaktif ini tidak berpacu hanya berisi teks saja namun juga dengan memberikan banyak contoh gambar maupun animasi-animasi yang sesuai dengan materi.
9. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik ini dilengkapi dengan berbagai pilihan menu yang berisi sebagi berikut:
   a. Pembukaan berisikan judul media pembelajaran, tema dan materi pembelajaran
   b. Slide selanjutnya berisikan menu petunjuk, kompetensi Inti, kompetensi dasar yang harus dicapai maupun tujuan pembelajaran, materi, kuis atau latihan soal dan profil pengembang.
   c. Materi tentang gaya dan gerak sesuai kompetensi dasar 3.3 dan 4.3 yang akan dicapai dengan menyisipkan animasi, gambar, suara maupun salah satu contoh video tentang gaya.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

d. Kuis atau latihan soal yang berisi beberapa soal pilihan ganda yang sesuai dengan materi yang telah dibahas.

e. Profil pengembang atau peneliti dan juga ucapan terimakasih.

10. Pada slide-tersebut terdapat tombol-tombol navigasi untuk mempermudah menggunakannya.

11. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dapat dijalankan menggunakan perangkat handphone ataupun tablet, namun lebih efisiennya menggunakan perangkat computer yaitu dengan *Microsoft Office* 2010 berupa *Microsoft PowerPoint* 2010.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media ini yaitu untuk memudahkan dalam proses pembelajaran pada materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan peserta didik akan lebih aktif dengan adanya media pembelajaran *powerpoint interaktif*. Peserta didik akan lebih memahami materi yang ada dibandingkan dengan media pembelajaran yang biasanya digunakan hanya berisi teks saja atau biasanya disebut dengan media konvensional, namun di media pembelajaran *powepoint* interaktif ini peserta didik dapat melihat contoh-contoh gambar-gambar, suara maupun yang sesuai dengan fakta. Karena peserta didik kurang antusias terhadap media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran, maka perlunya guru untuk mengembangkan media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pada masa pandemi ini juga media pembelajaran *powerpoint* interaktif justru sangat berguna bagi guru maupun peserta didik, dan secara mayoritas pun guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif saat mengajar

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

melalui virtual ini. Namun sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berisi teks saja dan kurang menambahkan ikon-ikon yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut. Pentingnya pengembangan ini berpengaruh pada:

1. Pentingnya Pengembangan untuk Peserta didik

Sebagai sumber belajar yang dapat menarik antusiasme atau keaktifan peserta didik untuk berpikir kritis, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu juga memberikan pengalaman baru saat proses pembelajaran dan memberikan suasana belajar yang unik yang dapat membuat peserta didik memperluasan wawasannya dalam berpikir.

2 Pentingnya Pengembangan untuk Guru

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat dijadikan sebagai variasi sarana media atau sebagai alat bantu untuk mengajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media ini juga membantu guru untuk meningkatkan keaktifan maupun pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

3 Pentingnya Pengembangan untuk sekolah

Memberikan informasi akan pentingnya penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media ini juga sebagai masukan dalam evaluasi untuk membantu meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran.

4 Pentingnya Pengembangan untuk Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman baru dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dan juga memiliki produk media pembelajaran untuk digunakan pada masa mendatang.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

5 Pentingnya Pengembangan untuk Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut khususnya untuk penelitian yang sejenis.

F. Asumsi Keterbatasan Pengembang

a) Asumsi dalam Pengembangan

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini digunakan sebagai media alternatif pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif saat pembelajaran berlangsung maupun memudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Diantaranya sebagai berikut:

1. Pendidik kelas IV MI Imam Bonjol sudah menguasai masalah pengoperasian computer maupun laptop.
2. Media pengembangan ini mengarah pada multimedia yang pada dasarnya peserta didik masih suka bermain dan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap apa yang dilihatnya. Sehingga media pengembangan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, agar peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran dan pembelajaran pun menjadi efektif.
3. Peserta didik dapat mempelajari kembali dirumah melalui smartphone ataupun PC.
4. Poin-poin dalam angket menyatakan layak dan tidaknya produk media pembelajaran interaktif digunakan.

b) Keterbatasan dalam Pengembangan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Pengembangan media interaktif *powerpoint* interaktif ini mempunyai beberapa keterbatasan yaitu:

1. Pengoperasian media ini hanya dapat menggunakan *computer, laptop,* maupun *notebook*.
2. Media pembelajaran hanya dikembangkan untuk satu materi yaitu pada mata pelajaran IPA tentang gaya dan gerak.

