

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*POWERPOINT INTERAKTIF* PADA TEMA 1 SUBTEMA 2 DI  
KELAS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hafifah Aswita Lubis**

**NIM : 06131181924004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 1 SUBTEMA 2 DI  
KELAS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Hafifah Aswita Lubis**

**NIM: 06131181924004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 1 SUBTEMA 2 DI  
KELAS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Hafifah Aswita Lubis**

**NIM: 06131181924004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

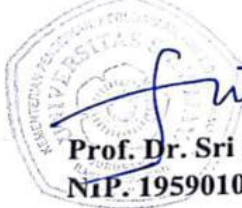
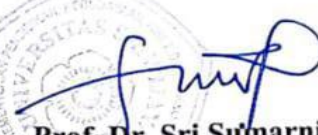
**Pembimbing**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan**

  
  
**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP. 195901011986032001**

**Ketua Program Studi**

  
**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 1 SUBTEMA 2 DI  
KELAS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hafifah Aswita Lubis**

**NIM: 06131181924004**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Telah di ujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

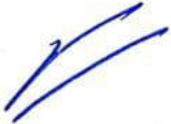
Tanggal : 20 Juli 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
2. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd



**Palembang, Agustus 2023  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafifah Aswita Lubis

NIM : 06131181924004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Interaktif* Pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III SD Negeri 16 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keliruan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 20 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dari/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan pihak manapun.

Palembang, Juli 2023

Yang membuat Pernyataan



Hafifah Aswita Lubis

NIM. 06131181924004

## **PERSEMBAHAN DAN MOTO**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas berkah, rahmat, serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan kuliahku, atas izin Allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam tidak lupa saya curahkan kepada nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, hormat dan sayang, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda tercinta Alm. H. Iljam Ebentaf Lubis dan Ibunda Hj.Asmia Hasibuan, S.Pdi. atas semua kasih dan cinta yang tidak pernah putus diberikan. Yang selalu membimbing dan memberikan semangat kepada saya dan terima kasih karena senantiasa memanjatkan doa, memberikan motivasi, dukungan moral dan finansial sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Saudara tersayang, Ummu Salimah Al Bajalia Lubis, S.Pd, Gr. Safizah Ummu Harisah Lubis, S.Farm.,Apt, Irwan Zunaidi Lubis, M. Asril Husein, Rizki Khoirunnisah Lubis, Mhd. Febriansyah Hasibuan, S.Pd, Gr. Baginda Aminullah Nasution S.Kom dan Erlina Nasution. Ponakan-ponakanku yang selalu memberikan semangat sekaligus mendo'akan semua hal baik untuk saya.
3. Seluruh keluarga besar dari Ayah dan Ibu yang sudah memotivasi saya untuk menjadi lebih kuat dan lebih baik setiap harinya.
4. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan saran kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sudah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga mampu menyelesaikan studi ini.
6. Admin prodi yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam menyelesaikan segala urusan administrasi.
7. Sahabat dekat saya sejak MA, Camilla, Nazifah, Habiba, Hayati, Amelia, Mawaddah dan Guntari

8. Septianti dan Dyah Handayani Kusuma, yang sangat membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat saya Nurul Anggita Putri, Regita Islamiyah, Syawaliyah Barokatina, Nabila Amelya Arifah yang telah menjadi tempat berkeluh kesah ketika sedang ada masalah, memberikan dorongan dan motivasi untuk bangkit ketika terjatuh, terima kasih atas waktu yang telah diluangkan.
10. Ayuk, Diva dan Tia adek kosan saya selama kuliah yang selalu membantu dan mendengarkan keluh kesah saya.
11. Seseorang dengan NIM 06061181924002 terima kasih dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada suka maupun duka dari awal hingga proses penyusunan skripsi ini.
12. Keluarga BEM KM FKIP Unsri yang telah memberikan pengalaman suka duka serta memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Teman-teman IMATABAGSEL SUMSEL telah menjadi keluarga dan saling memberikan dukungan.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD 2019 Universitas Sriwijaya yang telah berbagi banyak hal berharga selama masa perkuliahan.
15. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan.
16. Terakhir, Kepada diri saya sendiri, Hafifah Aswita Lubis yang telah berjuang, berusaha, dan berdoa yang tiada hentinya hingga dapat menyelesaikan amanah dari orang tua. Terima kasih karena sudah mampu bertahan atas segala rintangan yang telah dilalui. Terima kasih telah berjuang melewati setiap langkah untuk menggapai kesuksesan.

