

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
PADA SUBTEMA SUHU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS  
V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**SITI UTARI  
NPM. 176910736**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
AGUSTUS, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
PADA SUBTEMA SUHU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS  
V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**SITI UTARI  
NPM. 176910736**

**PEMBIMBING**

**Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 1026021001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
AGUSTUS, 2021**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* PADA  
SUBTEMA SUHU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH  
DASAR

Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : Siti Utari  
NPM : 176910736  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ketua Program Studi

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 1026029001

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 1026029001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 01 November 2021

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed.  
NIDN. 1005068201

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI**

Saya yang bertanda – tangan dibawah ini:

Nama : SITI UTARI

NPM : 176910736

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*POWERPOINT* PADA SUBTEMA SUHU DAN KALOR  
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Skripsi ini asli pemikiran saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana yang ditulis oleh orang lain, baik yang ada di Universitas Islam Riau atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, \_\_ / \_\_ / 2021

Yang membuat pernyataan,



SITI UTARI

(176910736)



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 30 Agustus 2021, Nomor: 1237/H /FKIP-UIR/Kpts/2021, maka pada hari Senin tanggal 30 Agustus 2021, telah dilaksanakan Ujian Skripsi **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2020/2021 berikut ini.

1. Nama : Siti Utari
2. NPM : 176910736
3. Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar
4. Waktu Ujian : 08.00 – 09.00 WIB
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Google Meet (Daring)

**Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:**

~~Lulus~~\*/ Lulus dengan Perbaikan\*/ ~~Tidak Lulus~~\*

**Nilai Ujian:**

Nilai Ujian Angka = 86,6 Nilai Huruf = A

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.	Ketua	1.
2	Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd.	Anggota	2.
3	Elpri Dartu Putra, S.Pd., M.Pd.	Anggota	3.

Pekanbaru, 30 Agustus 2021

Panitia Ujian  
Ketua,

Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd

NIDN: 1026029001

Mengetahui  
Dekan FKIP UIR,

Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si.

NIP. 19701007 199803 2 002

NIDN. 0007107005

\* Coret yang tidak perlu.

**HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI)  
UJIAN AKHIR SKRIPSI**

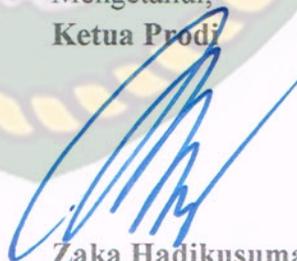
Nama Mahasiswa : Siti Utari  
NPM : 176910736  
Tanggal Ujian Akhir : 31 Agustus 2021  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

*Telah Diperbaiki Dan Disetujui Oleh Tim Pengarah Dan Diperkenankan Untuk Dicitak Serta Diperbanyak.*

NO.	TIM PENGARAH	TANDA TANGAN
1.	Zaka Hadikusuma Ramadan, M.Pd.	
2.	Elpri Dartta Putra, M.Pd.	
3.	Siti Quratul Ain, M.Pd.	

Pekanbaru, 15 September 2021

Mengetahui,  
**Ketua Prodi**



Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 1026029001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana pada program Strata-1 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Sri Amnah, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah mengizinkan judul proposal ini.
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyisihkan waktunya untuk mengoreksi proposal ini selama proses penulisan dan telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
4. Bapak atau Ibu Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi proposal ini.
5. Bapak Misri, M.IP, selaku kepala sekolah SDN 001 Telaga Sam-sam yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di SDN 001 Telaga Sam-sam.

6. Ibu Aprianty, S.Pd selaku wali Kelas V SDN 001 Telaga Sam-sam yang telah memberikan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan yang bermanfaat.
7. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 001 Telaga Sam-sam.
8. Kedua orang tua Papa (Rusmanto) dan Mama (Safrida Hanum) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moril dan materil serta menjadi tempat berkeluh kesah selama perjuangan ini.
9. Saudara penulis ( M. Dwi Fadli dan Nadhira Anaia Putri) yang selalu memberikan tawa, dan canda dikala penulis merasa jenuh dengan segudang permasalahan.
10. Sahabat, teman, dan adik-adik seperjuangan yang sudah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membantu dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu saya baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan proposal ini. Namun, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan peneliti ini. Namun demikian adanya, semoga proposal skripsi ini dapat dijadikan sebagai acuan tindak lanjut peneliti selanjutnya dan bermanfaat bagi kita semua terutama dibidang ilmu pendidikan, Aamiin ya robbal alamin.

Pekanbaru, 31 Agustus 2021

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* PADA  
SUBTEMA SUHU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH  
DASAR**

**Siti Utari**  
NPM. 176910736

Email: [sitiutari@student.uir.ac.id](mailto:sitiutari@student.uir.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* yang mudah digunakan untuk proses pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3. Media pembelajaran *powerpoint* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pembelajaran *ADDIE*. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu, (1) tahap *analysis* yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis guru, dan analisis situasi. (2) tahap *desain* yaitu melakukan rancangan terhadap produk sesuai dengan kebutuhan. Selain merancang produk, peneliti juga menyusun lembar penelitian yaitu lembar validasi, (3) tahap *development* yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berupa memasukkan materi ke dalam template *powerpoint*, penyuntingan media pembelajaran *powerpoint*, dan uji validitas. Skor dari Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada pembelajaran 1, 2 dan 3 sangat layak digunakan tanpa revisi dengan persentase 95,3%, 95,1%, dan 95,7%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *powerpoint*, tematik

**DEVELOPMENT OF POWERPOINT LEARNING MEDIA ON  
TEMPERATURE AND HEAT SUB-THEMES FOR CLASS V  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENT**

**SITI UTARI**

**NPM. 176910736**

**Email : [sitiutari@student.uir.ac.id](mailto:sitiutari@student.uir.ac.id)**

**ABSTRACT**

*This study aims to develop easy-to-use powerpoint learning media for the learning process of theme 6 sub-theme 1 learning 1, 2 and 3. This powerpoint learning media is expected to attract students' interest in learning in the learning process. This research method uses development research with the ADDIE learning model. This study uses three stages, namely, (1) the analysis stage, namely the analysis of the curriculum, teacher analysis, and situation analysis. (2) the design stage is to design the product according to the needs. In addition to designing the product, the researcher also compiled a research sheet, namely a validation sheet, (3) the development stage, namely developing powerpoint learning media in the form of inserting material into powerpoint templates, editing powerpoint learning media, and testing validity. The results of this study indicate that the assessments of linguists, materials experts and media experts in lessons 1, 2 and 3 are very feasible to use without revision with percentages of 95.3%, 95.1%, and 95.7%.*

**Keywords:** *Learning media, powerpoint, thematic*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian Pengembangan .....	8
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	8
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 jenis media pembelajaran .....	16
2.2.3 fungsi media pembelajaran .....	17
2.2.4 kriteria pemilihan media .....	20
2.3 powerpoint .....	21
2.3.1 pengertian powerpoint.....	21
2.3.2 keunggulan dan kelemahan powerpoint .....	22
2.4 pengembangan media powerpoint.....	24
2.4.1. langkah pengembangan media powerpoint .....	24
2.5 materi Subtema 1 “Suhu dan Kalor” .....	27
2.6 penelitian relevan .....	31
2.7 kerangka berfikir .....	32

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1 metode penelitian .....	34
3.1.1 desain penelitian .....	34
3.1.2 tempat dan waktu penelitan.....	34
3.1.3 prosedur penelitian .....	35
3.1.4 data, sumber data dan subjek penelitian .....	40
3.1.5 teknik analisis data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 deskripsi penelitian dan hasil penelitian .....	45
4.2 pembahasan hasil penelitian .....	78
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
5.1 kesimpulan .....	85
5.2 saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>.....</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>.....</b>
<b>DRAFT ARTIKEL ILMIAH.....</b>	<b>.....</b>
<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI.....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.2. Kriteria Validitas Perangkat Penilaian.....	43
Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan indikator Pembelajaran 1, 2 dan 3.....	47
Tabel. 4.2. Isi Materi .....	50
Tabel 4.3. Materi yang Akan dikembangkan.....	54
Tabel 4.4. Media Pembelajaran <i>powerpoint</i> pembelajaran 1.....	55
Tabel 4.5. Media pembelajaran <i>powerpoint</i> pembelajaran 2.....	58
Tabel 4.6. Media pembelajaran <i>powerpoint</i> pembelajaran 3.....	62
Tabel 4.7. Hasil validasi ahli bahasa pembelajaran 1.....	66
Tabel 4.8. Hasil Revisi Validasi Pembelajaran 1.....	67
Tabel 4.9. Validasi Ahli bahasa pembelajaran 2.....	68
Tabel 4.10. Hasil Revisi Validasi Pembelajaran 2.....	69
Tabel 4.11. hasil Validasi Ahli Bahasa pembelajaran 3.....	70
Tabel 4.12. Hasil Revisi Validasi Pembelajaran 3.....	70
Tabel 4.13. Hasil Validasi Ahli Materi pembelajaran 1.....	72
Tabel 4.14. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran 2.....	73
Tabel 4.15. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran 3.....	74
Tabel 4.16. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 1.....	75
Tabel 4.17. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran 2.....	76
Tabel 4.18. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 3.....	77
tabel 4.19. Persentase Penilaian Pembelajaran 1.....	82
Tabel 4.20. Persentase Penilaian Pembelajaran 2.....	83
Tabel. 4.21. Persentase Penilaian Pembelajaran 3.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall.....	11
Gambar 2.2. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan .....	12
Gambar 2.3. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Richey and Klien. ....	13
Gambar 2.4. Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa Desain pembelajaran.....	14
Gambar 2.5. Kerangka berfikir .....	33
Gambar 3.1. Alur desain ADDIE .....	35

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mendidik serta menuntun siswa untuk mencapai tujuan tertentu dalam bentuk perubahan kearah yang positif dari dalam diri siswa. Perubahan yang di inginkan merupakan bagian dari sebuah proses untuk menuju kedewasaan yang berlangsung secara terus menerus dalam kehidupan siswa. Pendidikan yang paling pertama siswa dapatkan berawal dari kedua orang tua dan keluarga selanjutnya siswa mendapat pendidikan berasal dari lingkungan masyarakat dan berlanjut kepada jenjang pendidikan formal. cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri”.

Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses usaha seseorang untuk dapat mencapai sebuah perubahan perilaku dalam dirinya. Menurut Gagne (dalam Pribadi, 2010:9) pembelajaran adalah “Serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar”.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung pembelajaran pada saat ini. Hal ini dikarenakan media menjadi fasilitas utama didalam proses pembelajaran antara siswa dengan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Yaumi (2018:7) Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin suatu interaksi. Perangkat fisik tersebut berupa benda asli, bahan

cetakan, efek visual, video, audio, audio visual, multimedia dan jaringan. Perangkat tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik didalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Selain itu, media juga sering dikaitkan dengan istilah lain seperti sumber belajar dan alat peraga. Sejalan dengan pendapat Januszewski dan Moelenda dalam Yaumi (2018:8) Dimana sumber belajar dapat di artikan sebagai perangkat, bahan (material), peralatan, pengaturan, dan orang dimana siswa dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Jadi sumber belajar adalah semua jenis perangkat atau sumber ( benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang ada disekitar kita yang memungkinkan kemudahan didalam proses belajar. Prastowo (2015:297) mengungkapkan bahwa alat peraga adalah suatu media ( berupa benda atau kegiatan) yang dapat menggambarkan atau mengilustrasikan atau mencirikan konsep atau ciri-ciri bahan materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami bahan ajar tersebut.

Dalam rangka mewujudkan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sesuai dengan standar proses pendidikan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi didalam proses pembelajaran.

Media berbasis teknologi memanfaatkan barang elektronik seperti

komputer, laptop, notebook dan sejenisnya. Salah satu teknologi yang biasa digunakan adalah media *Powerpoint*.

