

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS *SAINTIFIK APPROACH* PADA SUBTEMA CIRI-  
CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD NEGERI 68  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Cytra Fourtuari**

**NIM : 06131381924062**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS *SAINTIFIK APPROACH* PADA SUBTEMA CIRI-  
CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD NEGERI 68  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Cytra Fourtuari**

**NIM : 06131381924062**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Vins Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199102022019032019**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS *SAINTIFIK APPROACH* PADA SUBTEMA CIRI-  
CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD NEGERI 68  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Cytra Fourtuari**

**NIM : 06131381924062**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

**Pembimbing**



**Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199102022019032019**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**



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

**Koordinator, Program Studi**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
BERBASIS *SAINTIFIK APPROACH* PADA SUBTEMA CIRI-  
CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD NEGERI 68  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Cytra Fourtuari**

**NIM : 06131381924062**

**Telah diujikan dan lulus pada**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 21 Januari 2023**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.**



**2. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**



**Palembang, 31 Januari 2023**

**Koordinator Program Studi**

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

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cytra Fourtuari

NIM : 06131381924062

Prosi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 68 Palembang". Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 31 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Cytra Fourtuari

06131381924062

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 68 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), 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 Vina Amilia Sugand M, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada tim penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Palembang, 31 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Cytra Fourtuari

06131381924062

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Puji syukur kepada Allah SWT., atas segala rahmat dan berkat-Nya yang telah melancarkan, memperkuat, dan meridhai penulis selama melakukan penelitian ini. Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang tua penulis tercinta, Ibu Supatmi dan Bapak Tukimin. Saudara/i penulis, Kartika Febiani, Deby Fitriansyah, dan Tommy Destrianto Serta Keluarga penulis yang MasyaaAllah tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang, bantuan, semangat serta dukungan kepada penulis dari awal kuliah hingga sampai tahap penyelesaian skripsi ini.
2. Dosen pembimbing peneliti Ibu Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd., yang telah berjasa dalam proses pembuatan skripsi ini dalam memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Koordinator Program Studi PGSD, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd., yang telah banyak memberikan arahan, ilmu, serta kemudahan atas hal kelengkapan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Dosen penguji, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn., terima kasih banyak atas saran serta masukan yang Bapak berikan atas skripsi ini.
5. Admin Prodi PGSD, Ibu Dewi Utami dan Ibu Tesi Faizah terima kasih banyak Ibu telah membantu dalam mengurus hal administrasi yang berkaitan selama perkuliahan ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen PGSD yang telah banyak memberikan dan mencurahkan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan. Semoga jasa-jasa dan ilmu yang diberikan terbalaskan oleh Allah SWT., Aamiin.
7. Teman-teman dekat penulis, Nur afni Hidayanti, Nurhasanah, Nawal Ramziah, Husna Labibah, Zahra Pramutia, Tiara Puteri Suryani, Alifia Nestity, Putri Andani, Remi Dwina, Aulia Muti'ah, Risa Adelia, Dwi Gustiara Putri, Putri Nur Azizah, Eka Puspita, Elsafana Surbakti, dan Yuliana terima kasih banyak atas dukungan serta kesediaannya karena

selalu mendengar keluh kesah, menghibur, memberikan nasihat, memberikan saran dan selalu saling menguatkan dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih sudah kebersamai dari awal perkuliahan hingga sekarang.

8. Semua teman-teman PGSD angkatan 2019 seperjuangan skripsi yang sama-sama memberikan banyak dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini.
9. Almamater kebanggaan dan tercinta, Universitas Sriwijaya.

MOTTO :

*“Setiap orang punya jalannya masing-masing, intinya jalani saja prosesnya dan nikmati hasilnya”*

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”*

*( QS. Ar Rad : 11)*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PENJILIDAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
PRAKATA.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>xviii</i>
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
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1. Pengembangan .....	6
2.2. Kurikulum 2013 .....	6
2.3 Model Pembelajaran .....	7
2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran .....	7
2.3.2 Model-Model Pembelajaran Disekolah Dasar.....	8
2.3.3. Model Pembelajaran Saintifik Approach.....	9