### **MOTTO**

“Bertambah tua itu bukan berarti kehilangan masa muda. Tapi babak baru dari kesempatan dan kekuatan”

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Interaktif* Pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III SD Negeri 16 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Ibu..... sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, prang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungannya selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2023

Penulis



Hafifah Aswita Lubis

NIM. 06131181924004



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	<u>iii</u>
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJL.....	iv
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSEMBAHAN DAN MOTO.....	vii
PRAKATA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Pengembangan.....	6
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	6

2.1.2	Karakteristik Penelitian Pengembangan .....	7
2.1.3	Macam-Macam Penelitian Pengembangan .....	8
2.2	Media Pembelajaran .....	11
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.2.3	Jenis – jenis Media Pembelajaran .....	13
2.2.4	Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
2.3	Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint Interaktif</i> .....	15
2.3.1	Manfaat Penggunaan Media <i>Power Point Interaktif</i> .....	16
2.3.2	Kelebihan dan kekurangan Media Power Point .....	16
2.4	Pembelajaran Tematik .....	17
2.4.1	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	17
2.4.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik.....	18
2.4.3	Tujuan Pembelajaran Tematik .....	18
2.4.4	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	19
2.5	Penelitian yang relevan .....	20
BAB III .....		22
METODELOGI PENELITIAN .....		22
3.1	Jenis Penelitian .....	22
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
3.3	Subjek Penelitian .....	23
3.4	Prosedur Penelitian .....	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.5.1.	Angket.....	26
3.5.2.	Dokumentasi .....	26

3.6	Instrumen Penelitian .....	27
3.6.1	Instrumen Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	27
3.6.2	Instrumen Angket Respon Siswa dan Guru .....	29
3.7	Teknik Analisis Data .....	31
3.7.1	Analisis Data Wawancara Guru dan Siswa.....	31
3.7.2	Analisis Angket Penilaian Validasi Ahli, Guru dan Siswa .....	32
BAB IV .....		34
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Hasil Penelitian.....	34
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	34
4.1.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint Interaktif</i> Materi Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup.....	34
4.2	Pembahasan Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint Interaktif</i> Materi Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup .....	62
BAB V.....		66
KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....		68
LAMPIRAN.....		72

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi validasi Ahli Media .....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Materi .....	29
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Siswa.....	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Guru .....	31
Tabel 3. 5 Kategori Jawaban Validasi Ahli Media, Guru dan Siswa.....	32
Tabel 3. 6 Kategori Jawaban Validasi Ahli Materi .....	33
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Angket .....	33
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan dalam Pemilihan Media Pembelajaran .....	39
Tabel 4. 2 Desain Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint .....	41
Tabel 4. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	46
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	47
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Media dan Ahli Materi.....	48
Tabel 4. 6 Revisi dari Ahli Media.....	49
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Dari Ahli Materi .....	51
Tabel 4. 8 Hasil Wawancara Siswa Uji Coba Tahap I.....	55
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Siswa Tahap II .....	57
Tabel 4. 10 Hasil Responden Guru .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Model Pengembangan Rowntree .....	9
Gambar 2. 2 Model 4D.....	10
Gambar 2. 3 Model ADDIE (Sumber: Rayanto & Sugianto, 2020:33).....	11
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....	24
Gambar 4. 1 Desain pembuatan background media pembelajaran .....	41
Gambar 4. 2 Dokumentasi Uji Coba Tahap I.....	54
Gambar 4. 3 Dokumentasi Uji Coba Tahap II .....	56
Gambar 4. 4 Dokumentasi Angket Respon Guru .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	73
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	74
Lampiran 3 SK Izin Penelitian FKIP UNSRI .....	76
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir.....	77
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah .....	78
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi ahli media .....	79
Lampiran 7 Surat Permohonan validasi ahli materi.....	80
Lampiran 8 Validasi ahli media .....	81
Lampiran 9 Lembar validasi ahli materi .....	83
Lampiran 10 Hasil Wawancara siswa .....	85
Lampiran 11 Hasil angket respon siswa .....	88
Lampiran 12 Lembar angket respond guru .....	100
Lampiran 13 Dokumentasi pelaksanaan penelitian.....	102
Lampiran 14 Kartu bimbingan skripsi .....	103
Lampiran 15 Surat keteranngan pengecekan similarity .....	107
Lampiran 16 Tabel perbaikan skripsi.....	110
Lampiran 17 Bukti perbaikan skripsi .....	113
Lampiran 18 Izin penjilidan .....	114