Peserta didik pada umumnya sangat tertarik dengan hal-hal yang berbau teknologi dan unik. Oleh karena itu, selain untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, media berbasis teknologi juga diyakini mampu menumbuhkan minat siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar. Media berbasis teknologi juga disamping kreatif dan inovatif, media berbasis teknologi juga cukup efektif dan efisien dalam mentransfer materi kepada siswa. Dalam pemanfaatannya, media ini menggunakan proyektor/LCD dan laptop atau komputer sehingga jangkauannya cukup luas sehingga cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

*Power point* merupakan salah satu dari program *Microsoft office* yang biasa digunakan dalam mempresentasikan materi didalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membuat dan menyajikan sebuah presentasi. Menurut Susilana & Riyana (dalam Baku, 2017:22) menyatakan bahwa *powerpoint* merupakan proglam aplikasi yang populer yang banyak digunakan untuk presentasi, baik dalam proses pembelajaran, presentasi produk, seminar dan lain sebagainya yang mana dapat dirancang secara menarik untuk menarik minat belajar siswa didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-Sam, bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Padahal sekolah

tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti sudah terpasangnya arus listrik, adanya laptop atau pun komputer, bahkan alat proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru karena guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *powerpoint*. Fokus guru terpaku hanya pada buku teks siswa dan guru hanya menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil belajar pada materi Hubungan dan hak manusia terhadap lingkungannya tema 6 “Panas dan Perpindahannya” pada subtema 1 “ Suhu dan Kalor” hasil belajar siswa rendah, dengan presentase siswa yang mencapai KKM sebanyak 60% dengan nilai rata-rata 68. Padahal seperti yang kita ketahui, peserta didik bukanlah sekedar objek pasif dalam pembelajaran, akan tetapi dapat menjadi subjek yang ikut berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Dari hal tersebut, maka secara bertahap pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional ini perlu di ubah dengan model pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa (*student center*). Akibatnya, kegiatan pembelajaran dikelas ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) proses belajar mengajar yang masih menggunakan media gambar ; 2) siswa tidak tertarik didalam proses belajar mengajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* agar fasilitas yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan memberikan pengalaman serta suasana baru dalam proses pembelajaran

didalam kelas. Diharapkan dapat menarik minat belajar anak didalam proses pembelajaran tersebut dan dapat membantu guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) yang saat ini sedang dilakukan di tengah pandemik ini. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *powerpoint* siswa kelas V sekolah dasar pada Tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “Suhu dan Kalor”, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dengan media ini diharapkan dapat membantu guru didalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien ditengah pandemik saat ini.

Berdasarkan paparan diatas, adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik berbasis *powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneiti jelaskan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa rendah pada Subtema Suhu dan Kalor.
2. Kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi berupa penggunaan proyektor untuk menampilkan media pembelajaran *powerpoint* pada proses pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, dan adanya keterbatasan peneliti didalam penelitian pengembangan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran *powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa kelas V sekolah Dasar.

### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *powerpoint* pada subtema suhu dan kalor untuk siswa kelas V sekolah dasar?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* pada subtema suhu dan kalor untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* pada subtema suhu dan kalor untuk siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan serta memberikan wawasan mengenai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan minat belajar siswa.
- 2) Memberikan pengalaman belajar baru agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

### b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang media pembelajaran *powerpoint* yang telah dikembangkan sehingga proses belajar mengajar meningkat.
- 2) Sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mengajar khususnya pada materi hubungan dan hak manusia terhadap lingkungannya tema 6 Panas dan Perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor pembelajaran 1,2 dan 3.
- 3) Membantu guru didalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru-guru disekolah dasar tentang media pembelajaran *powerpoint* yang sesuai dengan lingkungan peserta

didik sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan diri untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang baik. Dan juga dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi dasar rujukan untuk penelitian lebih lanjut.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Pengembangan

##### 2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2019:12) penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan tujuan dan kegunaan tertentu serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata dalam Sohibun dan Ade (20:123) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Borg and Gall dalam Sinta (2020:82-83) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk hardware ataupun software. Produk hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 2.1.2 Model Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ada beberapa model atau tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan sebagai alur penelitian. Berikut langkah-langkah penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:12).

#### 1) Borg and Gall

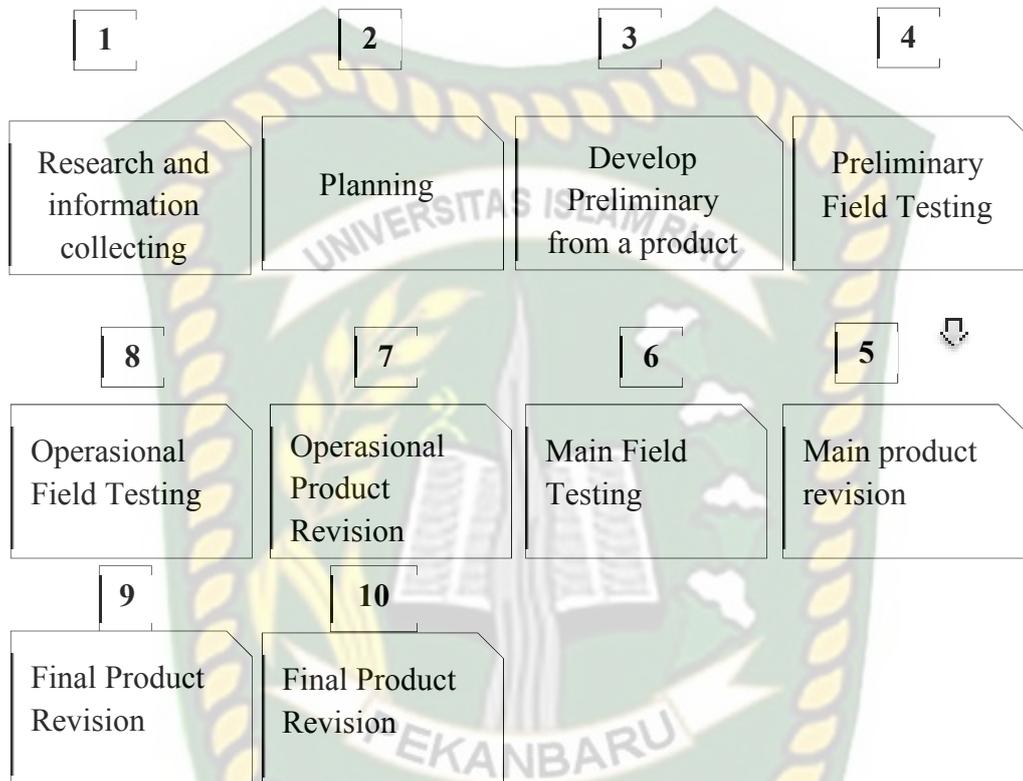
Didalam buku Sugiyono (2019:12) dijelaskan bahwa Borg and Gall menguraikan sepuluh tahapan dalam penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Far West Laboratory For Educational Research and Development*.

- a) *Research and Information Collecting*. Yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
- b) *Planning*. Melakukan perencanaan, yang meliputi, pendefinisian ketrampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).
- c) *Develop Preliminary form a Product*. Mengembangkan produk awal yang meliputi, penyiapan materi pembelajaran, prosedur penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
- d) *Preliminary Field Testing*. Pengujian lapangan awal. Dilakukan pada 1 s.d 3 sekolah, menggunakan 6 s.d 12 subjek.

Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis.

- e) *Main Product Revision*. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-aran pada uji coba.
- f) *Main Field Testing*. Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan pada 5 s.d 15 sekolah dengan 30-100 subjek. Data kuantitatif tentang *performance* subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan pelatihan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin.
- g) *Operational Product Revision*. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran-saram dari uji coba.
- h) *Operational Field Testing*. Melakukan uji lapangan operasional, dilakukan pada 10 s.d 30 sekolah dengan 40 s.d 400 subjek. Data wawancara, observasi, dan kuisisioner dikumpulkan dan dianalisis.
- i) *Final Product Revision*. Revisi produk akhir, berdasarkan saran dan uji lapangan.
- j) *Dissemination and implementation*. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal. Bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, memonitor produk yang telah didistribusikan guna membantu kendali mutu.

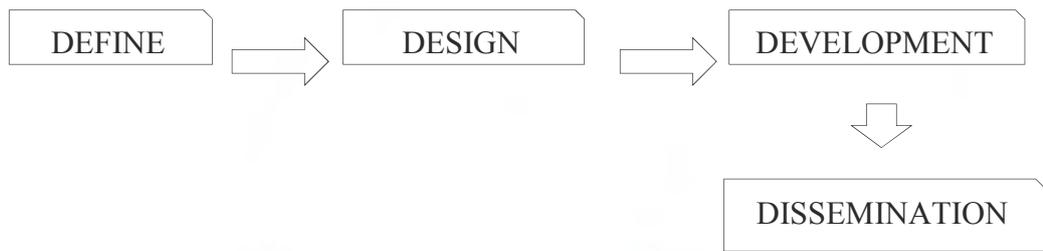
Kesepuluh tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall tersebut dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 2.1. langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall.

## 2) Thiagarajan

Thiagarajan dalam Sugiyono (2019:12) mengemukakan bahwa, tahapan dalam penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Hal ini dapat digambarkan seperti tertera pada gambar 2.



Gambar 2.2. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan

Berdasarkan gambar 2 tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. *Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Tahapan ini merupakan kegiatan berupa analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui penelitian dan *studi literatur*. *Design* (Perancangan), yaitu berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai menghasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk digunakan orang lain.

### 3) Richey and Klein

Dalam hal ini Richey and Klein menyatakan “*the focus of Design and development research can be on front-end analysis, planning, production, and Evaluation (PPE)*”. Fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. Hal ini dijelaskan dalam gambar 3 .



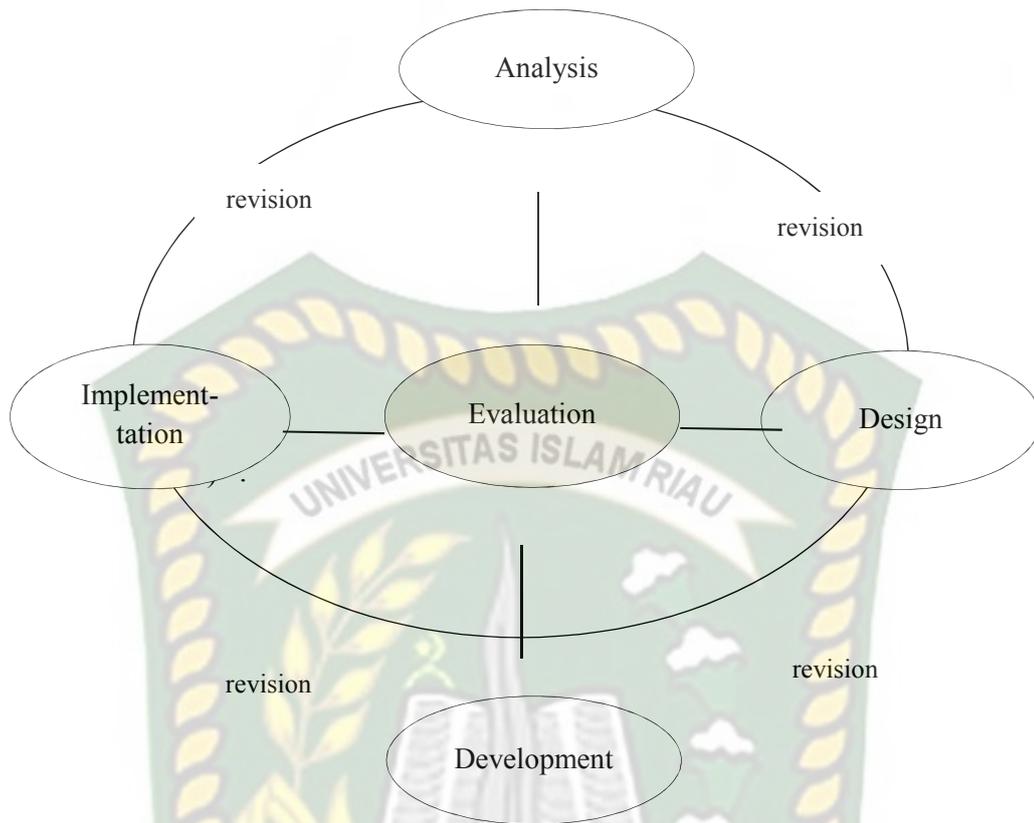
Gambar 2.3. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Richey and Klien.

Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan sebagai berikut. *Planning* (Perancangan) yaitu kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu. Perencanaan dimulai dengan menganalisis kebutuhan yang akan dilakukan melalui penelitian dan *studi literatur*. *Production* (memproduksi) merupakan kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (evaluasi) merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah mencapai spesifikasi yang telah ditentukan.

#### 4) Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2019:12) mengembangkan Instructional Design (Design Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Hal ini dapat digambarkan seperti gambar 4.



Gambar 2.4. Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa Desain pembelajaran.

Berdasarkan Gambar 4 dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Berdasarkan beberapa model-model penelitian dan pengembangan berikut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk dalam dunia pendidikan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Powerpoint* pada subtema suhu dan kalor untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih menggunakan pendekatan dari Robert Maribe Branch yang merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada penelitian ini hanya di batasi sampai pada tahap *Development*.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Yaumi (2018) Media pembelajaran adalah merancang berbagai bentuk peralatan fisik secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik disini berupa benda asli, bahan cetak, visual, vidio, audio-visual, multimedia dan web. Selain itu, menurut Utami (2020:2) media pembelajaran merupakan salah satu dari dampak dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Sedangkan menurut mudani (dalam Qistina, dkk 2019:162) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan yang menjadikan lingkungan belajar menjadi

kondusif dan proses pembelajaran yang berjalan secara efisien dan efektif.

Sejalan dengan pemikiran Suprihatiningrum (dalam Kuncahyono, 2017:774) media merupakan sebagai alat pengantar dan perantara pesan dari pengirim kepada penerima.