2.4 Media Pembelajaran.....	16
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	16
2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	18
2.4.4 Kriteria Pemilihan Media .....	19
2.5. Aplikasi Sejenis Dengan Pengembangan Media Interaktif.....	21
2.6. Power Point .....	24
2.7. Canva .....	25
2.8 Pembelajaran Tematik.....	25
2.9. Model- Model Pengembangan .....	27
2.10. Penelitian Yang Relevan .....	29
2.11. Kerangka Berpikir.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1. Jenis penelitian .....	32
3.2. Subjek Penelitain .....	32
3.3. Lokasi dan Jadwal Penelitian . .....	32
3.3.1. Lokasi Penelitian .....	32
3.3.2. Jadwal Penelitian .....	33
3.4. Prosedur Pengembangan .....	33
3.4.1. Pendefinisian (Define) .....	35
3.4.2. Perancangan (Design) .....	35
3.4.3. Pengembangan (Development).....	37
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.6 .Instrumen Pengumpulan Data .....	39
3.7. Teknik Analisis Data.....	42
3.7.1. Analisis Data Wawancara.....	42
3.7.2. Analisis Data Lembar Validasi .....	43
3.7.3. Analisis Angket Validasi Ahli .....	45
3.7.4. Analisis Angket Peserta Didik.....	47
3.7.5. Analisis Data Angket Praktisi dan Respon Peserta Didik .....	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	49
4.1. Pendefinisian (Define) .....	49
4.1.1. Analisis Awal.....	49
4.1.2. Pengumpulan Data.....	50
4.2. Perancangan (Design) .....	52
4.2.1. Pengumpulan Bahan Media Powerpoint .....	52
4.2.1.1. Video .....	52
4.2.1.2. Gambar .....	52
4.2.2. Rancangan Awal .....	53
4.2.2.1 Flowchart.....	53
4.2.2.2 Proses pembuatan .....	54
4.3. Pengembangan (Development) .....	60
4.3.1. Storyboard.....	60
4.3.2. Pembuatan Media Powerpoint .....	69
4.3.3. Proses Validasi .....	85
4.3.4. Konsultasi Dengan Ahli Materi .....	94
4.3.5. Revisi Media Powerpoint .....	98
4.3.6 Uji Coba Media Yang Dikembangkan .....	99
4.3.6.1. Uji Coba Kelompok Tahap I .....	99
4.3.6.2. Uji Coba Kelompok Tahap II.....	101
4.3.7. Kepraktisan Media Powerpoint .....	103
4.4 Pembahasan.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
5.1. Kesimpulan .....	106
5.2. Saran .....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	109
LAMPIRAN.....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	40
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	40
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Guru Atau Praktisi .....	40
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Wawancara Guru Atau Praktisi .....	41
Tabel 3.5. Kisi- Kisi Instumen Uji coba Peserta didik.....	41
Tabel 3.6. Intrumen Wawancara Guru Kelas III .....	42
Tabel 3.7. Intrumen Penilaian Ahli Materi .....	43
Tabel 3.8. Intrumen Penilaian Ahli Media .....	44
Tabel 3.9. Intrumen Penilaian Guru Atau Praktisi.....	44
Tabel 3.10. Kategori Pembobotan Skor Validasi Produk .....	46
Tabel 3.11. Kriteria Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk .....	46
Tabel 3.12. Intrumen Uji Coba Peserta didik.....	47
Tabel 3.13. Kategori Pembobotan Skor Praktisi Dan Respon Peserta Didik ..	48
Tabel 3.14. Kriteria Kepraktisan.....	48
Tabel 4.1. Hasil Wawancara Guru Kelas III.....	50
Tabel 4.2. Langkah Mengedit Background Dengan Canva .....	55
Tabel 4.3. Langkah Memotong Video Dengan Inshot.....	58
Tabel 4.4. Storyboard Penyusunan Tampilan Slide Powerpoint.....	61
Tabel 4.5. Langkah-Langkah Pembuatan Media Powerpoint .....	70
Tabel 4.6. Prototipe Media Powerpoint Interaktif .....	75
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi .....	86
Tabel 4.8. Kriteria Kevalidan.....	86
Tabel 4.9. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	87
Tabel 4.10. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.11. Kriteria Kevalidan.....	90
Tabel 4.12. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.13. Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi atau Guru .....	92