G. Definisi Operasional

Agar tidak tejadi suatu penafsiran yang berbeda dari pembaca atau pemakai maka diperlukannya definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan seoperasional mungkin diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu saat kegiatan belajar mengajar, untuk menyampaikan suatu pesan oleh pendidik ke peserta didik dengan lebih jelas atau lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajarannya pun dapat tercapai dengan efektif maupun efisien, media yang digunakan pun mulai dari buku maupun perangkat elektronik yang tersedia di dalam kelas.
2. *Powerpoint* interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam bentuk slide presentasi dengan menggunakan berbagai objek teks, gambar, suara, maupun video atau fitur-fitur lainnya, tidak hanya berisi penyampaian materi saja namun juga meningkatkan keaktifan maupun partisipan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Pendekatan saitifik adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan secara aktif peserta didik dan selalu berpikir kristis dalam memecahkan suatu

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

masalah, juga menyadari bahwa informasi berasal dari mana saja, kapan saja maupun tidak bergantung pada guru, sehingga pendekatan ini mempunyai tahapan yang disingkat dengan 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan.

4. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diampu oleh peserta didik dari berbagai jenjang khususnya Sekolah Dasar untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik secara kritis dan pembelajarannya pun membahas tentang alam yang berhubungan dengan kehidupan manusia berdasarkan fakta yang telah teruji kebenarannya. Materi Gaya dan Gerak salah satu mata pelajaran yang harus diampu oleh peserta didik khususnya SD/MI.

H. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudah untuk melihat dan mengetahui paparan yang ada pada bagian skripsi secara keseluruhan, maka perlunya dikemukakan sistematika yang merupakan pedoman penulisan skripsi. Adapan sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

   Unsur-unsur pada bagian awal skripsi hasil penelitian pengembangan ini memuat tentang halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman abstrak, halaman moto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman gambar, maupun halaman daftar lampiran-lampiran.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

2. Bagian Inti

Bagian inti pada skripsi penelitian pengembangan ini terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, maupun sistematika penulisan

b. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka ini memuat tentang kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip ataupun teori yang digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan berdasarkan kajian tersebut meliputi:

1) Kajian Teoritik yang berisi tentang model dan prosedur yang akan dipakai saat mengembangkan media pembelajaran.
2) Landasan Empiris berisi tentang gambaran-gambaran upaya yang ditempuh oleh peneliti lain atau peneliti terdahulu untuk mendekati permasalahan yang sama atau relatif sama.

c. BAB III Metode Pengembangan

Pada bab ini peneliti mengemukakan tentang metode pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yang memuat butir-butir

1) Model pengembangan
2) Prosedur pengembangan

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

3) Uji coba produk yang berisi desain uji coba, subjek coba, jenis data, teknik pengumpulan data maupun teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Pengembangan

Pada bab ini memuat tentang gambaran hasil penelitian pengembangan yaitu meliputi:

1) Penyajian Data Uji Coba
2) Analisis Data
3) Revisi Produk

e. BAB V Kajian dan Saran

Pada Bab ini berisi tentang wujud akhir dari produk yang dikembangkan setalah direvisi perlu dikaji secara objektif dan tuntas. Selain itu juga berisi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, saran untuk diseminasi produk ke sasaran yang lebih luas maupun saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut. adapun susunannya adalah sebagai berikut:

1) Kajian Produk yang telah direvisi
2) Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Hal-hal yang dimasukkan pada bagian akhir ini adalah bagian yang mendukung maupun terkait erat dengan uraian yang ada pada bagian inti. Bagian akhir dari skripsi ini memuat tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran yang mendukung dan riwayat hidup penulis skripsi ini.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Bebasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Lee & Owens (Irawati, 2018). Pengembangan tersebut meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV, Analisis dari data yang telah diolah peneliti yakni sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Tahapan yang pertama dilakukan adalah proses analisis. Dalam tahapan ini kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui keadaan saat proses pembelajaran di sekolah sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti akan tercapai sesuai sasaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Usman dalam (Rasyid, 2016) penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Selain melakukan penilaian ke ahli desain dan ahli, pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif didasarkan pada analisis kebutuhan yang sudah

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

dilakukan peneliti pada saat observasi. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas maupun beberapa peserta didik. Analisis ini dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan. Sedangkan pendidik membutuhkan perantara berupa media pembelajaran saat penyampaian materi sehingga membuat siswa mudah menelaah tentang materi yang diterimanya.