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang didesain untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi didalam proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan atau pengetahuan, mengubah sikap dan meningkatkan ketrampilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Nur (2016: 11) bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu berupa gambar, model, *Overhead Projector* ( OHP) dan objek nyata. Sedangkan menurut Arsyad (2011:82-96) mengelompokkan media kedalam lima jenis sebagai berikut:

”1)media berbasis manusia, yakni guru, instruktur, 2) media berbasis cetak, yakni buku, lembaran lepas, modul, 3) media berbasis visual, yakni buku, bagan, grafik, 4) media berbasis audio-visual, yakni video, film, televisi dan 5) media berbasis komputer, yakni interaktif video.”

Menurut Ahmadi dkk (2017;128) jenis media pembelajaran meliputi seluruh yang dibutuhkan didalam melakukan komunikasi

selama proses pembelajaran, yaitu berupa *hardware*, komputer, televisi, proyektor dan *software* yang digunakan pada perangkat keras. Media visual yaitu media yang hanya menekankan indera penglihatan yang menampilkan gambar seperti *strip* (film rangka), foto gambar atau lukisan dan cetakan. Sedangkan media audio adalah media yang mengandalkan suara seperti radio, rekaman, dan lain sebagainya. Media audio visual merupakan media yang telah mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti video, film dan lain sebagainya.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran, seperti media audio, media visual dan media audio visual. Didalam penelitian ini dilakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan salah satu jenis media yakni media audio visual. Dimana media audio visual merupakan media yang dapat didengar dan dilihat. Dengan pemilihan media ini diharapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi didalam proses pembelajaran, diantaranya ialah yang di ungkapkan oleh Prastowo (2015:302-306) fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar secara tersirat memiliki makna keaktifan. Keaktifan diartikan sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung. Sumber belajar merupakan fungsi utama media pembelajaran. Sumber belajar bukanlah sekedar berasal dari guru. Sumber belajar dapat berasal dari hasil pengalaman siswa dalam keluarganya dan teman-teman disekolahnya, kelompok keagamaan dan masyarakat. Media pembelajaran harus mampu menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami siswa.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.

4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terdiri dari beberapa fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa.
- b) Fungsi afektif, yaitu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penilakan siswa terhadap sesuatu.

- c) Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda atau kejadian/peristiwa. Disini terlihat bahwa media pembelajaran berfungsi dalam mengembangkan kognitif anak.
- d) Fungsi imajinatif, yaitu media yang dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
- e) Fungsi motivasi, menggerakkan siswa secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Fungsi fiksatif
- Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya fungsi ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali.
- 6) Fungsi distributif
- Fungsi distributif masih berkaitan dengan fungsi manipulatif. Fungsi distributif yaitu dapat menyalurkan dan mendistribusikan informasi secara masal.

#### 7) Fungsi sosiofisikologis

Fungsi media mampu memberikan rangsanagan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga leharmonisan, dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Sedangkan menurut livin & Lents dalam Elpira & Ghufron (2015:96) mengungkapkan fungsi media pembelajaran antar lain.

1. Fungsi atensi Media visual yaitu berupa menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan di media visual.
2. Fungsi afektif media visual yaitu dimana dapat dilihat dari respon siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual yaitu dimana dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung didalam media visual.
4. Fungsi kompensatoris media visual yaitu dapat dilihat dari media vidual yang membantu siswa lemah dalam membaca dan memahami teks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

#### 2.2.4 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Akbar dalam Indahsari, dkk (2019:545) menyebutkan bahwa kriteria pemilihan media harus

memperhatikan 8 kriteria. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media.

- 1) Sesuainya media dengan tujuan pembelajaran
- 2) Keefesiensi dan efektifitas pemanfaatan media.
- 3) Sesuainya media dengan sumber belajar
- 4) Keefesiensi dan efektifitas pemanfaatan media,
- 5) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 6) Kualitas media pembelajaran

## 2.3 Powerpoint

### 2.3.1 Pengertian Powerpoint

*Powerpoint* merupakan salah satu *software* presentasi yang sering dimanfaatkan untuk acara seminar, maupun acara lainya seperti proses pembelajaran dikelas. Lewat *powerpoint*, mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan. Menurut Nurhidayati dkk (2019:182) *microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk menyampaikan poin pokok dari sebuah materi yang ingin disampaikan dalam bentuk tulisan yang bervariasi berupa gambar, foto, warna, fitur *hyperlink*, audio, vidio dan animasi. Sedangkan menurut Syah (2016:19) *powerpoint* merupakan program yang berbasis multimedia yang dimanfaatkan dalam merancang dan menyajikan presentasi untuk menjelaskan tentang segala hal yang diringkas kedalam beberapa slide.

Sejalan dengan pendapat Damitri (2020:2) bahwa program *powerpoint* merupakan media yang menyajikan materi pelajaran, menyajikan informasi, menyajikan konsep, menjelaskan proses, mengajarkan ketrampilan kepada peserta didik dalam bentuk gambar dan suara. Penggunaan dalam *bentuk powerpoint* lebih menarik perhatian terutama anak usia sekolah dasar. Melalui slide yang berisi gambar atau pun vidio yang menarik, mampu menarik perhatian peserta didik didalam proses pembelajaran. *Powerpoint* juga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dikelas, dikarenakan efektif dan efisien didalam penggunaannya.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah sebuah *software* yang berisi slide-slide, dimana didalam slide tersebut terdapat gambar atau pun vidio yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu didalam proses pembelajaran atau pun presentasi dan lain sebagainya.

### 2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan Powerpoint

Menurut Suryani, dkk (201:78) keunggulan *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat fasilitas undo untuk membatalkan perlakuan, dan fasilitas redo untuk mengembalikan yang sudah dibatalkan.
- 2) Menampilkan struktur presentasi yang sudah disusun sebelumnya.
- 3) Dapat menambahkan grafik, *table*, *clip art*, music, film dan lainnya ke dalam *slide* presentasi.

- 4) Dapat diubah sebagai *handout* presentasi.
- 5) Memudahkan pembuatan *slide* presentasi
- 6) Menambahkan *header* (bagian atas halaman) dan *footer* (bagian bawah halaman) ke *slide* presentasi.
- 7) Dilengkapi dengan banyak alat untuk membuat sebuah presentasi yang luar biasa.
- 8) Dilengkapi fitur *export* ke pdf.
- 9) Adanya fitur kolaborasi
- 10) Dilengkapi fitur *cloud service* dari *Microsoft*.
- 11) Gunakan panel tugas untuk membuat presentasi baru, mencari dokumen, menggunakan templat desain, tata letak, dan menambahkan efek transisi dan animasi.
- 12) Menampilkan presentasi dengan menggunakan layar computer, proyektor digital dan atau melalui *website*.

Sedangkan menurut Muhroghibi dalam Poerwanti, dkk (2018:266) powerpoint memiliki kelebihan yaitu, dimana guru tidak perlu menjelaskan bahan ajar yang disajikan secara banyak karena siswa dapat memperhatikan slide yang telah dibuat sebelumnya.

Disamping itu, kelemahan dari powerpoint itu sendiri menurut Suryani dkk (2018:79) adalah sebagai berikut:

- 1) *Microsoft office powerpoint* ini hanya dapat digunakan pada *OS windows* saja.
- 2) Perubahan tampilan dokumen pada versi powerpoint baru berbeda dengan versi yang lama.

- 3) Harga *Microsoft office* cukup tinggi.
- 4) Video yang disisipkan dalam *powerpoint* apabila digunakan pada PC lain harus diikutsertakan pada folder yang sama dengan file ppt.
- 5) Tidak dapat menampilkan simbol matematika dalam format *equation* dapat diedit seperti dalam *Ms. Word*, melainkan hanya dalam format gambar.

Sejalan dengan Kamil (2018:65) menyebutkan bahwa kelemahan dari media powerpoint yaitu:

- 1) Tidak semua materi dapat dijelaskan dengan menggunakan powerpoint.
- 2) Ketrampilan khusus diperlukan untuk memasukkan pesan atau ide bagus ke dalam desain program microsoft *Powerpoint*.

Maka dapat disimpulkan bahwa microsoft powerpoint memiliki beberapa kelebihan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Namun disamping itu juga, memiliki beberapa kelemahan yang telah dipaparkan oleh beberapa pendapat para ahli di atas.

## 2.4 Pengembangan Media Powerpoint

### 2.4.1 Langkah Pengembangan Media Powerpoint

Peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Menurut Irfan,dkk ( 2019:19) Media *powerpoint* merupakan media yang memberikan

bantuan dan berisi teks, suara, gambar yang menarik dan video animasi agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini berbentuk *powerpoint* yang dilengkapi dengan gambar, teks, dan video yang menarik yang dapat disimpan dalam bentuk file.

Didalam tahapan pengembangan, peneliti melakukan beberapa langkah tahap pengembangan produk yaitu :

- 1) Menentukan program yang akan dipergunakan

Pada tahap ini peneliti menentukan program apa yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu menggunakan *powerpoint* serta menyiapkan bahan pendukung yang akan dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran *powerpoint* diantaranya : materi, gambar animasi pendukung materi, dan video. Kemudian peneliti membuat media dalam bentuk aplikasi *powerpoint*, dimulai dari tahap pemilihan gambar, penyusunan gambar, pemilihan warna background, pemilihan jenis dan ukuran huruf yang sesuai sampai pada tahap penyelesaian untuk ditampilkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

- 2) Validasi

Pengembangan media pembelajaran ini diperlukan pengukuran valid untuk *powerpoint* ini layak digunakan atau tidaknya dalam lingkup yang lebih luas. Tanujaya (2017:93) menyatakan bahwa

validitas merupakan suatu alat ukur yang dapat menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen.

Sugiyono ( 2019:302) menyatakan bahwa dalam validasi produk dilakukan oleh beberapa ahli yang berkompoten untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. setiap ahli tersebut diminta untuk menilai produk yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk tersebut. ahli dalam penilaian validitas produk ini adalah ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi tematik.

Indikator yang dinilai oleh ahli mencakup komponen tampilan dan isi, komponen nya berupa bahasa dan komponen pemograman dimodifikasi dari irawati (2020:19).

- 1) Indikator yang mencakup komponen tampilan dan isi:
  - a) Kualitas grafis
  - b) Kualitas tombol
  - c) Kelayakan materi
  - d) Kelayakan soal latihan
- 2) Indikator yang mencakup kompone bahasa:
  - a) Kelayakan bahasa
  - b) Ketepatan ejaan
  - c) Keefektifan kalimat
- 3) Indikator yang mencakup komponen pemograman:
  - a) Efisiensi media
  - b) Fungsi tombol
  - c) Kualitas fisik

## 2.5 Materi Subtema 1 “Suhu dan Kalor”

Materi pembelajaran pada Tema 6 Subtema 1 “Suhu dan Kalor”

### Pembelajaran 1 :

#### Sumber Eenergi Panas

Benda yang dapat menghasilkan energi panas disebut sumber energi panas. Sumber energi panas dapat kita jumpai di alam, salah satunya adalah matahari. Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Semua makhluk hidup memerlukan energi panas matahari. Energi panas matahari membantu proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut sebagai proses fotosintesis. Makanan yang dihasilkan dari hasil fotosintesis menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lainnya, termasuk manusia.

Dalam kehidupan sehari-hari, energi panas matahari dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan manusia. Misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan padi setelah dipanen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan untuk mengeringkan pakaian yang basah.

Selain matahari dan gesekan antara dua benda, energi panas juga dapat diperoleh dari api. Pada zaman dahulu orang endapatkan api dengan cara menggosokkan dua buah batu yang kering sampai keluar percikan api. Selain itu, nenek moyang kita dahulu menggunakan kayu kering lalu digosok-gosokkan dengan tanah yang kering sampai keluar api. Ternyata gesekkan dua benda antara dua batu kering, dan gesekan

antara dua kayu kering dapat menghasilkan energi panas berupa api. Saat ini api mudah dihasilkan dari korek api dan kompor.

## **Pembelajaran 2 :**

### Perbedaan Suhu dan Panas

Indra peraba, seperti telapak tangan tidak dapat menentukan secara tepat derajat panas dan dingin suatu benda. Tangan hanya dapat memperkirakan panas dan dingin suatu benda. Tangan tidak dapat menjelaskan berapa nilai derajat panas atau dinginnya suatu benda. Dalam ilmu pengetahuan alam untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan digunakan suatu besaran yang disebut suhu atau temperatur.

Panas (kalor) dan suhu adalah dua hal yang berbeda. Energi panas merupakan salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda. Ketika sebatang logam dipanaskan dengan api, batang logam tersebut mendapatkan energi panas dari api. Energi panas membuat batang logam tersebut menjadi panas. Ketika batang logam tersebut panas, suhunya meningkat. Ketika batang logam menjadi dingin, suhunya menurun. Suhu adalah besaran yang menyatakan derajat panas suatu benda. Suhu suatu benda menunjukkan tingkat energi panas benda tersebut. satuan suhu yang digunakan di indonesia adalah derajat Celcius (C). Alat untuk mengukur suhu disebut termometer. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan kalorimeter.