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BERBASIS*  
*POWER POINT INTERAKTIF* PADA TEMA 1 SUBTEMA 2  
KELAS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**Hafifah Aswita Lubis**  
[06131181924004@student.unsri.ac.id](mailto:06131181924004@student.unsri.ac.id)

**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
[Siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Pengembangan *powerpoint interaktif* materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup siswa kelas 3 SD Negeri 16 Indralaya Utara bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan produk, kualitas produk dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini melakukan validasi media dan materi, uji coba terbatas siswa kelas 3 dan respon guru terhadap media. Pada validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 91% dengan kategori “**Sangat Valid**”, sedangkan untuk validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 86% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Pada uji coba tahap I mendapatkan hasil bahwa materi dalam media pembelajaran mudah dipahami dan menarik perhatian siswa, sedangkan untuk uji coba tahap II memperoleh hasil 91% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Selanjutnya untuk respon guru terhadap materi serta media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* dalam materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup siswa kelas 3 SD Negeri 16 Indralaya Utara mendapatkan hasil persentase 93% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Dengan demikian produk media pembelajaran berbasis power point interaktif materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sudah layak untuk digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran, *powerpoint interaktif*, Ipa.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA-BASED  
INTERACTIVE POWERPOINT IN THEME 1, SUBTHEME 2  
IN CLASS III SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**Hafifah Aswita Lubis**  
[06131181924004@student.unsri.ac.id](mailto:06131181924004@student.unsri.ac.id)

**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
[Siti\\_dewi\\_maharani@fkip.unsri.ac.id](mailto:Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id)

*Elementary School Teacher Education Study Program*

***ABSTRACT***

The development of interactive PowerPoint material on the growth and development of living things for grade 3 students of SD Negeri 16 Indralaya Utara aims to discover the procedure for making products, product quality and the practicality of learning media products being developed. This study uses research and development methods with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This study conducted media and material validation, limited trials of grade 3 students and teachers' responses to the media. In the validation of media experts, they get a percentage of 91% in the "Very Valid" category. In contrast, material experts get a percentage of 86% in the "Very Valid" category for validation. In the phase I trial, the results showed that the material in the learning media was easy to understand and attracted students' attention. In comparison, the phase II trial obtained 91% results in the "Very Valid" category. Furthermore, for the teacher's response to the material and interactive power point-based learning media in the material on the growth and development of living things, grade 3 students at SD Negeri 16 Indralaya Utara obtained a percentage of 93% in the "Very Valid" category. This interactive power point-based learning media product material on the growth and development of living things is appropriate for teachers and students to use in teaching and learning activities in class.

***Keywords:*** *Development, Learning Media, Interactive Power Point, Science.*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Pasal 1 ayat (1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa Pendidikan ialah usaha sengaja yang dimaksudkan agar menjadikan anak didik cerdas dalam bidang kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, negara, dan negara. Sehingga dengan adanya pendidikan maka peserta didik dapat menjadikannya sebagai wadah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Era 4.0 yang memaksa masyarakat berkonsentrasi pada komponen manusia dan teknologi berdasarkan norma budaya, dilanjutkan dengan era pendidikan 5.0.(Sasikirana, dkk., 2020:2). Akibat dari kepercayaan Jepang tersebut, para pendidik kini memiliki kewajiban untuk beradaptasi terhadap perubahan dengan mengembangkan cara-cara yang lebih orisinal dan kreatif untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan instruksional yang saling berhubungan yang tidak dapat dibedakan satu sama lain. Suatu jenis pendidikan yang disebut belajar dan pembelajaran mendorong interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar harus tertuju dan terarah pada pencapaian tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilakukan. dan dilaksanakan dengan baik. Guru pengajar harus secara metodis mengatur desain kegiatan pengajaran untuk mengejar minat dalam pendidikan khususnya dalam penggunaan teknologi (Pane. 2017:333).

Media dapat disebut sebagai media pembelajaran karena digunakan baik dalam proses pembelajaran maupun komunikasi. Menurut (Ekayani, 2017) Segala sesuatu yang menarik pikiran, emosi, perhatian, interaksi, dan kemampuan siswa dianggap sebagai media pembelajaran. Proses komunikasi tidak dapat berjalan efektif tanpa adanya media pembelajaran.