Media *powerpoint* merupakan salah satu bentuk *software* yang dibuat maupun dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan dapat menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya (Siagian, 2021). Hal ini sesuai dengan analisis kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik dan peserta didik sebagai jalan keluar dari permasalahan yang ada. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

b. Tahap Desain

Pengembangan kompetensi dasar dan indikator bertujuan untuk menjadikan salah satu fokus materi menjadi sebuah produk untuk pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. KD dan Indikator ini diambil sesuai dengan pertimbangan dari analisis kebutuhan, dimana siswa memerlukan pemahaman yang nyata tentang pembelajaran IPA khususnya untuk materi gaya.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Langkah selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media pengembangan menggunakan *Powerpoint* karena media ini mempermudah peneliti dalam pembuatan maupun poin-poin materi yang akan dibuat oleh peneliti karena banyaknya animasi maupun transisi yang menarik. Media di desain menyesuaikan dengan analisis kebutuhan dari data yang diterima. Desain *Powerpoint* ini mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Seperti halnya menurut Arsyar dalam (Jayusman, Gurdjita, & Shavab, 2017) program *powerpoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pebuatannya, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Biasanya digunakan dalam presentasi akan tetapi progamnya memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran inetarktif.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahapan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* ini nantinya akan mekombinasikan antara teks, grafik, suara, dan video. penambahan efek transisi dan animasi pada media menjadikan media yang dikembangkan menjadi bervariasi. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sanaky, 2019). Pengembangan dimulai dengan cara mendesain produk yang akan dikembangkan melalui dua tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yaitu didesain sesuai dengan data yang diperoleh oleh peneliti dan validasi dari ahli materi maupun ahli desain.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Langkah-Langkah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut:

1) Pengembang masuk ke dalam aplikasi *Microsoft powerpoint* di PC
2) Klik Blank Presentation untuk memulai membuat lembaran baru
3) Peneliti membuat template sendiri dengan mendownload gambar di google dan juga ditambahkan animasi-animasi yang diinginkan. Selain itu juga dalam halaman awal peneliti menambahkan *shapes* dan didalamnya terdapat tulisan tema materi maupun tombol mulai.
4) Slide kedua peneliti membuat transisi loading menggunakan *shapes* dan diedit dengan menambahkan *animation* pada *shapes* loading.
5) Setelah loading maka akan masuk pada halaman menu. Pada halaman menu pengembang juga mengedit beberapa menu yang dibutuhkan dan untuk bisa di klik langsung ke halaman sesuai menu maka pengembang menambahkan fitur *action* yang ada di *insert.*
6) Pengembang mengedit slide-slide terlebih dahulu sebelum memberikan *action* pada halaman menu yang inginkan. Apabila sudah maka pada bagian *shapes* menu yang diingkan di block dan klik *insert* pilih *action* klik bagian di *hyperlink* dan sesuaikan dengan slide yang akan ditambahkan atau diinginkan.
7) Selain itu juga terdapat video pembelajaran, klik *insert* dan pilih video – *video from file* apabila video yang akan ditambahkan sudah ada di folder lalu klik ok.
8) Selain itu juga dalam simulasi terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, apabila pertanyaan salah maka akan muncul kartun geleng-geleng dan suara boom sebaliknya jika jawaban benar maka akan muncul kartun melambai dengan suara

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

tepuk tangan. Dalam pembuatannya animasi kartun pengembang mendownload di google juga suaranya sudah tersedia dalam aplikai PPT dan pengembang tinggal menambahkannya . Kemudian ditambahkan *animation* pada objek yang ingin di edit.

9) Pada slide PPT juga terdapat tombol-tombol seperti tombol silang cara mengedit tombol silang dengan menambahkan *action* kemudian pilih *hyperlink to* dan pilih bagian *end show* karena tombol silang untuk mengakhiri slide PPT.

10) Setelah selesai semua slide yang dibutuhkan maka file disimpan dan siap untuk digunakan.

Setelah produk selesai dikembangkan, maka tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba kepada ahli desain dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, selain itu juga agar mendapatkan komentar ataupun saran dari produk yang telah dikembangkan peneliti. Berikut hasil uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli materi.

a). Validasi Ahli desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk menguji tentang aspek-aspek dalam pengembangan media yang dilakukan pengembang maupun desain yang ada pada produk. Aspek-aspek tersebut terbagi menjadi sebuah indikator penilaian yang berisikan 20 indikator penilaian. Dalam validasi media pembelajaran ini menggunakan penilaian skala likert berisikan skala 1 sampai 5. Skor 1 termasuk dalam kategori “sangat tidak layak”, skor 2 kategori “kurang layak”, skor 3 memiliki kategori “cukup layak”, skor 4 memiliki kategori “layak” dan skor 5 memiliki kategori “sangat layak”.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Berdasarkan data dari hasil penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang didapat dari nilai angket ahli desain mendapatkan skor 80 dari skor yang diharapkan berjumlah 100 sehingga memiliki presentase kelayakan sebesar 80%. Berdasarkan kategori skala kelayakan media pembelajaran termasuk dalam kategori "layak". Maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan peneliti berada dalam kriteria "layak" digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan oleh (Haerani, 2017), membahas tentang media pembelajaran *powerpoint* interaktif mengacu pada Kurikulum SD 2013, penelitian dilakukan untuk kualitas produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan melalui tahap validasi oleh pakar ahli media berbasis TIK hasil validasi oleh pakar media ibu T.Y menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan memperoleh skor 3,71.