## Tangga Nada

Tangga nada adalah urutan nada yang disusun secara berurutan, misalnya do, re, mi, fa, sol, la, si, do. Ada banyak jenis tangga nada, di antaranta adalah tangga nada yang mempunyai dua jarak nada, yaitu satu dan setengah. Beberapa alat musik seperti piano dan organ memiliki sistem tangga nada diatonis. Pada sistem tangga nada diatonis, dalam satu rangkaian nada terdapat 7 nada pokok. Nada kedelapan merupakan pengulangan nada pertama.

Tangga nada pentatonis, merupakan jenis tangga nada yang hanya memakai lima nada pokok. Ragam tangga nada pentatonis dibedakan oleh jarak antarnada serta pilihan nada yang didengar. Berdasarkan nadanya, ada tangga nada pentatonis yang menggunakan tangga nada jenis pelog dan tangga nada jenis slendro. Contoh alat musik yang menggunakan tangga nada jenis pelog dan slendro adalah gamelan Jawa. Salah satu lagu daerah yang menggunakan tangga nada ini adalah lagu gundhul Pacul dari Jawa tengah.

### **Pembelajaran 3 :**

#### Manusia dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antar keduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan disutau tempat dapat mempengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat mempengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia ?

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah ubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

Hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. Hak Kelangsungan Hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya.
2. Hak Perlindungan, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran.
3. Hak Tumbuh Kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial.
4. Hak Berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

## 2.6 Penelitian Relevan

Peneliti yang dilakukan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* pada subtema suhu dan kalor untuk siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan bahan ajar sebagai berikut:

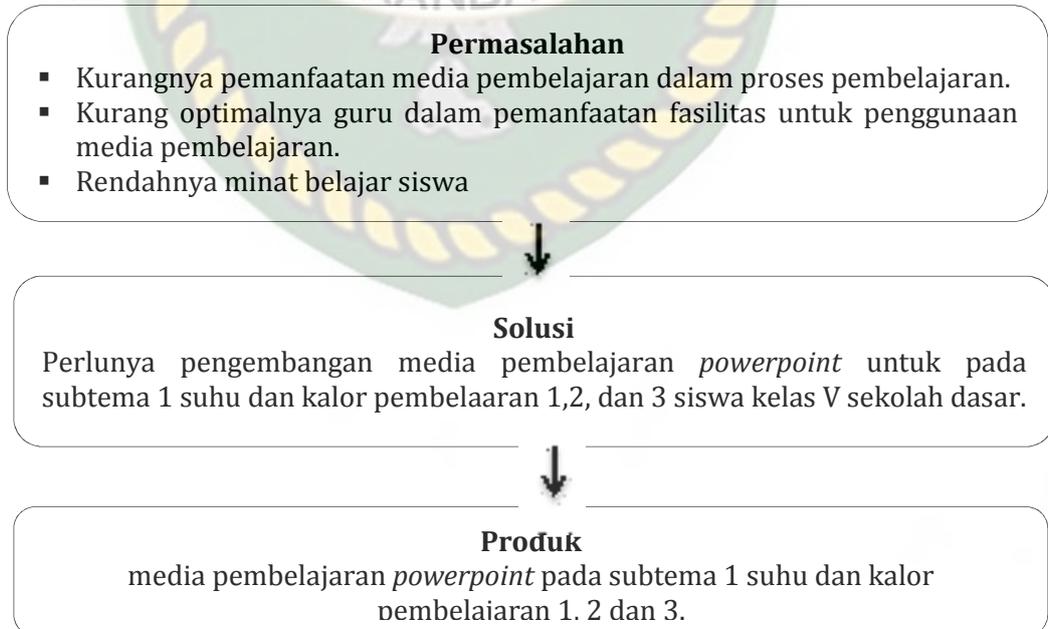
1. Penelitian yang pertama adalah penelitian dengan judul pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV sekolah Dasar oleh Lina Novita, Tustiyana Windiyani, Rifa Fazriani. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dari keempat validator diperoleh rata-rata skor produk media pembelajaran berbasis ICT yaitu 3,37.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru oleh Sari Permanda, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana. Media pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan hasil uji coba diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint yang dikembangkan layak dan efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas IVC.
3. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang oleh Maria Resti Andriani. Berdasarkan hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%.

## 2.7 Kerangka Berfikir

Media pembelajaran sangat berbagai macam bentuk dan penggunaannya. Dimana media pembelajaran sangat membantu guru didalam proses pembelajaran. Sehingga, guru tidak hanya dituntut untuk

memiliki pengetahuan saja, tetapi juga memiliki ketrampilan yang cukup untuk melaksanakan proses pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan konteks kurikulum 2013. Salah satu media yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu media pembelajaran *powerpoint*. Namun, dilapangan terjadi permasalahan yang ditemui seperti kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, kurang optimalnya guru didalam memanfaatkan fasilitas untuk penggunaan media pembelajaran, serta rendahnya minat belajar siswa. Dari permasalahan ini maka peneliti ingin membantu guru dalam menghadapi permasalahan dengan cara mengembangkan media pembelajaran tematik berupa *powerpoint*. Media pembelajaran *powerpoint* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Maka kerangka berfikir dari penelitian ini dapat dilihat dari bagan berikut.



Gambar 2.5. Kerangka berfikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian Kualitatif

##### 3.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2-19:12) model ADDIE terdiri dari 5 langkah yang sederhana, sistematis, dan mudah dipahami yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada penelitian ini di batasi hanya sampai *Development*.

##### 3.1.2 Tempat & Waktu Penelitian

###### a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 001 Telaga Sam-sam yang terletak di Jl. Lintas Pekanbaru-Duri Km. 73 Kandis, Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

###### b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2021-Juni 2021. Untuk lebih jelasnya, maka penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

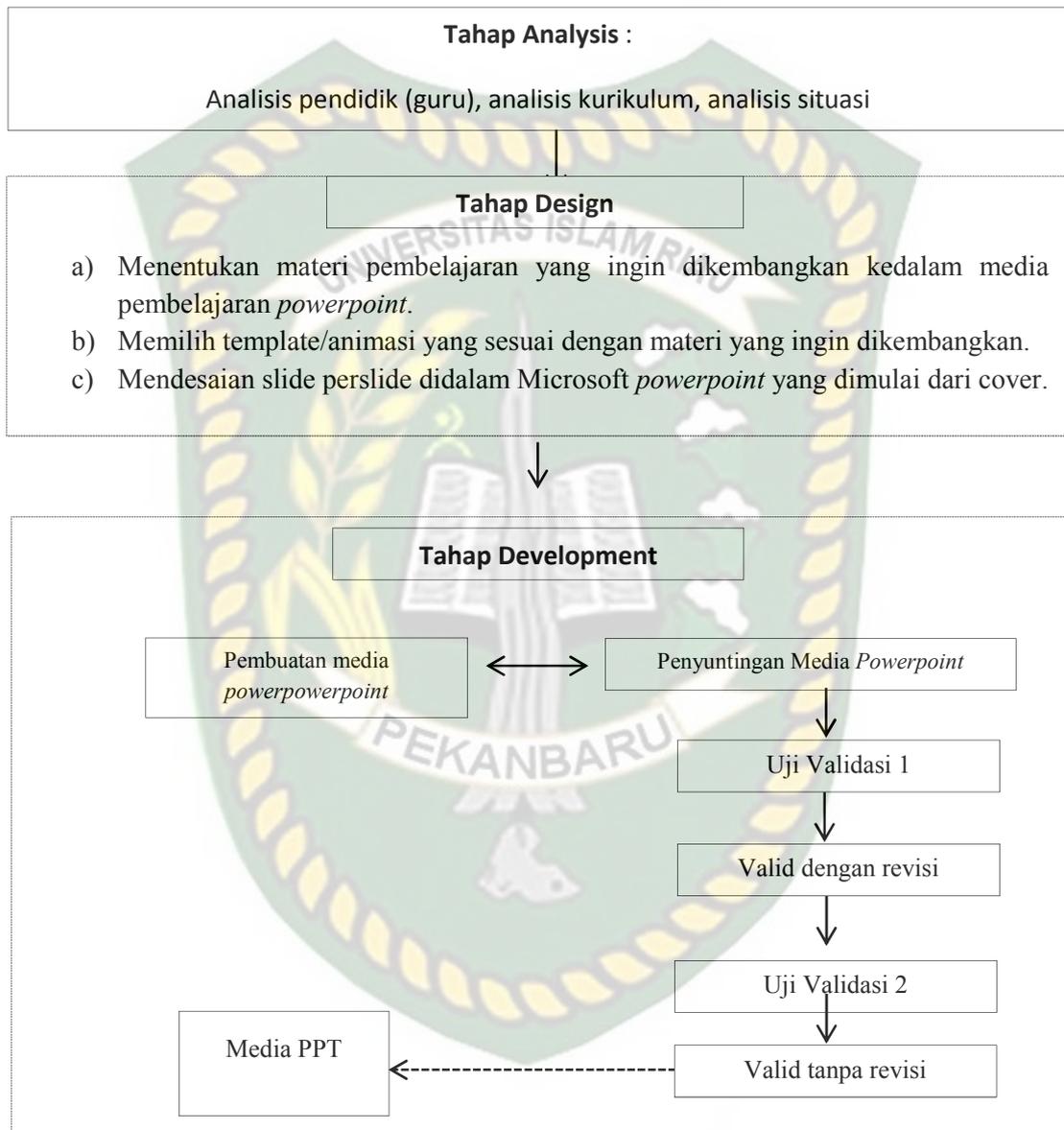
Tabel 3.1. Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan proposal	■	■	■	■																
2	Seminar Proposal					■	■														
3	Revisi Proposal							■	■												
4	Penyusunan surat-surat								■	■											
5	Tahap Analisis										■										
6	Tahap Development											■	■								
7	Uji Validasi														■						
8	Revisi 1															■					
9	Revisi 2																■				
10	Hasil dan pembahasan																		■		
11	Sidang skripsi																				■

### 3.1.3 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono dalam Wijayanti dan Relmasira (2019:78) dimana pada model ini memiliki 5 tahapan pengembangan. 5 tahapan pengembangan tersebut ialah, *Analysis*, *Desiagn*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Namun, peneliti membatasi tahapan pengembangan hanya sampai pada tahapan *Development*.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE dalam Sugiyono (2019:12) dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 3.1. Alur desain ADDIE

Berdasarkan bagan tersebut, peneliti mengikuti langkah-langkah dalam pendekatan ADDIE untuk mendapatkan hasil pengembangan produk, sebagai berikut.

### a. Tahap Analysis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis situasi.

#### 1. Analisis pendidik (Guru)

Analisis kebutuhan dicoba dengan mengenali media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pendidikan. Hasil identifikasi ini hendak dipakai bagaikan dasar pengembangan media pembelajaran.

#### 2. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini dicoba dengan mengenali kompetensi Inti (KI) serta kompetensi Dasar (KD) perihal ini dicoba supaya pengembangan media pembelajaran yang dicoba cocok dengan tujuan pendidikan.

#### 3. Analisis situasi

Analisis ini dengan melaksanakan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan di kelas serta kondisi siswa pada kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-sam.

### b. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti menetapkan media yang dapat meningkatkan kognitif, afektif serta psikomotor siswa pada materi yang akan diajarkan. Peneliti merancang kerangka dari media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, memulai dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran *Powerpoint*, seperti pemilihan

template/animasi yang sesuai dengan materi yang ingin dikembangkan. Peneliti juga mengumpulkan beberapa referensi, yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan materi dalam media pembelajaran *Powerpoint*.

1. Menentukan materi pembelajaran yang ingin dikembangkan kedalam media pembelajaran *powerpoint*.
2. Memilih template/animasi yang sesuai dengan materi yang ingin dikembangkan.
3. Mendesaian *slide per-slide* didalam Microsoft *powerpoint* yang dimulai dari cover.

#### c. Tahap Development

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti ialah mengembangkan desain terhadap rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut.

1. Pembuatan *powerpoint*

Pada pembuatan media pembelajaran ini, peneliti mencari materi-materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran *powerpoint*. Dalam pembuatan *powerpoint* ini, peneliti memilih template/animasi sesuai dengan materi yang akan dikembangkan. Kemudian peneliti juga menentukan materi pembelajaran apa yang ingin dikembangkan kedalam media pembelajaran *powerpoint*.

## 2. Penyuntingan media pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan terhadap rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Yaitu dengan Mencari gambar, ilustrasi, animasi untuk memperjelas isi materi dan menarik perhatian siswa didalam media pembelajaran. Mendesaian media pembelajaran di *microsoft powerpoint* yang dimulai dari cover, KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi yang sistematis, memasukkan gambar animasi yang terkait dan menarik kedalam mediapembelajaran, menampilkan permasalahan dan solusi dari pembelajaran tersebut, menampilkan kesimpulan materi. Kemudian peneliti meninjau kembali jumlah slide yang akan dikembangkan dan memodifikasi template yang tekah ada disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan materi pembelajarannya. Setelah itu meninjau ulang materi yang akan dikembangkan kedalam media *powerpoint*.