Tabel 4.14. Kriteria Kevalidan.....	92
Tabel 4.15. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	93
Tabel 4.16. Hasil Rekapitulasi Media Powerpoint Interaktif.....	93
Tabel 4.17. Materi Yang Ada Dibuku Tematik Dan Yang Dikembangkan.....	94
Tabel 4.18. Hasil Persentase Uji Coba Tahap I .....	100
Tabel 4.19. Hasil Persentase Uji Coba Tahap II .....	102
Tabel 4.20. Rekapitulasi Kepraktisan Media .....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Media Powerpoint Interaktif .....	31
Gambar 3.1. Tahapan Model Pengembangan 3D .....	34
Gambar 3.2. Gambar Prosedur Pengembangan .....	50
Gambar 4.1. Wawancara Guru Kelas III.....	54
Gambar 4.2. Flowchart Alur Media .....	54
Gambar 4.3. Logo Aplikasi Canva .....	54
Gambar 4.4. Logo Aplikasi Inshot .....	57
Gambar 4.5. Uji coba peserta didik Tahap I .....	100
Gambar 4.6. Uji coba peserta didik Tahap II.....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	113
Lampiran 2 Surat Kesediaan Membimbing Skripsi.....	114
Lampiran 3 SK Pembimbing Universitas Sriwijaya.....	115
Lampiran 4 Izin Penelitian Dari FKIP UNSRI.....	117
Lampiran 5 Izin Penelitian Dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	118
Lampiran 6 Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	119
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	120
Lampiran 8 Permohonan Validator Ahli Materi.....	121
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 10 Telah Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 11 Permohonan Validator Ahli Media.....	127
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	130
Lampiran 13 Telah Validasi Ahli Media.....	131
Lampiran 14 Revisi Media Powerpoint.....	132
Lampiran 15 Permohonan Validator Ahli Praktisi atau Guru.....	137
Lampiran 16 Lembar Angket Validasi Ahli Praktisi atau Guru.....	138
Lampiran 17 Telah Validasi Ahli Praktisi atau Guru.....	140
Lampiran 18 Angket Uji Coba Uji Coba Kelompok Kecil.....	141
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	143
Lampiran 20 Angket Uji Coba Uji Coba Kelompok Besar.....	144
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	146
Lampiran 22 Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....	147
Lampiran 23 Hasil Pengecekan Similarity.....	148
Lampiran 24 Surat Pengecekan Similarity.....	150
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi.....	151
Lampiran 26 Hasil Media Powerpoint Subtema Ciri-Ciri Mahkluk Hidup.....	155
Lampiran 27 Tabel Perbaikan Skripsi.....	175
Lampiran 28 Bukti Perbaikan Skripsi.....	193

Lampiran 29 Izin Penjilidan Skripsi ..... 194



**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
BERBASIS MODEL *SAINTIFIK APPROACH* PADA SUBTEMA  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III SD NEGERI 68  
PALEMBANG**

Cytra Fourtuari (06131381924062)  
[06131381823068@student.unsri.ac.id](mailto:06131381823068@student.unsri.ac.id)

Dosen Pembimbing: Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd  
[vinaamilia.pgsdunsri.ac.id](mailto:vinaamilia.pgsdunsri.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbasis model *saintifik approach* pada subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 68 Palembang dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D terdiri dari *Define, Design, dan Develop*. Penelitian ini melakukan validasi materi, media dan praktisi serta dilakukan uji coba tahap I kepada 1 kelompok kecil berjumlah 8 peserta didik dan uji coba tahap II kepada 1 kelompok besar berjumlah 16 peserta didik dikelas III. Hasil penilaian validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 93,33% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh nilai presentase 94,28% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari praktisi memperoleh nilai presentase 86,66% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai presentase 96,25% untuk kelompok kecil dan 97,18% untuk kelompok besar yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* sudah layak atau valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Powerpoint , Interaktif, *Saintifik Approach*.**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA  
BASED ON SCIENTIFIC APPROACH MODEL ON THE  
CHARACTERISTICS OF LIVING THINGS IN CLASS III SD  
NEGERI 68 PALEMBANG**

Cytra Fourtuari (06131381924062)  
[06131381823068@student.unsri.ac.id](mailto:06131381823068@student.unsri.ac.id)