Komentar dan saran yang diterima dari ahli desain yang terdapat pada lembar validasi desain media pembelajaran yaitu pada menu simulasi yang terdapat di slide harus diperbanyak atau ditambahkan lagi melihat dari yang terdapat di slide hanya berisi 4 simulasi. Komentar dan saran yang diterima tersebut digunakan dan dijabarkan pada bagian revisi produk.

b). Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari indikator penilaian yang berhubungan dengan materi dalam pembelajaran baik isi materi ataupun bahasa yang digunakan. Dalam validasi media pembelajaran ini menggunakan penilaian skala likert berisikan skala 1 sampai 5. Skor 1 termasuk dalam kategori "sangat tidak layak", skor 2 kategori "kurang layak", skor

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

3 memiliki kategori “cukup layak”, skor 4 memiliki kategori “layak” dan skor 5 memiliki kategori “sangat layak”.

Berdasarkan data hasil dari penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang didapat dari ahli materi yang terdiri dari 15 indikator, skor yang didapat dari ahli media sebesar 65 dengan total skor yang diharapkan berjumlah 75 sehingga presentase kelayakan sebesar 86,6%. Berdasarkan kategori skala kelayakan media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak. Maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berada dalam kategori “sangat layak” materinya untuk digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan oleh (Anggraeni, 2021) yang membahas tentang media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik, penelitiannya dilakukan untuk mengetahui prosedur pengembangan penelitian dan juga untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran *powerpoint*. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 77,08% dengan kategori sangat layak digunakan.

Komentar dan saran yang diterima peneliti dari ahli materi yang terdapat pada lembar validasi materi yaitu perlunya perbaikan pada pengertian gaya, perbaikan pada redaksi kalimat “macam-macam magnet” yang ada di slide, dan juga melakukan perbaikan pada slide “contoh gaya gesek”. Komentar dan saran yang diterima tersebut akan digunakan dan dijabarkan pada bagian revisi produk.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

d. Tahap implementasi

Media pembelajaran yang sudah melalui tahap pengembangan maka diuji terlebih dahulu oleh peneliti, apabila media siap untuk digunakan maka akan lanjut ke tahap berikutnya yaitu pada tahapan implementasi.

Uji kelayakan yang dilakukan oleh siswa kelas IV MI Imam Bonjol, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Uji coba produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dilakukan oleh siswa yaitu dengan mengisi angket kelayakan media sesuai dengan kepuasan peserta didik saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tersebut setelah dinyatakan layak oleh ahli desain dan ahli materi. Sesuai yang dipaparkan (Maharani & Widhiasih, 2016) respon adalah suatu rangsangan/tanggapan siswa setelah diberikannya suatu media. Hal ini berarti respon siswa dalam pembelajaran sangat penting, karena dari respon, guru dapat mengarahkan cara berpikir siswa menjadi lebih benar dan baik lagi.

Karena sebelumnya saat proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa buku dan belum pernah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif maupun tidak yang berbasis teknologi. Peserta didik sangat aktif saat pembelajaran dengan menggunakan media ini, dan guru mengakui bahwa saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif peserta didik sangat antusias dan materi yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik tersebut. peneliti membagikan angket respon siswa dan tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Waktu melakukan pengimplementasian peneliti mengamati guru dan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Indikator

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

penilaian peserta didik terdiri dari 15 indikator dan skor kategori 1 sampai 5, diperoleh dari hasil pengisian angket respon siswa yang telah diiisi dari angket tersebut memiliki total 843 skor dari skor maksimal 900 sehingga mendapat rata-rata 93,66% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal tersebut dilakukan guna untuk melihat respon siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi tentang gaya.