## 3. Uji validasi

Validator memberikan penilain sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan draft media pembelajaran sebelum diuji cobakan. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan pengisian lembar validasi oleh masing-masing ahli yaitu ahli materi tematik, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya dinyatakan layak bahwa media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga, peneliti melakukan analisis data

terhadap hasil penilaian media pembelajaran yang didapatkan dari validator. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan nilai kevalidan media pembelajaran.

Media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan tanpa revisi apabila kriteria kevalidan mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada penelitian ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah dasar.

#### 3.1.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

##### 3.1.4.1 Data

Data merupakan kumpulan data angka (bilangan) atau sebuah kategori yang bisa dijadikan sebuah informasi. Data dalam penelitian ini adalah berupa data primer dan data sekunder.

##### 1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Menurut Febliza dan afdal (2015;7) data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya dan diolah sendiri oleh peneliti. Data primer didapatkan secara langsung kepada sumber tanpa perantara. Dalam penelitian pengembangan ini, data primer didapatkan dari hasil wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 001 Telaga Sam-sam dan diperoleh dari validator ( ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain).

##### 2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung seperti sumber buku, artikel, jurnal dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

#### **3.1.4.2 Sumber Data**

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran meliputi beberapa ahli di bidang media pembelajaran tematik seperti ahli materi, ahli desain media dan ahli bahasa dan narasumber guru kelas V SD.

#### **3.1.5. Teknik Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik dan instrument pengumpulan data sebagai berikut.

##### **a. Lembar validasi**

Lembar validasi adalah lembaran yang ditujukan untuk validator dalam menilai produk yang dikembangkan peneliti. Lembar validasi ini terdiri dari lembar validasi ahli materi tematik, ahli bahasa, dan ahli desain. Saran dan masukan yang diberikan validator menjadi pertimbangan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Powerpoint.

##### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan dalam proses pelaksanaan penelitian berupa gambar/foto pada saat uji coba di lapangan.

#### **3.1.5 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian pengembangan ini, data di analisis secara kualitatif dan kuantitatif.

## 1. Data Kualitatif

Dalam penelitian ini, diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi tematik, ahli bahasa, dan ahli desain, yang akan di analisis sebagai dasar dalam perbaikan produk yang selanjutnya dikembangkan menjadi produk yang valid.

## 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berbentuk skor yang diperoleh dari hasil lembar validasi ahli materi dan ahli tematik, ahli bahasa, dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat.

### a. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan media pembelajaran berasal dari skor lembar validasi oleh validator ahli materi tematik, ahli bahasa, serta ahli desain. Tolak ukur yang digunakan pada lembar validasi ahli merupakan skor yang memakai skala likert. Analisis validitas tersebut memakai skala likert dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membagikan skor pada tiap jawaban. Skor jawaban tersebut meliputi Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), sangat tidak setuju (1). Menjumlahkan skor total masing-masing validator terhadap seluruh indikator.

2. Memberikan skor pada setiap jawaban.
3. Menjumlahkan skor total semua validator ke semua indikator.
4. Memberikan nilai validitas menggunakan rumus :

Menurut Sudjono (dalam kusjuriansyah dan Yulianto, 2019:122).

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentasi Skor

f = perolehan skor

n = skor maksimal

5. Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 3.2. Kriteria Validitas Perangkat Penilaian

Kriteria Valid	Presentase
Tidak Valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

Sumber: Riduwan & Sunarto (2019:29)

Selain itu menurut Ernawati dan Sukardiyono (2017:207) perhatikan bobot setiap respons dan gunakan rumus berikut untuk menghitung skor rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

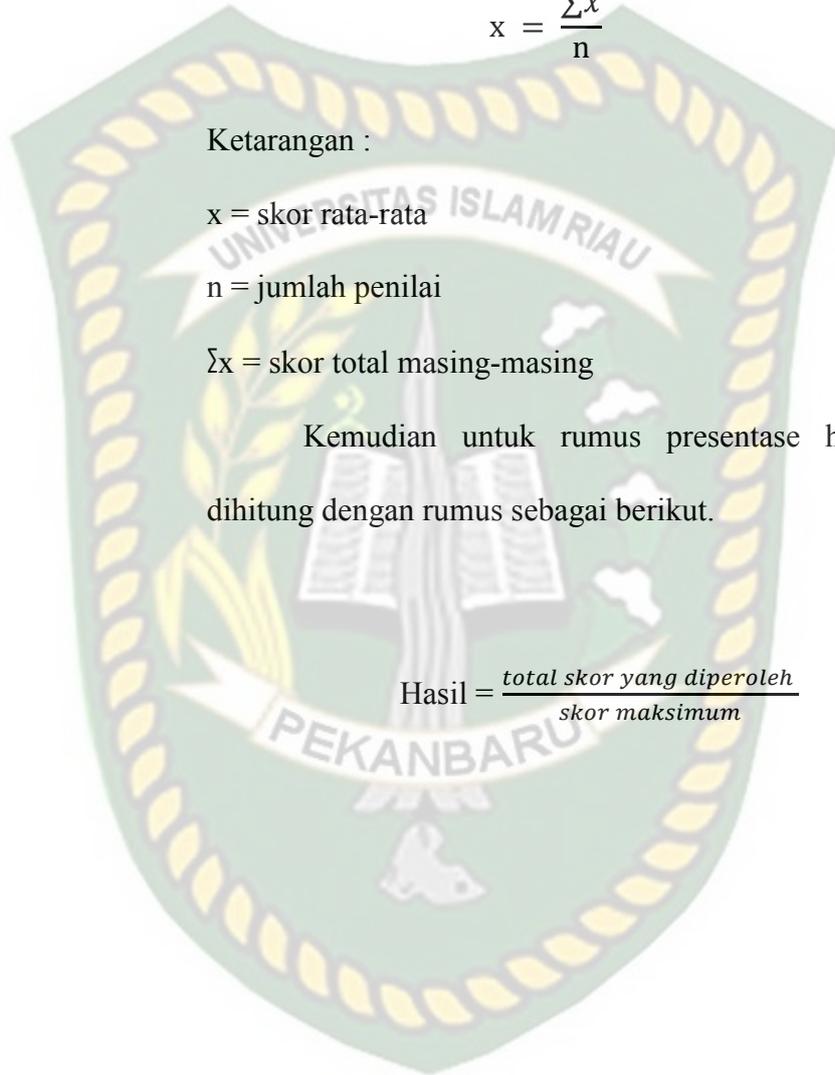
x = skor rata-rata

n = jumlah penilai

$\sum x$  = skor total masing-masing

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian dan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-Sam, Jl.Lintas Pekanbaru-Duri Km.73 Kecamatan Kandis. pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama enam bulan dimulai dari studi pendahuluan pada bulan Februari 2021 sampai dengan selesai melakukan uji validasi pada bulan juli 2021. Pelaksanaan dimulai dari menentukan tempat penelitian yaitu SD Negeri 001 Telaga Sam-Sam dengan sasarannya siswa kelas V dengan melakukan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 001 Telaga Sam-Sam.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *powerpoint* untuk tiga pembelajaran pada tema 6 subtema 1 kelas V sekolah dasar yaitu pembelajaran 1, 2 dan 3. Pengembangan ini dilakukan agar menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* untuk memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation* menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019:37) namun pada pengembangan ini proses pengembangan dilakukan dengan batasan tahapan penelitian yaitu hanya *Analysis, Desain, dan Development*. Berikut ini merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran *powerpoint*:

#### 4.1.1 Tahap *Analysis* (tahap analisis)

Tahap ini merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangannya. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis guru dan analisis situasi.

##### a. Analisis kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran *powerpoint*. Pada pembelajaran 1, 2 dan 3 terdapat dua sampai tiga pembelajaran yang akan dipelajari. Mata pelajaran pada pembelajaran 1 yaitu Bahasa Indonesia dan IPA, pada pembelajaran 2 mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP, sedangkan untuk pembelajaran 3 mata pelajarannya adalah Bahasa Indoensia, IPS dan PKN. Berikut kompetensi inti pada kelas V Sekolah Dasar (*sumber: Buku Guru, 2017*):

1. Menerima, menjalankan dan menghargai agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, kenseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.

4. Menunjukkan ketrampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan indikator Pembelajaran 1, 2 dan 3.

Kompetensi dasar		Indikator	
<b>Bahasa Indonesia</b>			
3.3	Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1	Mengartikan teks penjelasan (eksplanasi) pada media cetak atau elektronik
		3.3.2	Mengkonsepkan teks penjelasan (eksplanasi) pada media cetak atau elektronik
4.3	Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1	Menuliskan teks eksplanasi dari video yang ditampilkan
<b>IPA</b>			
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Menggali konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
		3.6.2	Mengimplementasikan konsep perpindahan kalor kedalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi dasar		Indikator	
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.6.1	Membuat laporan pengamatan tentang perpindahan kalor.
<b>SBDP</b>			
3.2	Memahami tangga nada.	3.2.1	Menelaah tangga nada
4.2	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	4.2.2	Mempraktekkan penggunaan tangga nada
<b>IPS</b>			
3.2	Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1	Mengklasifikasikan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.
		3.2.2	Menelaah bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi	4.2.1	Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungannya.

Kompetensi dasar		Indikator	
	masyarakat Indonesia.		
<b>PPKn</b>			
3.2	Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1	Menggali informasi hak sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
		3.2.2	Menelaah bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.
4.2	Menjelaskan hak, keajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1	Menerapkan hak dan kewajiban sebagai masyarakat dikehidupan sehari-hari.

(sumber: Buku Guru Kelas V SD, 2017)

Pada pembelajaran ini materi yang disampaikan banyak mengandung teks bacaan yang membuat pembelajaran kurang menarik karena tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa hanya fokus membaca teks lalu mengerjakan soal latihan yang terdapat didalam buku siswa tersebut. maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint*. Dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* ini, peneliti menghadirkan tampilan-tampilan yang menarik serta menghadirkan animasi kartun didalamnya. Berikut materi yang akan dipelajari pada pembelajaran 1,2 dan 3.

Tabel. 4.2. Isi Materi

Materi	Dibuku Siswa
<b>Pembelajaran 1</b>	
Mengenal Sumber energi Panas	
Teks eksplanasi	
<b>Pembelajaran 2</b>	
Teks eksplanasi	

<p>Penerapan konsep perpindahan kalor</p>		
<p>Tangga nada</p>		
<p>Pembelajaran 3</p>		
<p>Interaksi manusia dengan lingkungan alam</p>		
<p>Teks eksplanasi</p>		
<p>Hak sebagai warga negara dan hak sebagai seorang siswa</p>		

(sumber: Buku Guru Kelas V SD, 2017)

b. Analisis Pendidik (Guru)

Dilakukan analisis kebutuhan pada guru, dimana sebelumnya guru belum menggunakan media pembelajaran *powerpoint* , sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal serta pada pembelajaran daring guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada. Guru dan siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mencakup berupa video pembelajaran, animasi penunjang materi, teks pembelajaran sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang diharapkan siswa dapat dilihat dengan jelas, dan mudah dipahami dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan media pembelajaran alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media pembelajaran *powerpoint*.

c. Analisis situasi

Pada tahap analisis ini dilakukan wawancara terhadap guru terkait kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran dikelas, dimana siswa membutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami, menarik dan dapat membantu membangkitkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang dimaksud berupa media yang didalamnya mencakup teks pembelajaran yang menarik, dengan animasi penunjang materi yang menarik dan video pembelajaran sebagai penjelas materi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang

dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan nantinya diharapkan siswa dapat belajar dengan penuh semangat dan tidak bosan.

#### 4.1.2 Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahapan kedua yang dilakukan peneliti. Pada tahap ini dilakukan proses menentukan kegiatan desain media pembelajaran serta menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa media pembelajaran *powerpoint*. Dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* adapun tahapan-tahapan untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint*, diantaranya yaitu:

##### a. Mengumpulkan sumber

Peneliti mengumpulkan sumber referensi relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik yang akan menunjang pengembangan media pembelajaran *powerpoint*. Sedangkan untuk materi didapat dari:

1) Buku guru dan buku siswa kelas V, tema 6 (suhu dan kalor) subtema 1 (panas dan perpindahannya). Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2) RPP kelas V tema 6 subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3.