Supervising lecturer: Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd  
[vinaamilia.pgsdunsri.ac.id](mailto:vinaamilia.pgsdunsri.ac.id)

Elementary School Teacher Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Sriwijaya University

**ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive PowerPoint media based on the scientific approach model on the sub-theme of living things characteristics in class III SD Negeri 68 Palembang and also aims to determine the validity and practicality of the media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 3D model consisting of Define, Design, and Develop. This study validated material, media and practitioners and conducted phase I trials on 1 small group of 8 students and phase II trials on 1 large group of 16 students in class III. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 93.33% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 94.28% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from practitioners obtained a percentage value of 86.66% which was categorized as very valid. Field trials, the results of students' assessment of the media obtained a percentage value of 96.25% for small groups and 97.18% for large groups which were categorized as very practical. Based on the results of this study, it can be concluded that PowerPoint media is feasible or valid and practical to use in the learning process.*

**Keywords : Powerpoint , Interaktive, Saintifik Approach.**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan merupakan pilar bagi kemajuan suatu bangsa yang dimana dimulai dari sumber daya manusia yang bermutu, berprestasi dan memiliki karakter yang mulia, dan untuk melaksanakan hal tersebut bisa dikelola melalui pendidikan (Wiganti, 2021:18). Pendidikan memiliki proses jangka panjang dan terstruktur yang mewujudkan beberapa misi segala hal yaitu mulai dari perkembangan fisik, pemikiran, emosional, perilaku, kreativitas, masalah sosial hingga masalah kepercayaan (Oktaviani, 2021: 2). Dalam hal tersebut guru dan peserta didik berperan penting dalam mengembangkan kemajuan potensi, pemikiran, dan kreativitas dalam pendidikan terhadap proses pembelajaran terutama pada penerapan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 diterapkan di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik terdiri dari berbagai mata pelajaran yang tergabung dalam satu tema, Agar pembelajaran lebih efektif diperlukan adanya inovasi dibidang teknologi berupa media pembelajaran yang membantu guru mudah menyampaikan materi ajar ke peserta didik (Setiawan, 2022:1). Menurut Megawati ( Budiarti, 2020:2), Media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh karena itu, seorang guru dituntut agar dapat menggunakan media sebagai variasi di dalam belajar supaya peserta didik dapat merangsang pembelajaran secara aktif , kreatif, dan menarik minat dan perhatian peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi lebih efisien dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran yang interaktif di dalam bidang teknologi salah satunya terdapat pada aplikasi berupa microsoft power point. *Miscrosoft power point* merupakan salah satu aplikasi berbentuk software yang mudah diakses untuk semua kalangan sehingga sebagian besar dipakai ketika presentasi, kegiatan pembelajaran,

dan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini *Miscrosoft power point* bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena munculnya minat belajar serta mendukung adanya interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dengan adanya materi yang dipadukan oleh animasi dan audio visual dapat menarik perhatian dan keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan guru ketika kegiatan belajar berlangsung (Yoga & Wiyasa, 2022:2). Penggunaan *miscrosoft power point* ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan point-point materi pembelajaran berupa slide-slide, Di dalamnya terdapat alat yang bisa dioperasikan dengan memilih apa yang ingin dikehendaki seperti fitur- fitur berupa animasi, design dan hyperlink sebagai pedoman penggunaan ketika membuat materi yang divariasikan oleh gambar serta soal- soal berupa kuis interaktif (Inge S, 2013:2). Agar mendukung peserta didik lebih aktif dalam belajar selain menggunakan media pembelajaran guru bisa menggunakan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran saintifik approach dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Model Pembelajaran *saintifik approach* merupakan model pembelajaran yang disusun untuk membentuk konsep atau prinsip agar peserta didik lebih aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, Dalam hal ini proses pembelajaran pada model pendekatan saintifik ini menjadikan peserta didik lebih aktif dan pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik serta guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam menjelaskan beberapa konsep abstrak yang berkaitan dengan situasi konkrit serta emosional peserta didik dengan memperkuat sikap, keterampilan dan pengetahuan yang melekat dalam diri peserta didik itu sendiri (Qibtiyah, 2019:3). Seorang guru dapat memadu padankan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *saintifik approach* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yaitu lebih senang melihat hal berbentuk konkret atau nyata yang biasanya terjadi dikehidupan sehari-harinya serta aktif dalam mempelajari hal yang baru (Khotimah, 2021:2). Salah satu pembelajaran di kelas rendah yang mempelajari hal yang konkret yaitu pembelajaran tematik pada Kelas III Tema 1 Subtema ciri-ciri makhluk hidup dimana terdapat beberapa mata pelajaran didalamnya.