Selain itu juga guru mengisi angket tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hasil dari angket tanggapan guru memperoleh skor 71 dari 1 sampai 5 skor penilaian dengan 15 indikator, menghasilkan rata-rata sebesar 94,66% dan presentase tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal tersebut terlihat bahwa guru juga mengakui dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menambah keaktifan peserta didik, selain itu juga peserta didik mudah memahami materi IPA tentang gaya, karena media tersebut memberikan contoh ataupun gambaran nyata sehingga siswa tertarik maupun penasaran dengan apa yang dilihatnya.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini tidak dilakukan oleh peneliti, karena dalam tujuan pengembangan media ini hanya sebatas mengembangkan dan pengimplementasian saja. Maka hal itu tahapan evaluasi tidak dilakukan dalam penelitian.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

2. Efektivitas dan Efisiensi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV

Efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan guna untuk melihat seberapa jauh tujuan ataupun sasaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pengertian efektivitas merupakan menunjukkan sejauh mana ketercapaian suatu tujuan yang telah terlebih dahulu ditentukan (Rahadhitya & Darsono, 2015). Ketercapaian tujuan ataupun sasaran dalam pembelajaran dapat dilihat melalui keefektivitasan dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Mutimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dimana efektivitas pembelajaran memiliki arti kesuksesan dalam pembelajaran ditandai dengan keingian peserta didik dalam mempelajari hal yang diajarkan (Azhar, 2020). Hal ini dimaksudkan, dalam penggunaan media interaktif dapat mengembangkan pembelajaran dimana peserta didik akan mempunyai keinginan yang tinggi dalam hal yang dipelajarinya apabila menggunakan media interaktif.

Perhitungan hasil evaluasi soal yang telah dikerjakan peserta didik dengan berpedoman materi yang ditampilkan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif guna untuk mengetahui keefektivitasan media *powerpoint* pada pembelajaran IPA. Hasil pengerjaan soal evaluasi peserta didik yang telah dilakukan guna untuk mengukur keefektivitasan menggunakan media pembelajaran. Evaluasi belajar peserta didik di dalam kelas IV MI Imam Bonjol mendapatkan nilai minimal 77 dan nilai maksimalnya 100, sehingga mendapatkan nilai presentase yang didapatkannya adalah 88,5%. Presentase Evaluasi hasil belajar peserta didik menunjukkan skor presentase sebesar 88,5% yang berada pada kategori sangat layak.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikatakan efektif apabila terlihat dari skor yang diperoleh siswa dibandingkan dengan skor KKM yaitu 75 (Rahmawati, 2020). Dilihat dari hasil pengerjaan peserta didik dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif telah mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik maka hasil yang diperoleh dari skor prsentasi 88,5% telah mencapai diatas KKM. Hasil dari analisis pengerjaan evaluasi soal tersebut dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi IPA memiliki keefektivitasan yang tinggi.

Seperti yang diungkapkan (Octaviani, 2021) dalam penelitiannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif pembelajaran IPA . Respon siswa pada uji coba perorangan sangat baik. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil adalah sangat baik dengan perlehan rata-rata 87,5%. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran.

Media bisa membuat sebuah pelajaran lebih jelas, menarik, interaktif dan efisien (Amanah, 2016). Hal ini dimaksudkan apabila menggunaan media pembelajaran yang tepat maka akan dapat dikatakan efisien dalam media pembelajaran tersebut, khususnya dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Karena siswa yang belajar menggunakan media maka belajarnya akan menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Nurrita, 2018). Hal ini bisa dilakukan dengan guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran, dan guru memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu tidak langsung pada materi yang sulit. Karena itu media pembelajaran

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

merupakan sebuah alat bantu saat proses pembelajaran sehingga makna yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

3. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV

Pada saat melakukan penelitian, peneliti juga memberikan angket pada peserta didik untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan dari uji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti melaui angket respon siswa tersebut. Pada penelitian di kelas IV MI Imam Bonjol dihadiri oleh 12 peserta didik dan satu guru kelas atau wali kelas. Setelah selesai mengisi soal evaluasi maka peneliti menyebar angket respon siswa kepada peserta didik.

Dilihat dari angket yang telah diisi oleh peserta didik yang terdiri dari 15 indikator penilaian dan skor angket respon yang menggunakan skala likert dengan memiliki 1 sampai 5 kriteria. Pada skor 1 termasuk dalam kategori "sangat tidak layak", pada skor 2 terdapat kategori "tidak layak", pada skor 3 termasuk "cukup layak", kategori 4 termasuk "layak" dan skor dalam kategori 5 temasuk dalam kategori "sangat layak".

Pada indikator pertama dalam angket resspon siswa tentang media pembelajaran *powerpoint* interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi mendapatkan presentase 96,2% dimana peserta didik menyatakan setuju atau sangat layaknya menggunakan media tersebut dalam membantu peserta didik untuk mudah memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya dalam indikator bahasa

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

yang digunakan dalam media pembelajaran *powerpoint* sesuai dengan pemahaman peserta didik mendapatkan presentase 91,6% yang menyatakan peserta didik sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Peserta didik menyatakan sangat layaknya media tersebut digunakan, dengan bahasa yang terdapat pada *powerpoint* tersebut sudah sesuai dengan pemahamannya.