##### b. Menyusun Peta Materi

Dimana peneliti menyusun peta materi yang ada di media pembelajaran *powerpoint* yang bertujuan supaya materi yang dimasukkan didalam media pembelajaran *powerpoint* adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media pembelajaran *powerpoint* tersebut. berikut tabel materi yang akan dikembangkan:

Tabel 4.3. Materi yang Akan dikembangkan

Pembelajaran	Materi
Pembelajaran 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis-jenis sumber energi panas</li> <li>2. Teks eksplanasi</li> <li>3. Perubahan wujud benda</li> </ol>
Pembelajaran 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan suhu dan kalor</li> <li>2. Teks eksplanasi</li> <li>3. Jenis tangga nada</li> </ol>
Pembelajaran 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaksi manusia dengan lingkungan alam</li> <li>2. Teks eksplanasi</li> <li>3. Hak sebagai warga negara serta sebagai seorang siswa</li> </ol>

#### 4.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

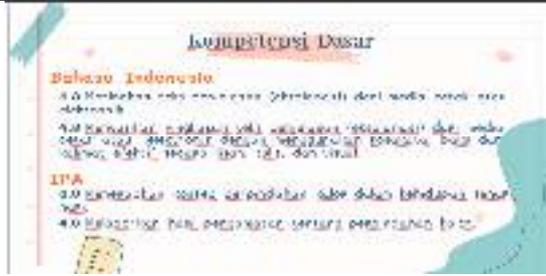
Pada tahap ini merupakan tahapan akhir dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan

pada media *powerpoint* dengan materi dan desain yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya dengan memperhatikan komponen yang harus ada dalam media *powerpoint* yaitu:

1. Cover
2. Menyajikan Kompetensi dasar
3. Menyajikan tujuan pembelajaran
4. Menyajikan materi pembelajaran (berupa video, teks penjelas dan gambar)
5. Evaluasi pembelajaran berupa kuis
6. Penutup

Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran *powerpoint* untuk pembelajaran 1. 2 dan 3 setelah melalui tahapan pengembangan.

Tabel 4.4. Media Pembelajaran *powerpoint* pembelajaran 1

Komponen	Penyajian
Cover	
Kompetensi Dasar	

<p>Tujuan pembelajaran</p>	 <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat membuat, dan membuat surat-surat yang berkaitan dengan tema yang dipelajari</li> <li>2. Siswa dapat menggambar gambar-gambar sederhana dan menggambar dengan teknik menggambar</li> <li>3. Siswa dapat mendeskripsikan gambar-gambar-gambar yang berkaitan dengan tema yang dipelajari</li> </ol>
<p>Materi</p>	 <p><b>Perhatikan gambar peristiwa banjir</b></p> <p>Amir dan Amir melihat banjir di rumah mereka. Mereka merasa takut dan sedih. Mereka ingin tahu apa penyebab banjir. Mereka bertanya kepada orang tua mereka.</p> <p><b>Amir bertanya:</b> Amir: Apa itu banjir? Amir: Bagaimana banjir bisa terjadi? Amir: Bagaimana banjir bisa berbahaya? Amir: Bagaimana banjir bisa dicegah?</p> <p><b>Orang tua menjawab:</b> Orang tua: Banjir adalah air yang meluap dari tempatnya. Banjir bisa terjadi karena hujan deras, pencairan salju, atau gelombang pasang.</p> <p><b>Amir ingin menonton video tentang banjir. Orang tua menunjukkan video tentang banjir. Amir dan Amir menonton video tersebut.</b></p> <p><b>Perhatikan gambar peristiwa banjir</b></p> <p>Amir dan Amir melihat banjir di rumah mereka. Mereka merasa takut dan sedih. Mereka ingin tahu apa penyebab banjir. Mereka bertanya kepada orang tua mereka.</p> <p><b>Amir bertanya:</b> Amir: Apa itu banjir? Amir: Bagaimana banjir bisa terjadi? Amir: Bagaimana banjir bisa berbahaya? Amir: Bagaimana banjir bisa dicegah?</p> <p><b>Orang tua menjawab:</b> Orang tua: Banjir adalah air yang meluap dari tempatnya. Banjir bisa terjadi karena hujan deras, pencairan salju, atau gelombang pasang.</p>

Evaluasi



**KUIS**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

1. Sederajat sangat penting, terutama bagi mereka yang akan melanjutkan...  
A. Pendidikan B. Kerja  
C. Mengetahui D. Mengetahui

2. Pada tahun 1664, Belanda datang ke Pekanbaru, dan dengan nama...  
A. Pekanbaru B. Pekanbaru  
C. Pekanbaru D. Pekanbaru

3. Pekanbaru sangat berkembang karena...  
A. Pendidikan B. Pendidikan  
C. Pendidikan D. Pendidikan

4. Pekanbaru adalah...  
A. Pekanbaru B. Pekanbaru  
C. Pekanbaru D. Pekanbaru

5. Pekanbaru sangat penting untuk melanjutkan...  
A. Pendidikan B. Pendidikan  
C. Pendidikan D. Pendidikan

Tabel 4.5. Media pembelajaran *powerpoint* pembelajaran 2

Komponen	Media <i>powerpoint</i>
Cover	
Kompetensi dasar	
Tujuan pembelajaran	
Materi	

The image shows a vertical strip of educational cards, likely for a music or science lesson, with a large watermark of the Universitas Islam Riau logo in the background. The cards contain the following content:

- Card 1:** Text on the left, two thermometers (one blue, one red) in the center, and text on the right.
- Card 2:** Title "Meningkatkan kemampuan auditif anak dengan lagu" (Improving children's auditory ability with songs). Includes a diagram of sound waves and text: "Suara adalah getaran mekanis yang dapat merambat melalui zat padat, cair, dan gas. Suara juga dapat merambat melalui ruang hampa." (Sound is a mechanical vibration that can propagate through solid, liquid, and gas. Sound can also propagate through a vacuum.)
- Card 3:** Title "Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan lagu" (Improving children's fine motor skills with songs). Includes a drawing of a child and text: "Kegiatan motorik halus adalah kegiatan yang melibatkan otot-otot kecil di tangan dan jari-jari tangan." (Fine motor activities are activities that involve the small muscles in the hands and fingers.)
- Card 4:** Title "Meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan lagu" (Improving children's cognitive ability with songs). Includes a table with two columns: "Kategori" (Category) and "Contoh" (Example).
- Card 5:** Title "Meningkatkan kemampuan sosial anak dengan lagu" (Improving children's social skills with songs). Includes a drawing of a group of children and text: "Keterampilan sosial adalah keterampilan yang membantu anak berinteraksi dengan orang lain." (Social skills are skills that help children interact with others.)
- Card 6:** Title "Meningkatkan kemampuan emosional anak dengan lagu" (Improving children's emotional skills with songs). Includes a drawing of a child and text: "Keterampilan emosional adalah keterampilan yang membantu anak mengelola emosi mereka." (Emotional skills are skills that help children manage their emotions.)
- Card 7:** Title "Meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan lagu" (Improving children's language skills with songs). Includes a drawing of a child and text: "Keterampilan bahasa adalah keterampilan yang membantu anak berkomunikasi dengan orang lain." (Language skills are skills that help children communicate with others.)
- Card 8:** Title "Meningkatkan kemampuan fisik anak dengan lagu" (Improving children's physical skills with songs). Includes a drawing of a child and text: "Keterampilan fisik adalah keterampilan yang membantu anak meningkatkan kekuatan dan ketahanan mereka." (Physical skills are skills that help children increase their strength and endurance.)



**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

**INSTRUMEN**  
**INSTRUMEN**

Sebelumnya, kita sudah belajar bahwa pada setiap instrumen yang pernah kita buat itu ada dua bagian, yaitu bagian yang menghasilkan bunyi dan bagian yang mengatur bunyi tersebut. Pada bagian yang menghasilkan bunyi, kita mengenal nama instrumen yang pernah kita buat, yaitu gitar, keyboard, dan lain-lain.

Evaluasi



Tabel 4.6. Media pembelajaran *powerpoint* pembelajaran 3

Komponen	Media <i>Powerpoint</i>
Cover	
Kompetensi Dasar	
Tujuan Pembelajaran	
Materi	

**BUDAYA JAWA MELAYU DAN SUNDHA**  
 • Bahasa yang memiliki pengaruh dari bahasa Jawa.  
 • Bahasa yang memiliki pengaruh dari bahasa Melayu dan Sundha.

**CERITA SINGKAP MELAYU DAN MOKHAH CINA DAN SUNDHA**  
 • Cerita Singkap Melayu dan Mokha Melayu.  
 • Cerita Singkap Melayu dan Mokha Melayu.

**PENGOLAH BAHAN BAKAR PADAT (BBP) DARI LIMBAH PLASTIK**  
 • Proses pengolahan limbah plastik menjadi bahan bakar padat.  
 • Proses pengolahan limbah plastik menjadi bahan bakar padat.

**PENERAPAN-PRINSIP**  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.

**PENERAM-PRINSIP**  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.

**PENERAM-PRINSIP**  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.  
 • Prinsip-prinsip dalam pengolahan limbah plastik.

Evaluasi	
----------	---

Setelah melakukan pengembangan terhadap ketiga media pembelajaran *powerpoint* tersebut, maka tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan uji validasi yang akan dilakukan oleh para ahli validator dengan tiga bidang keahlian yaitu ahli bahasa,

ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran powerpoint yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli. media powerpoint ini divalidasi oleh 6 validator, Adapun nama-nama validator dari setiap validasi pada setiap bidang keahliannya:

### **1. Validasi Produk oleh Ahli Bahasa**

Pada validasi bahasa ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Latif, S.Pd,M.Pd (Dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia) dan ibu Hidayatun Nur, S.Pd, M.Pd (Dosen Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia). Penilaian dilakukan terhadap aspek kebahasaan pada media pembelajaran *powerpoint* yang telah dikembangkan. Dengan menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (5), setuju (4), cukup (3), kurang setuju (2), tidak setuju (1). Berikut hasil validasi pertama terhadap ketiga media pembelajaran *powerpoint*.

#### **a. Validasi ahli bahasa pembelajaran 1**

Validasi untuk ahli bahasa pada pembelajaran 1 dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2021 terhadap validator pertama. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7. Hasil validasi ahli bahasa pembelajaran 1

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Latif S.Pd., M.Pd.	95%	Sangat Valid	97,5%	Sangat Valid
Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd	82,5%	Sangat Valid	95%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>88,7%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>96,2%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Hasil validasi ahli materi dari uji validasi pertama pada pembelajaran 1 mendapatkan nilai 88,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Terdapat komentar atau pun saran dari ibu Hidayatun Nur , M.Pd yaitu:

1. pada slide ke-4 yaitu penulisan kata “didalam” menjadi “di dalam” dan dengan menambahkan tanda (!) di akhir kalimat.
2. Slide ke-5 penulisan kata “kalor” harus dengan huruf kecil
3. Slide ke-7 penulisan tanda titik di akhir kalimat diganti dengan tanda seru.

Berikut revisi validasi pada pembelajaran 1.

Tabel 4.8. Hasil Revisi Validasi Pembelajaran 1

Sebelum revisi	Setelah revisi
<p>Perhatikan gambar peristiwa berikut.</p>  <p>Deret ketiga gambar tersebut, apakah mereka yang sangat sama? Hal apakah yang membuat kalian? Apakah peristiwa deret ketiga gambar tersebut?</p>	<p>Perhatikan gambar peristiwa berikut.</p>  <p>Deret ketiga gambar tersebut, apakah mereka yang sangat sama? Hal apakah yang membuat kalian? Apakah peristiwa deret ketiga gambar tersebut?</p>
<p>Untuk menjawab pertanyaan, kalian sebaiknya apa yang akan kalian lakukan? Apakah kalian akan menggunakan metode atau alat tertentu?</p> <p><b>Apa itu Kanvas?</b> Kanvas adalah Kanvas adalah media yang berwujud objek perbedaan sehingga apa itu kanvas? Apakah kalian akan menggunakan media ini?</p> 	<p>Untuk menjawab pertanyaan, kalian sebaiknya apa yang akan kalian lakukan? Apakah kalian akan menggunakan metode atau alat tertentu?</p> <p><b>Apa itu Kanvas?</b> Kanvas adalah Kanvas adalah media yang berwujud objek perbedaan sehingga apa itu kanvas? Apakah kalian akan menggunakan media ini?</p> 
<p>Setelah memperhatikan video tersebut, buatlah teks eksplanasi (kesimpulan) sesuai dengan video tersebut.</p>	<p>Setelah memperhatikan video tersebut, buatlah teks eksplanasi (kesimpulan) sesuai dengan video tersebut.</p>

Pada validasi kedua, kedua validator memberikan komentar bahwa media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan tanpa revisi pada siswa kelas V SD dengan nilai 96,2% kategori tingkat kevalidan media sudah sangat valid.

a. Validasi oleh ahli bahasa pada pembelajaran 2

Validasi untuk ahli bahasa pada pembelajaran 2 dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2021 terhadap validator pertama. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Validasi Ahli bahasa pembelajaran 2

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Latif S.Pd., M.Pd.	92,5%	Sangat Valid	97,5%	Sangat Valid
Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd	85%	Sangat Valid	92,5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>88,7%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Hasil dari uji validasi pertama untuk pembelajaran ke 2 mencapai nilai rata-rata 88,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid namun terdapat beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua.

Ibu Hidayatun Nur, M.pd memberikan saran yaitu:

1. Perhatikan kembali penulisan kata depan pada slide 3, penggunaan tanda titik harus digunakan pada no. 1
2. Slide ke-6 kata “dipegunungan” harus diberi spasi, begitu juga “disekitarnya”

Berikut revisi validasi pada pembelajaran 2.