Guru harus memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya atau yang dapat diaksesnya di sekolah untuk merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain menuntut guru agar tidak hanya harus mampu menggunakan alat dan media yang tersedia, guru juga harus mampu membuat bahan dalam sebuah media pembelajaran jika belum tersedia sebuah media.

Menurut Fitriani (2021) mengatakan Seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau sarana pendukung untuk menyampaikan informasi dengan cara yang diterima dengan baik. Media pembelajaran ini sangat penting untuk membangkitkan minat belajar peserta didik supaya dengan adanya media pembelajaran bisa mempermudah untuk bertukar pikiran dengan pendidiknya. Seorang pendidik, seharusnya pintar dalam menentukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan lebih memahami cara langkah-langkah penggunaan media, karena peserta didik di tingkat sekolah dasar sangatlah perlu ditarik minat dan perhatiannya sehingga mereka mampu fokus dan berkonsentrasi dalam belajar.

Pengembangan media dengan mengintegrasikan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi) Memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang baik untuk menjadikan pendidikan lebih efisien, bermanfaat, dan menghibur. Terutama apabila siswa dapat menggunakannya sendiri. menciptakan media elektronik yang dapat diakses melalui gadget atau computer.

Komponen pembelajaran yang matang harus disiapkan sambil merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai bagi siswa. Salah satu ilustrasinya adalah pemilihan media berdasarkan kesesuaian dengan kepribadian anak. Anak-anak sebagian besar lebih tertarik dalam aktivitas digital (Iksan, dkk., 2017:1). Hal ini dapat diterapkan sebagai salah satu cara untuk mendorong semangat dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Penciptaan multimedia adalah salah satu metode untuk menciptakan solusinya. Dengan penggunaan alat, multimedia merupakan kumpulan dari banyak media, seperti teks, grafik, audio, dan video, yang digunakan untuk menerjemahkan informasi abstrak menjadi konkrit (Deliany,

dkk., 2019:92). Salah satu kategori multimedia mencakup materi pembelajaran berbasis aplikasi. Pengguna diberi kesempatan untuk merancang berbagai jenis kreativitas, seperti teks, grafik, musik, dan video yang dikumpulkan dari sumber data yang terpercaya, saat membuat media pembelajaran berbasis aplikasi. Agar dapat dikomunikasikan kepada siswa, media pembelajaran harus mengutamakan unsur-unsur seperti efikasi, efisiensi, dan validitas.

*Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah program yang membuatnya sederhana, profesional, dan berhasil menyusun presentasi. Saat sebuah ide disajikan, *Microsoft Powerpoint* dapat membantunya menjadi lebih menarik dan terarah tujuannya jika di presentasikan. *Microsoft Powerpoint* akan membantu menggabungkan semua komponen media, termasuk teks, grafik, suara, bahkan video dan animasi, untuk membuat alat pendidikan yang menarik. (Anyan, dkk., 2020:16).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri 16 Indralaya Utara, Ditemukan bahwa masih ada kelangkaan pemanfaatan media selama proses pembelajaran. Hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, tugas, dan proyek kelompok yang digunakan oleh guru. Selain itu, penggunaan buku sendiri dalam kegiatan belajar mengajar lebih mendominasi, tidak ada bentuk media lain yang digunakan. Untuk media proyektor sekolah mempunyai namun untuk penggunaannya masih digunakan untuk peserta didik kelas tinggi. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik mudah lebih cepat bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang telah disampaikan guru. Sehingga tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar pun ikut menurun. Siswa akan lebih termotivasi ketika guru memakai media pendukung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengamati bahwa sekolah ini masih jarang membuat materi berbasis *Powerpoint Interaktif*. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan agar dapat digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. berharap agar guru dan sekolah memiliki semangat yang sama untuk menggunakan media pembelajaran yang sebanding. Agar siswa menjadi pembelajar yang terlibat dan termotivasi, media interaktif harus hadir dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan isu-isu tersebut yang sudah di sampaikan diatas. Hal ini membangkitkan rasa ingin tahu peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul penelitian. **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point Interaktif* Pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III SD Negeri 16 Indralaya Utara”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *power point interaktif*.
2. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada kelas III tema 1 subtema 2.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Power Point Interaktif* pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III di SD Negeri 16 Indralaya Utara?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point Interaktif* tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III SD Negeri 16 Indralaya Utara?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Power Point Interaktif* kelas III guna mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi dan minat belajar.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point Interaktif* pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di lingkungan kelas III.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Maka manfaat dari peneliti ini ialah sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, peneliti mengharapkan Produk *Powerpoint Interaktif* yang dibuat sebagai hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk digunakan di ruang kelas dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang sudah ada.
- 2) Bagi guru, Peneliti berharap produk yang dihasilkan *Powerpoint Interaktif* ini dapat berfungsi sebagai alat pengajaran tambahan dan menginspirasi para guru untuk menggunakan metode pengajaran yang lebih inovatif.
- 3) Bagi peneliti, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan pada proses pembuatan produk *Powerpoint Interaktif* yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.
- 4) Bagi siswa, peneliti berharap melalui media *Powerpoint interaktif* yang dibuat oleh peneliti ini dapat membantu siswa lebih memahami pentingnya pembelajaran yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). *Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam*. Disajikan dalam Seminar Nasional, Sains, dan Teknologi, 2017, Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntasin*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 98-107
- Albet, M., (2021). *Model-model Penelitian Pengembangan*. 1-8.
- Anda, Juanda. (2019). *Pembelajaran kurikulum Tematik terpadu*. Cirebon, 57.
- Anyan, Benediktus, E., & Hendry, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point: Journal Education and Technology*. 1(1), 16.
- Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2017), 19-21.
- Cahyadi, R. A. H., (2019) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. *Islamic Education Journal*. 3(2):36-37
- Cholid, Nur. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang : Fatawa Publishing.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). *Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*. 1(1): 63-70.
- Deliany, N., Hidayat A., & Nurhayati, Y. (2019). *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 17(2). 92 <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>