Dalam indikator ketertarikan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif mendapatkan presentase sebesar 91,6% yang menyatakan peserta didik mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik. Menurut (Fatmawati, Aminuyati, & Okianna, 2019) penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik ataupun menyenangkan diharapkan mampu untuk meningkatkan belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik menjadi optimal.

Peserta didik saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif mendapatkan pengalaman baru mendapatkan presentase sebesar 95%. Peserta didik menyatakan sangat layaknya media pembelajaran dalam memberikan pengalaman baru kepada mereka, karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan media tersebut dan media yang digunakannnya masih berpacu pada media konvensional berupa buku ataupun *print-out* materi.

Selanjutnya dari segi keaktifan saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif peserta didik memberikan presentase sebanyak 93,3%. Hal itu peserta didik menyatakan sangat layaknya media *powerpoint* sebagai sarana untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat menggunakan media tersebut. karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, melalui

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

media pembelajaran yang nyaman digunakan kegiatan belajar mengajar pun dapat berjalan dengan baik sehingga peserta didik dapat aktif selama kegiatan berlangsung (Rahmad, 2017).

Media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik mendapatkan presentase sebesar 93,3%. Hal tersebut menyatakan bahwa peserta didik menyatakan sangat layaknya menggunakan media interaktif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Seperti halnya menurut (Febrita & Ulfah, 2019) salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan minat ataupun motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik dan benar.

Selain itu juga isi dari media yang telah dipaparkan kedalam *powerpoint* sudah sesuai dengan tema yang diajarkan oleh guru mendapatkan presentase sebesar 90%. Peserta didik menyatakan sangat layaknya menggunakan media *powerpoint* interaktif karena isi dari media sudah sesuai tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik lebih semangat dalam penggunaan media *powerpoint* mendapatkan presentase 95%, yang menyatakan peserta didik mengungkapkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan karena dapat menambah semangat peserta didik saat proses pembelajaran.

Media *powerpoint* membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang kurang dimengerti mendapatkan presentase sebesar 93,3% yang menyatakan bahwa peserta didik menyatakan kelayakan akan media tersebut. peserta didik mengakui bahwa menggunakan media *powerpoint* dapat membantunya dalam segi materi yang kurang dipahami menjadi paham. Peserta didik juga menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif merupakan pembelajaran yang diinginkan olehnya, indikator ini

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

mendapatkan presentase sebesar 93,3% dan menyatakan sangat layaknya media tersebut digunakan saat pembelajaran.

Peserta didik dapat mengoperasikan media *powerpoint* interaktif dengan baik dan benar mendapatkan presentase sebesar 90%. Hal ini menyatakan bahwa peserta didik dapat menggunakan media tersebut, akan tetapi dalam pengoperasiannya masih sebagian peserta didik perlunya pendampingan dalam menggunakannya. Media ini juga dapat menambah keingintauan peserta didik menjadi meningkat mendapat perolehan presentase sebesar 93,3%. Peserta didik mengakui bahwa penggunaan media *powerpoint* ini menarik perhatiannya sehingga dapat menambah rasa keingintauan peserta didik meningkat.

Media *powerpoint* interaktif membuat peserta didik yang kurang aktif menjadi aktif mendapat perolehan presentase sebesar 93,3% dan peserta didik mengakui sangat layaknya media tersebut untuk meningkatkan keaktifan mereka. (Pertiwi, Zifa, & Fatimah, 2022) Telah membuktikan bahwa efek positif dari penerapan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu juga media *powerpoint* interaktif menjadikan peserta didik lebih giat untuk melakukan belajar kembali mendapat presentase 96,6%. Hal ini dimaksudkan media *powerpoint* interaktif penggunaannya dapat diulang-ulang untuk belajar kembali atau mengulang materi. Peserta didik juga sangat senang melakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif dengan presentase 96,6%, karena mereka mengakui bahwa penggunaan media *powerpoint* sangat menyenangkan.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibahas tersebut menyatakan angket respon siswa kelas IV setelah menerapkan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif memperoleh rata-rata 93,6% dengan kategori "sangat layak". Hasil tersebut bermakna bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* di dalam kelas layak digunakan dalam penyampaian materi. Meskipun tetap ada salah satu siswa yang tetap kurang fokus terhadap media yang ditampilkan guru tetapi siswa tersebut bisa diatasi dengan selalu mengawasi nya. Diantara salah satu tersebut, kebanyakan siswa senang ataupun tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif karena media tersebut berbeda dengan media yang biasanya digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diakibatkan karena dalam media *powerpoint* interaktif terdapat ikon-ikon maupun animasi bergerak yang memberikan gambaran nyata terhadap contoh materi yang dipelajari siswa dan terdapatnya simulasi yang memberikan tantangan siswa untuk menjawabnya. Sama halnya menurut (Dian Anggraeni & Kustijono, 2013) bahwa proses pembelajaran melalui media animasi peserta didik akan lebih termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran. Kelemahan dari animasi yaitu hanya memberikan gambaran nyata tapi tidak dalam wujud nyata, sedangkan kelebihan dari animasi sangatlah banyak karena menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Saat pengenalan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran. Saat guru memberikan pertanyaan pun siswa aktif untuk menjawab pertanyaan yang diberikan tersebut. Meskipun semua siswa dapat mengoperasikan *smartphone* dan sebagian siswa juga dapat