Tabel 4.10. Hasil Revisi Validasi Pembelajaran 2

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
	

Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli Pada uji validasi yang kedua pada pembelajaran 2 ini, memperoleh nilai rata-rata 95% dengan tingkat kevalidan mencapai tingkat sangat valid. Dan kedua validator memberikan komentar bahwa media pembelajaran *powerpoint* sudah sangat layak digunakan tanpa revisi pada siswa kelas V SD dengan kategori tingkat kevalidan media sudah sangat valid.

b. Validasi oleh ahli bahasa pembelajaran 3

Uji validasi oleh ahli bahasa pada pembelajaran 3 dilakukan pada tanggal 04 Agustus 2021, adapun hasil penilaian aspek bahasa untuk validasi pertama dapat dilihat sebagai berikut:



Setelah dilakukan uji validasi kedua, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek bahasa dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* ini sudah layak digunakan.

## 2. Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ibu Suryati S.Pd, M.Si (Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru) dan ibu Exmela Dona, S.Pd ( Guru SDN 169 Pekanbaru). Beliau merupakan kepala sekolah dan guru yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Penilaian dilakukan terhadap aspek materi pada pembelajaran *powerpoint* yang telah dikembangkan. Dengan menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban sangat setuju (5), setuju (4), cukup (3), kurang setuju (2), tidak setuju (1). Berikut hasil validasi terhadap ketiga media pembelajaran *powerpoint*.

### a. Validasi ahli materi pembelajaran 1

Pada tanggal 07 Agustus 2021, peneliti melakukan uji validasi ahli materi Ibu Suryati, S.Pd, M.Si terhadap media pembelajaran *powerpoint* pembelajaran 1 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.13. Hasil Validasi Ahli Materi pembelajaran 1

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Suryati S.Pd., M.Si	80%	Sangat Valid	96,3%	Sangat Valid
Exmela Dona S.Pd.	78,2%	Sangat Valid	96,3%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>79,1%</b>	<b>Valid</b>	<b>96,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil uji validasi pertama oleh ahli materi diperoleh dengan jumlah skor 79,1% dengan tingkat kevalidan valid. Maka peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran *powerpoint* dengan memperhatikan saran dan komentar dari validator agar media pembelajaran ini dapat mencapai tingkat kevalidan nya adalah sangat valid dan layak digunakan. Ibu Suryati, S.Pd, M.Pd memberikan saran dan komentar berupa menambahkan rangkuman di dalam *powerpoint*. Setelah melakukan revisi, selanjutnya peneliti mengajukan validasi kedua kepada kedua validator.

Perolehan nilai terhadap validasi kedua mendapat nilai rata-rata 96,3% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan media sudah kayak digunakan tanpa revisi pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

b. Validasi ahli materi pembelajaran 2

Uji validasi pertama dilakukan pada tanggal 07 Agustus 2021 terhadap aspek materi dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.14. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran 2

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Suryati S.Pd., M.Si	89,1%	Sangat Valid	94,5%	Sangat Valid
Exmela Dona S.Pd.	90,1%	Sangat Valid	94,5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>89,6%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>94,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil uji validasi pertama untuk pembelajaran 2 memperoleh nilai rata-rata 89,6% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun terdapat beberapa perbaikan sehingga peneliti tetap melakukan revisi dan uji validasi yang kedua.

Pada uji validasi yang kedua diperoleh nilai rata-rata 94,5% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Maka media pembelajaran ini sudah layak dan tanpa revisi untuk siswa kelas V sekolah dasar.

c. Validasi oleh ahli materi pada pembelajaran 3

Pada tanggal 07 Agustus 2021 telah dilakukan validasi pada aspek materi pada pembelajaran 3 oleh kedua ahli dengan hasil penilaian dan komentar ahli sebagai berikut:

Tabel 4.15. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran 3

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Suryati S.Pd., M.Si	83,6%	Sangat Valid	96,3%	Sangat Valid
Exmela Dona S.Pd.	90,1%	Sangat Valid	96,3%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>86,8%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>96,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Hasil uji validasi pertama untuk pembelajaran 3 memperoleh rata-rata 86,8% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi, validator 1 Ibu Suryati, S.Pd, M.Si memberikan beberapa masukan yaitu dengan membuat rangkuman disetiap pembelajarannya agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah dipaparkan.

Setelah uji validasi kedua dilakukan, maka diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran pada aspek materi dengan nilai rata-rata 96,3% dengan tingkat kevalidan mencapai sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan.

### 3. Validasi Oleh Ahli Media

Pada validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Harry Setiawan, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). Beliau merupakan dosen yang berkompeten dalam bidang desain atau pun media. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan media pembelajaran *powerpoint*.

Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan lembar validasi instrument penelitian yang memuat pernyataan yang menggunakan skala likert dengan 5 skala yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), Kurang baik, dan tidak baik (1). Berikut hasil validasi media terhadap media pembelajaran *powerpoint* tersebut:

a. Validasi ahli media pembelajaran 1

Pada tanggal 26 Juli 2021 telah dilakukan validasi pada aspek media atau pun desain oleh kedua ahli dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.16. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 1

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Harry Setiawan, M.I.Kom	85%	Sangat Valid	93,3%	Sangat Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	81,6%	Sangat Valid	93,3%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>83,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>93,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan penilaian tersebut, perolehan nilai untuk pembelajaran 3 ini yaitu sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat beberapa komentar terhadap pembelajaran 1. Bapak Harry setiawan, M.I.Kom memberikan komentar terhadap pembelajaran 1 yaitu untuk menambahkan sumber referensi video. Sedangkan bapak Ivan taufiq, M.I.Kom memberikan komentar yaitu untuk lebih memperhatikan ukuran dan jenis font yang digunakan, memperhatikan penggunaan background warna, dan memanfaatkan animasi. Berdasarkan komentar tersebut maka peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran *powerpoint*.

Dengan memperhatikan saran dan komentar dari kedua ahli, peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran dan dilanjutkan dengan validasi kedua pada tanggal 30 Juli 2021. Hasil perolehan rata-rata validasi yaitu 93,3% dengan tingkat kevalidan dan sudah layak digunakan kepada siswa kelas V sekolah dasar.

b. Validasi ahli media pembelajaran 2

Pada tanggal 27 Juli 2021 pembelajaran 2 juga sudah dilakukan uji validasi oleh kedua ahli dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.17. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran 2

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Harry Setiawan, .I.Kom	83,3%	Sangat Valid	95%	Sangat Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	90%	Sangat Valid	96,6%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>86,6%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>95,8%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada validasi ahli media untuk pembelajaran 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,65% dengan kategori sangat valid. Namun ada beberapa komentar atau pun saran dari validator, yaitu Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom berupa lebih dipertimbangkan lagi dalam penggunaan jenis font, background cerah bisa disesuaikan dengan warna font.

Setelah melakukan perbaikan pada media pembelajaran *powerpoint* pada pembelajaran 3 maka dilanjutkan dengan validasi yang kedua. Setelah melakukan perbaikan, hasil dari validasi kedua sebesar 95,8% dengan tingkat kevalidan sangat valid sehingga media pembelajaran sudah layak digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

c. Validasi ahli media pembelajaran 3

Uji validasi pada pembelajaran 3 juga dilakukan pada tanggal 27 Juli 2021 oleh kedua ahli dengan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.18. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 3

Validator	Persentase			
	V1	Kategori	V2	Kategori
Harry Setiawan, M.I.Kom	81,6%	Sangat Valid	95%	Sangat Valid
Ivan Taufiq, M.I.Kom	90%	Sangat Valid	96,6%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>85,8%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>95,8%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Rata-rata perolehan skor untuk media pembelajaran *powerpoint* ini sebesar 85,8% dengan disertai beberapa komentar dari kedua ahli. Komentar Bapak Ivan taufiq, M.I.Kom yaitu background sudah bagus, perhatikan pemilihan warna font agar sesuai dengan background dan memanfaatkan animasi. Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran komentar kedua validator, maka dilakukan validasi kedua.

Hasil dari validasi kedua terhadap media pembelajaran setelah melakukan perbaikan berdasarkan komentar dari validator, perolehan nilainya sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran sudah dapat digunakan kepada siswa kelas V sekolah dasar di dalam proses pembelajaran.

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* sebagai alat bantu guru didalam proses pembelajaran. Menurut Irfan, Muhidin & Evi Ristiana (2019:18) media pembelajaran *powerpoint* adalah media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara, gambar dan video, dengan harapan dapat memberikan gambaran nyata tentang materi yang akan dipelajari. Materi yang dikembangkan yaitu materi kelas 5 tema 6 “Panas dan Perpindahannya” subtema 1, pembelajaran 1, 2, dan 3.

Pada pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Analysisi, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya sampai di tahap ke-3 yaitu

tahap *Development* dikarenakan pandemi covid-19. Menurut Angko dan Mustaji (2013:4) terdapat alasan kenapa ADDIE relevan digunakan karena model ini fleksibel, sederhana dan mudah dipahami.

Pada tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap *Analysis* (analisis), dilakukan analisis terhadap analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis situasi. Analisis yang dilakukan terhadap kurikulum adalah dengan menggali Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) pada kelas 5 tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3. Perihal ini dicoba supaya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* yang dicoba cocok dengan tujuan pendidikan. Setelah melakukan analisis terhadap kurikulum, maka ditemukan masalah terhadap pembelajaran tersebut dikarenakan pada pembelajaran terlalu banyak penyajian teks. Maka dari itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meminimalisis kebosanan siswa terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan analisis terhadap kebutuhan media pembelajaran apa yang digunakan guru didalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh bahwa guru kurang bervariasi dan kurang maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Selanjutnya analisis situasi terkait kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan wawancara terhadap guru. Kesimpulan dari wawancara tersebut bahwa pembelajaran dikelas dapat dikatakan monoton, karena beberapa pembelajaran banyak terdapat teks yang panjang. Tanpa adanya penambahan media pembelajaran yang menarik dapat membuat pembelajaran jadi sangat membosankan. Berdasarkan tahapan analisis yang sudah dilakukan

peneliti, maka peneliti memberikan solusi yang diharapkan efektif dan kreatif untuk membantu meminimalisir kebosanan siswa di dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* untuk siswa kelas V tema 6 “Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “ Suhu dan Kalor” pembelajaran 1,2 dan 3.

Selanjutnya tahap *Desain* (Desain), peneliti menentukan template *powerpoint* yang sesuai dengan materi yang akan dikembangkan ke dalam *powerpoint* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya penggunaan media *powerpoint* ini nantinya.

Selanjutnya tahapan *Development* (Pengembangan), yaitu peneliti melakukan pengembangan terhadap template yang telah dipilih dengan menyusun materi ke dalam template tersebut. Setelah media *powerpoint* selesai disusun pada tahap ini juga dilakukan uji validasi oleh ahli di setiap bidang keahliannya. Uji validasi dilakukan oleh enam orang ahli untuk tiga bidang keahlian, yaitu bahasa, materi dan media. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai pada tingkat sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran.

Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan dimana terdapat dua validator ahli bahasa yaitu Bapak Latif, S.Pd, M.Pd dan

Ibu Hidayatun Nur, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau. Beliau merupakan dosen yang ahli dalam bidang bahasa. Validator memberikan penialain terhadap produk menggunakan lembar validasi yang telah diberikan. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli bahasa, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan.

Selanjutnya uji validasi ahli materi oleh Ibu Suryati, S.Pd, M.Si selaku Kepala Sekolah SDN 115 Pekanbaru dan Ibu Exmela Dona Guru Sekolah Dasar Negeri 169 Pekanbaru. Beliau merupakan kepala sekolah dan guru yang berkompeten dalam bidang ahli materi. Validator ahli materi memberikan komentar dan saran terhadap produk untuk memperbaiki atau menambah materi yang masih kurang, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan sampai dengan layak digunakan tanpa revisi dan valid.

Validator ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan media pembelajaran *powerpoint* yang telah dibuat. Terdapat dua validator ahli media yaitu Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom selaku Dosen dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islan Riau yang ahli dibidang desain maupun media. Validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *powerpoint* menggunakan lembar validasi yang telah diberikan oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari validator media kemudian dijadikan sebagai panduan dalam memperbaiki media pembelajaran *powerpoint* agar layak digunakan.

Adapun hasil dari uji validasi untuk ketiga produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**a. Pembelajaran 1**

tabel 4.19. Persentase Penilaian Pembelajaran 1

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	96,3%
Aspek materi	79,1%	96,3%
Aspek media	83,3%	93,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>83,7%</b>	<b>95,3%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh rata-rata sebesar 83,7%. Kemudian dilakukan uji validasi kedua dan memperoleh nilai sebesar 95,3%. Peningkatan penilaian pada media pembelajaran *powerpoint* untuk pembelajaran 1 yaitu sebesar 11,6%. Dengan kategori tingkat kevalidan produk sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran *powerpoint* layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah dasar.