- Egok, A. S., & Hanjani, T. J., (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuk Linggau*. Jurnal of Elementary School. 1(2):142-145.
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 2(1): 1-11.
- Fathurohman, A., dkk. (2022) *Perencanaan Aplikasi Sumber dan Media Pembelajaran Berbasis Android bagi Guru dan Siswa Indonesia*. Jurnal FKPT. 3(1):49.
- Fitriana, C. E., Maimunah, M., & Roza, Y. (2021). *Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 7(2), 297-305.
- Hamdi, M. M., (2020) *Evaluasi Kurikulum Pendidikan*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. 4(1).
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Juliana, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, A. G., & Haryati, T. (2022). *Pembelajaran Tematik Integratif pada Mata Pelajaran IPS dalam Kurikulum 2013 di SDN Teke Kecamatan Palibelo*. Inara Journal. 3(3): 203.
- Iksan, N., & Djuniadi. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. Jurnal Teknologi Informasi. 2(1). 1. <https://doi.org/10.24235/itej.v2i1.15>
- Khodijah, N., dkk. (2022) *Pengembangan E-Model Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran PKN Kelas 5 SDN Karang Mukti*. Jurnal Pendidikan dan Konseling 4(4):1157-1158.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, G. (2020). *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Exel dan Microsoft Power Point)*. Malang: Ahlimedia Press.

- Maharani, D. A., Intan, R., & Sukanto. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal Of Elementary Education*. 151-158.
- Maharani, Adelia. (2022) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V SD Negeri 13 Talang Kelapa*. Skripsi. Indralaya. FKIP Universitas Sriwijaya.
- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021) *Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya. 3(2):458459
- Nugroho, F. P. (2018). *Pengembangan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sumberbendo 3 Kabupaten Tulungagung*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurhanifah, N. (2021). *Penerapan Model Hybrid Learning Pada Pembelajaran tematik di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI) Matholi'ul Huda Pucakwangi Pati* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal misykat. 3(1). 177. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin & Iskanda, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajara dan pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu – ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.



- Purba, R. A. dkk., (2020) *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Sari, B. K. (2017). *Desain Pembelajaran Model Addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*. Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, 18 Maret 2017, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sasikirana, V., & Herlambang, Y. T. (2020). Urgensi Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0 *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 8(2). 2.
- Septiana, N. (2019). *ICT dalam Pembelajaran MI/SD*. Duta Media Publishing.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, F. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Bernuansa Kontektual Kleas 4 Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. *Skripsi*. Banten: FTIK UIN SMH Banten.
- Wahid, Abdul (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*. 5(2):15.