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

mengoperasikan komputer, akan tetapi penggunaan media ini juga perlu pendampingan dalam mengoperasikannya agar lebih efektif saat menampilkannya. Hal tersebut sama halnya yang dikemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu memikirkan kemampuan yang dimiliki peserta didik agar mampu mengikuti dari alur media yang digunakannya (Abidin, 2016).

Berdasarkan hasil yang diterima oleh peneliti dapat ditarik kesimpulannya bahwa secara menyeluruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak digunakan. Walaupun pada uji coba ini peneliti berfokus pada pembelajaran IPA tapi materi lain pun juga layak menggunakan media ini saat proses pembelajarannya. Karena siswa tertarik dengan hal baru dan beda, karena media dapat memberikan gambaran nyata sehingga siswa akan antusias dengan apa yang dilihatnya. Seperti yang diungkapkan oleh (Abi Hamid dkk, 2020) bahwa manfaat dari media dapat meningkatkan antusiasme peserta didik sehingga mampu meningkatkan peserta didik menjadi giat dalam belajar.

Hal ini juga memberikan kesempatan untuk guru selalu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif khususnya media *powerpoint* karena media ini relatif murah. Guru tidak hanya berpacu pada media konvensional berupa buku akan tetapi guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. (Rusyan & Tabrani, 2014) Mengatakan, untuk memiliki suatu keahlian dan kemampuan, para guru dituntut untuk meningkatkan pengetahuan, menguasai maupun memakai teknologi yang ada, baik itu komputer maupun alat-alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Menurut (Rusman, Deni, & Riyana Cepi, 2011) *powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan suatu program multimedia secara menarik, mudah dalam pembuatan maupun penggunaan dan relatif murah, dikarenakan tidak membutuhkan bahan baku lain selain alat untuk menyimpan data. Hal ini memudahkan guru dalam pembuatan maupun penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk dimanfaatkan saat proses pembelajaran.

Pemerolehan dari angket respon peserta didik selama penelitian memberikan skor yang mendorong pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hasil dari angket respon siswa menghasilkan skor sebesar 80% yang menyatakan layak untuk digunakan. Hal ini terlihat dari angket respon siswa dalam penggunaan media dapat membantu peserta didik untuk selalu aktif dan termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memiliki beberapa keunggulan secara teknis diantaranya media ini praktis dalam penggunaannya, media ini memiliki desain penyajian yang menarik, media ini juga dapat menampilkan gambar, animasi, suara ataupun video yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengamatinya (Sanaky, 2009). Media *powerpoint* ini juga dapat dilihat kembali atau kegiatan pembelajaran secara berulang kali, selain itu juga media ini sangat kaya akan berbagai fitur-fitur.

Selain itu juga media ini memiliki kelemahan dimana materi yang disampaikan menggunakan media ini dibutuhkannya keterampilan khusus untuk mendesain agar dapat menarik perhatian siswa. Akan tetapi harusnya seorang pelajar dapat meminimalisisr kelemahan dari media ini dengan memaksimalkan kelebihan sehingga hasil yang maksimal akan tercapai.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

Setelah melakukan beberapa tahapan tersebut maka terlihatlah kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media tersebut, sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran *powerpoint* interaktif
   a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran.
   b. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan ataupun dapat mempermudah dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru.
   c. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik juga dapat menambah keaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran
2. Kekurangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif
   a. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA ini hanya diuji cobakan dalam skala kecil yaitu kelas IV di MI Imam Bonjol yang berjumlah 12 siswa.
   b. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini membutuhkan ketelatenan dalam pengeditan dan juga kekreatifitasan dalam pengembangan media.