Pada pembelajaran tematik pada Kelas III Tema 1 Subtema ciri-ciri makhluk hidup Pembelajaran ke-1 merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik yang ada di dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dengan beberapa gambar konkret yang dikaitkan dengan ciri-ciri yang ada pada makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan serta dikaitkan dengan beberapa mata pelajaran seperti SBDP, Bahasa Indonesia, dan Matematika ( Harzuliana, 2022:3). Hal ini membuat peserta didik berpikir nalar dan membangun suatu konsep dengan mengkaitkan gambar konkret yang terdapat dalam materi ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran tematik tersebut.

Dari penelitian sebelumnya, SDN 68 Palembang merupakan salah satu sekolah cukup layak ketika melakukan inovasi dalam bidang pembelajaran terkhusus pembelajaran tematik, Karena adanya dorongan berupa fasilitas dan prasarana yang cukup memadai akan tetapi masih menggunakan media *power point* hanya berupa slide-slide materi biasa dan kurangnya proses interaksi media pada guru ke peserta didik (Setiawan, 2022:3). Oleh karena itu, media *power point* interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran *saintifik approach* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah mencerna materi dan menjadi lebih aktif serta tidak terlalu jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas yang memuat beberapa hal mengenai media *powerpoint* interaktif, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *saintifik approach* dan proses pembelajaran tematik dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup. Maka peneliti akan mengembangkan *powerpoint* interaktif berbasis model *saintifik approach* dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Model Saintifik Approach* Pada Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 68 Palembang”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- 1.2.1 Pembelajaran hanya terfokus pada buku pembelajaran tematik yang ada disekolah dan hanya terfokus pada materi yang ada di dalam buku tersebut.
- 1.2.2 Peserta didik cukup kesulitan memahami materi, sehingga peserta didik cepat jenuh ketika belajar oleh karena media pembelajaran yang kurang bervariasi dan membuat peserta didik kurang aktif.
- 1.2.3 Hanya bebarapa saja yang menerapkan media power point biasa yang belum terlihat interaktif.
- 1.2.4 Metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan masih sedikit diterapkan model-model pembelajaran.

## **1.3 Rumusan Masalah**

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach pada subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 68 Palembang yang teruji validitasnya?
- 1.3.2 Bagaimana kepraktisan penggunaan media powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach pada subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 68 Palembang?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

- 1.4.1 Untuk mengetahui pengembangan media powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach pada subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 68 Palembang yang teruji validitasnya.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach pada subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 68 Palembang.

## **1.5 Manfaat penelitian**

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap hasil penelitian pengembangan media ini dapat menambah wawasan dan kreativitas dalam dunia pendidikan terutama pada pembelajaran tingkat sekolah dasar.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi peserta didik : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman konsep pada Subtema Ciri-ciri makhluk hidup dengan belajar secara mandiri.
2. Bagi guru : Penelitian ini diharapkan dapat menggunakan media powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak dan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan.
3. Bagi sekolah : Penelitian ini diharapkan hasil pengembangan dapat menjadi motivasi dan acuan bagi perbaikan kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti : Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi pembelajaran melalui media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis model saintifik approach serta pengalaman dan pengetahuan dalam segala aspek yang terkait dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affiza, Puteri. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 2 Tias Bangun*. 21.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Andriani, Resti. (2013). *Pengembangan Media pembelajaran Powerpoint interaktif melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar - FKIP, 53(4), 15.
- Audie, Nurul. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595). 589-590.
- Baihaqi, Achmad; Dkk. (2020). *Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang*. EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam, 07(01), 74-88 hlm. <http://journal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Budiarti, Novi . (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2020/2021*. 4(1), 1-11.
- Budiman, Aviv. (2015). *Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk Ma'arif Salam Skripsi*. Ekp, 13(3), 175.
- Destiara, Myninda. (2020). *Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality*. 55-68 hlm.
- Farid, Miftahul. (2018). *Implementasi Pendekatan Scientific Learning Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Locare Bondowoso*. 186.
- Fauzan ; Dkk. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*.(eds.); pertama).266.
- Hendracita, Nana. (2021). *Model- Model Pembelajaran Sd*. 124.
- Juanda, Ahmad. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu* (Edisi 1). Cv. Confident (Anggota Ikapi). areconfident@gmail.com
- Kawan, Sejati. (2015). *Implementasi Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Tematik Pada Kelas Iic Sekolah Dasar Islamic Global School (Igs) Kota Malang*. 166.
- Khusnul, Khotimah. dkk. (2021). *Pengembangan Permainan Sainifik Tebak Waktu Dengan Cerita Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Di Kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya*. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, December, 6.



- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya Anggota IKAPI.
- Lestari, Meti. (2018). *Penerapan Pendekatan Sainifik Dengan Pemanfaatan Multimedia Komputer Pada Tema Sehat Itu Penting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 41 Aceh Besar*. 148.
- Lubis, Arafat ;Dkk. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. (eds.); Cetakan ke I Kencana. pmg@prenadamedia.com
- Malawi, Ibadulla; Dkk. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Cetakan ke). Cv. Ae Media Grafika.
- Maros, Hikmah; Dkk. (2016). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man Palopo*. 23.
- Affani, Muhammad; Dkk (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. In Unissula Press Universitas Islam Sultan Agung Semarang Jl. Raya Kaligawe Km. 4 Semarang 50112 Po. Box 1054/Sm Telp. (Vol. 180, Issue 4).
- Novita, Rini (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk*. Jurnal Informatika, 8(1), 36-44.
- Nur, Harzuliana. (2022). *Pengembangan Media Big Book Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 5, 187-210.
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Olivia, Nesta. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sd Negeri 06 Kampung Lapai*. 203.
- Pahrudin, Agus. Dkk. (2019). *Pendekatan Sainifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 & Dampaknya Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran*. Pustaka Ali Imron (Vol. 1, Issue 69).
- Pramuaji, Alfiyanto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 183-189.
- Pribadi, Benny (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran (kedua copy)*. Prenadamedigroup. <http://www.prenadamedia.com>
- Putra, Somara; Dkk. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk*

- Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(2), 125.
- Qibtiyah, Nur; Dkk. (2019). *Penerapan Pendekatan Sainifik Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas VII Di Smp Negeri 2 Seririt*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 176.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, (2019), “*Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*”, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2, hlm. 80.
- Sarni, (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Diskusi Dan Personal Investigation dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Juwana Tahun Ajaran 2012/2013*. 160.
- Setiawan, Fathony; Dkk. (2022). *Pengembangan Media Powerpoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Di SDN 68 Palembang*. 159.
- Sukmawati, I. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpointinteraktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. (cetakanke-2). www.cvalfabeta.com
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. (cetakanke-3). www.cvalfabeta.com
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. (cetakanke-4). www.cvalfabeta.com
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. (cetakanke-5). www.cvalfabeta.com
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia (Pt Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI). www.Insanmadani.Com.
- Sultan, Ahmad; Dkk. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI)*. PTK UIN Mataram. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. www.uinmataram.ac.id
- Umar, Muhammad. (2016). *Penerapan Pendekatan Sainifik dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek ( Project-Based Learning ) pada Mata Pelajaran Kimia*. 11, 132-138.
- Wahidin, Ahmad. ; Dkk. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok*. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 799-806.
- Widya, Sri. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas IV Sekolah Dasar*. (Educational Technology Journal, 1(2797–2593), 66-77.

- Wiganti, Barokah; Dkk. (2021). *Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Dengan Model Project Based Learning Pada Subtema Globalisasi Di Sekitarku Di Kelas Vi Sd. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 24.
- Yoga, Wayan; Dkk. (2022). *Pengembangan Media Komik Berbasis Powerpoint Pada Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas III SD I. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 785-792.
- Zainiyati, Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Konsep dan Aplikasi pada Pendidikan Agama Islam*. PT Kharisma Putra Utama. pmg@prenadamedia.com
- Zulaika. (2019). *Analisis Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam si SDN 36 Rejang Lebong*. 49.