Produk yang dihasilkan oleh peneliti masih tedapat kekurangan yang perlu untuk diperbaiki agar menghasilkan sebuah produk yang lebih baik lagi. Salah satu masalah yang masih dihadapi dalam penggunaan media ini yaitu dalam pengoperasian media oleh peserta didik masih perlunya pendampingan dari guru ataupun orang tua, agar media *powerpoint* yang dijalankannya bisa lebih efektif.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat saran untuk pembaca maupun pengguna sebagai berikut:

a. Bagi guru, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan sebagai media saat proses pembelajaran dan media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
b. Bagi peserta didik, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat menambah penambah pengetahuan khususnya materi IPA tentang gaya.
c. Bagi peneliti, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat dijadikan suatu sumber ataupun referensi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan oleh semua peserta didik ditingkatan SD/MI. Peneliti memberikan saran apabila akan mengembangkan suatu produk harus selalu memperhatikan tahapan-tahapan yang akan dilakukannya dalam penelitian pengembangan. Selain itu juga produk ini disebar guna untuk mendapatkan masukan ataupun saran agar dapat menghasilkan suatu produk yang lebih baik lagi.

3. Pengembangan Lebih Lanjut

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang berisikan materi IPA tentang gaya pada kelas IV. Saran untuk pengembangan lebih lanjut yaitu diperlukan untuk revisi

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

desain, materi maupun gambar yang disajikan agar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi yang dipelajarinya sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tujuan pembelajaran dapat tercapai.

University of Islam Malang REPOSITORY
© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

DAFTAR RUJUKAN

Abi Hamid dkk, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Abidin, Z. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran*.

Aghnia, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *XVI*(1).

Amanah. (2016). *Media Pembelajaran Kimia - SMA*. Bandung: PPPPTK IPA.

Andriyani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematilk Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Anggraeni, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI*. *5*(2), 145–153.

Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azhar, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plumbing. *Jurnal PenSil*, *9*(2), 97–103. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15340

Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *9*(1), 37. https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50

Dian Anggraeni, R., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, *3*(1), 11. https://doi.org/10.26740/jpfa.v3n1.p11-18

Ernawati, A. N. (2021). *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPA SD/MI Kelas IV*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.

Fatmawati, Aminuyati, & Okianna. (2019). Hubungan Media Powerpoint dengan Minat Belajar Siswa Kelas VII B SMP Negeri 21 Pontianak. *Pendidikan IPS FKIP Untan Pontianak*, *8*.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Universitas INdraprasta PGRI*.

Haerani, W. E. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF MENGACU PADA KURIKULUM SD 2013 SUBTEMA GAYA DAN GERAK KELAS IV*.

Hidayati, A., Rufi'i, R., & Wiyarno, Y. (2020). Pengembangan Buku Ajar IPA Kelas VI untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *8*(2), 106. https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.5628

Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Husein, H. dan D. N. A. (2012). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Powerpoint*.

Indriyanti, R. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI PENYESUAIAN MAKHLUK HIDUP TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI DEPOK 1*.

Irawati, I. (2018). Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *8*(1), 19–24.

Jannah, N. F. (2017). Evaluasi Media Pembelajaran PowerPoint Pada Kurikulum 2013 Oleh Guru Mata Pelajaran Di SMP Negri 2 Kudus. SKRIPSI. In *Universitas Negeri Semarang*.

Jayusman, I., Gurdjita, & Shavab, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Powerpoint pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala*, *3*.

Kurniasih, I. dkk. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.

Larasati, S. A. D. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Publikasi*, *1*.

Maharani, & Widhiasih. (2016). Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pengembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, *03*.

Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, *1*(2), 66–77. Retrieved from https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj

Pertiwi, Zifa, & Fatimah. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SDN Kemiri Boyolali. *Educatif Journal of Educaton Research*, 73–77.

Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: UMSU Press.

Rahadhitya, & Darsono. (2015). *Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Efektivitas Audit Internal*. Jawa Tengah: Fakultas Ekonomika dan Bisnis.

Rahmad, F. (2017). Metode Powerpoint dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *1*.

Rahmawati, F. (2020). Penggunaan Media Interaktif Powerpoint dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia*, *4*.

Rasyid, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *7*.

Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan*

© Hak Cipta Milik UNISMA
repository.unisma.ac.id

University of Islam Malang
REPOSITORY

Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.

Rusman, Deni, K., & Riyana Cepi. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Rusyan, H. ., & Tabrani. (2014). *Membangun Guru Berkualitas*. Jakarta: PT. Pustaka Dinamika.

Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanaky, H. A. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Santrianawati, M. P. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Siagian. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*.

Sumiharsono, R. dan H. H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Susilo, A. . (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Journal of Primary Education*, *1*(1). https://doi.org/10.15294/jpe.v1i1.58

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id