**b. Pembelajaran 2**

Tabel 4.20. Persentase Penilaian Pembelajaran 2

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	95%
Aspek materi	89,6%	94,5%
Aspek media	86,6%	95,8%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,3%</b>	<b>95,1%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 2 perolehan nilai untuk validasi pertama sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan uji validasi kedua dengan beberapa perbaikan sehingga pada validasi kedua memperoleh nilai 95,1%. Peningkatan penilaian dari validasi pertama sampai validasi ke dua yaitu sebesar 6,8% Dengan kategori sangat valid maka media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**c. Pembelajaran 3**

Tabel. 4.21. Persentase Penilaian Pembelajaran 3

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	87,5%	95%
Aspek materi	86,8%	96,3%
Aspek media	85,8%	95,8%
<b>Rata-rata</b>	<b>86,7%</b>	<b>95,7%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun setelah melakukan perbaikan, maka diperoleh uji validasi kedua sebesar 95,7%. Peningkatan dari validasi pertama sampai kedua yaitu sebesar 9%. Ketiga media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria kevalidan mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Menurut Nieveen (dalam Rosady dkk, 2018:5) yang mengemukakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, yang harus didasarkan pada materi atau pengetahuan. Jika telah terpenuhi itu maka produk dinyatakan valid. Pada penelitian ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah dasar.

Media pembelajaran *powerpoint* dalam penelitian ini menjadi alat bantu guru di dalam proses pembelajaran. Selain menambah pengetahuan siswa, juga diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa di dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran *powerpoint* memiliki kelebihan yaitu mudah diakses karena berbentuk soft file terutama pada saat sekarang ini proses pembelajaran melalui Daring. Sehingga mudah untuk dikirim melalui grup whatsapp yang mana di dalamnya sudah terdapat berbagai animasi, teks bacaan, dan juga video yang dapat menunjang proses pembelajaran berlangsung. Kedua, media pembelajaran *powerpoint* ini juga dirancang dengan animasi baru yang tidak pernah ada di tempat lainnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

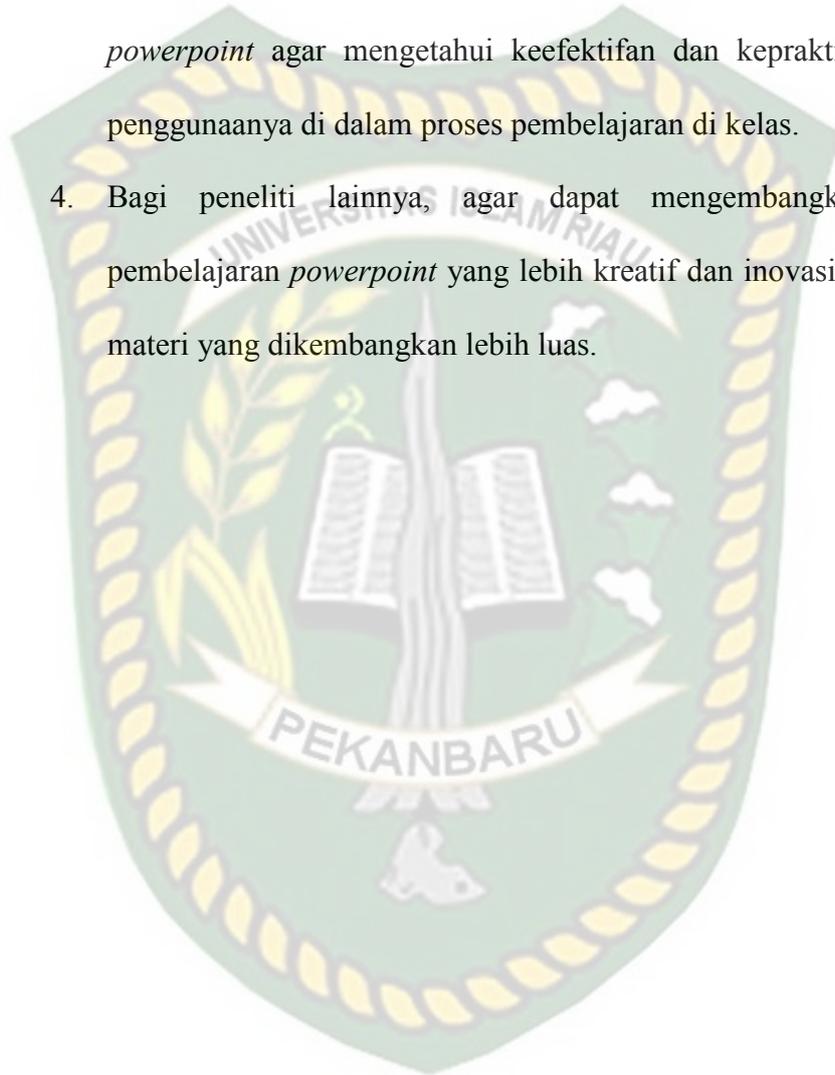
1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *powerpoint* untuk siswa kelas V sekolah dasar pada tema 6 “Panas dan Perpindahannya” subtema 1 “Suhu dan Kalor” pembelajaran 1, 2 dan 3.
2. Hasil validasi pada media pembelajaran *powerpoint* untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai kategori sangat valid dengan rincian sebagai berikut:
  - a. Pembelajaran 1 dengan skor rata-rata untuk ketiga ahli sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.
  - b. Pembelajaran 2 dengan skor rata-rata untuk ketiga ahli sebesar 95,1% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.
  - c. Pembelajaran 3 dengan skor rata-rata untuk ketiga ahli sebesar 95,7% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.

#### 5.2 SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka saran yang diberikan oleh peneliti terhadap pengembangan pembelajaran *powerpoint* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar dapat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* ini di dalam proses memahami materi di dalam pembelajaran.

2. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *powerpoint* sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Bagi sekolah, perlu dilakukan penerapan media pembelajaran *powerpoint* agar mengetahui keefektifan dan kepraktisan dalam penggunaannya di dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* yang lebih kreatif dan inovasi lebih serta materi yang dikembangkan lebih luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Andriani, Maria Resti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6 (1), 143 – 158.
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya*. Jurnal Kwangsan, 1(1).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baku, Polikarpus Vigilius. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Materi Pokok Pembulatan dalam Membaca Hasil Pengukuran Subtema Kebersamaan Dalam Kebergaman Untuk Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Fkip. Rintisan Program Pendidikan Profesi Guru Terintegrasi. Universitas Sanata Dharma; Yogyakarta.
- Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Damitri, Dea, Elvina. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnak Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 6(2).
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Ernawati, Iis & Sukardiyono, Totok. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interatif pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational education)*, 2 (2).
- Febaliza, Asyti & Afdal, Zul. (2015). *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru : Adefa Grafika.
- Indahsari, Nindya Ayu. Dkk. (2019). Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Muslimat NU Kota Malang. *Seminar Nasional*, 3.

- Irawati, Retno. (2020). Validitas Bahan Ajar Microsoft Power Point – Google Form (Mc.Point-Gg.Form) Untuk Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Dringu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(1), 17-25.
- Kamil, Popo Musthofa. (2018) Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Jurnal Bioedusiana*. 3(2) 64-68.
- Kuncahyono, K. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773.
- Kusjuriansah, & yulianto, Agus. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis I-SETS Terkomplementasi Karakter Pada Materi Hukum Gravitasi Newton*. *Unnes Physic Education Journal*, 8(2).
- Muhiddin,Irfan, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*.3(2).
- Novita L. dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. 02(02) 82-86.
- Nur, Isman M. (2016). Pemanfaatan Program *Geogebra* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 5(1).
- Nurhidayati, N. dkk. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181.
- Permanda, S. dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru*. 1, 1–13.
- Poerwanti, Jenny I.S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2(2) 265-271.
- Prastowo, Andi. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta:Prenadamedia Group.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Qistina, Mizana. Dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata pelajaran IPA Kelas IVC SD negeri 034 TaraiBangun Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(2).

- Riduwan, Sunarto. 2019. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rosady, Ahmad Ivan dkk. 2018. *Pengembangan multimedia pembelajaran Geometri Berbasis Budaya Jambi Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa SMP*. *Respository Unja*. Hal 1-10.
- Sinta. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Microsoft Powerpoint untuk meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Swasta Darul Aitami Meureubo. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 80-90.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani N, dkk. (2018) . *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: RosdaKarya.
- Syah. Muhammad. (2016). Hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media powerpoint dan LKS pada mata pelajaran konstruksi bangunan kelas X KBB Di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 3(3).
- Tanujaya, Chesley. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi pada perusahaan Coffein. *Jurnal Manajemen dan Star-up Bisnis*. 2(1).
- Utami, Yunita Setyo. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pemdidikan dan Konseling*. 2(1).
- Wijayanti, Widya. & Relmasira, S.F. (2019). Pengembangan Media Powerpoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. 3(2).
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Tekhnologi Pembelajaran*. Jakarta : PrenadaMedia Group.

# LAMPIRAN



**LAMPIRAN I**  
**KOMPETENSI DASAR YANG DIKEMBANGKAN**

<b>Kompetensi dasar</b>		<b>Indikator</b>	
<b>Bahasa Indonesia</b>			
3.3	Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1	Mengartikan teks penjelasan (eksplanasi) pada media cetak atau elektronik
		3.3.2	Mengkonsepkan teks penjelasan (eksplanasi) pada media cetak atau elektronik
4.3	Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1	Menuliskan teks eksplanasi dari video yang ditampilkan.
<b>IPA</b>			
3.6	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	3.6.1	Menggali konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari
		3.6.2	Mengimplementasikan konsep perpindahan kalor kedalam kehidupan sehari-hari
4.6	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.6.1	Membuat laporan pengamatan tentang perpindahan kalor
<b>SBDP</b>			
3.2	Memahami tangga nada.	3.2.1	Menelaah tangga nada
4.2	Menyajikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	3.2.2	Mempraktekkan penggunaan tangga nada
<b>IPS</b>			
3.2	Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1	Mengklasifikasikan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.
		3.2.2	Menelaah bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1	Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungannya.
<b>PPKn</b>			

<b>Kompetensi dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.2	Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1	Menggali informasi hak sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.
		3.2.2	Menelaah bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.
4.2	Menjelaskan hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1	Menerapkan hak dan kewajiban sebagai masyarakat dikehidupan sehari-hari



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

**LAMPIRAN 2**  
**KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI**

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Butir
<b>Ahli Materi</b>			
1	Kualitas grafis	6, 7	2
2	kualitas tampilan	8, 9	2
3	Kelayakan materi	1,2,3,4,5	5
4	Kelayakan evaluasi	10,11	2
<b>Total butir pernyataan ahli materi</b>			<b>11</b>
<b>Ahli Media</b>			
1	Efisiensi media	1,2,3,4,6	5
2	Fungsi tombol	11,12	2
3	Kualitas fisik	5,7,8,9,10	5
<b>Total butir pernyataan ahli media</b>			<b>12</b>
<b>Ahli Bahasa</b>			
1	Kelayakan bahasa	3,4	2
2	Ketepatan ejaan	1,2,5	3
3	Keefektifan kalimat	6,7,8	3
<b>Total butir pernyataan ahli bahasa</b>			<b>8</b>

### LAMPIRAN 3

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa Kelas V SDN 001 Telaga Sam-Sam

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

---

#### A. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi sebagai validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:  
Skor 5 : Sangat Baik (SB)  
Skor 4 : Baik (B)  
Skor 3 : Cukup (C)  
Skor 2 : Kurang (K)  
Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

#### B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kebenaran materi sudah tepat					
4	Kelengkapan materi					
5	Materi disusun secara berurutan					
6	Disertai gambar untuk memvisualisasikan materi dengan jelas					
7	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi					

8	Disertai dengan keterangan yang mudah dipahami					
9	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan					
10	Kesesuaian materi dengan evaluasi					
11	Tingkat kesukaran evaluasi					

**C. KOMENTAR/SARAN**

.....

.....

.....

.....

Penilaian (mohon dilingkari):

- A. Layak digunakan tanpa revisi
- B. Layak digunakan dengan revisi
- C. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 2021

Validator

(.....)

## LAMPIRAN 4

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa Kelas V SDN 001 Telaga Sam-sam

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

#### A. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media sebagai validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:  
Skor 5 : Sangat Baik (SB)  
Skor 4 : Baik (B)  
Skor 3 : Cukup (C)  
Skor 4 : Kurang (K)  
Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

#### B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Keserasian warna <i>background template</i> dengan warna tulisan					
2	Pemilihan warna font/tulisan tepat sehingga dapat mudah dibaca					
3	Gambar-gambar yang ditampilkan relevan dengan materi pembelajaran					
4	Ukuran gambar-gambar yang ditampilkan sesuai kebutuhan sehingga jelas dilihat siswa.					
5	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all capital, small capital</i> ) tidak berlebihan					

6	Bentuk dan ukuran tulisan proporsional					
7	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
8	Tata letak gambar dan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.					
9	Penataan gambar dan materi menarik					
10	Desain <i>template</i> PPT menarik dan sesuai dengan kebutuhan					
11	Kemudahan penggunaan tombol					
12	Kemenarikan fungsi tombol					

**C. KOMENTAR/SARAN**

.....

.....

.....

.....

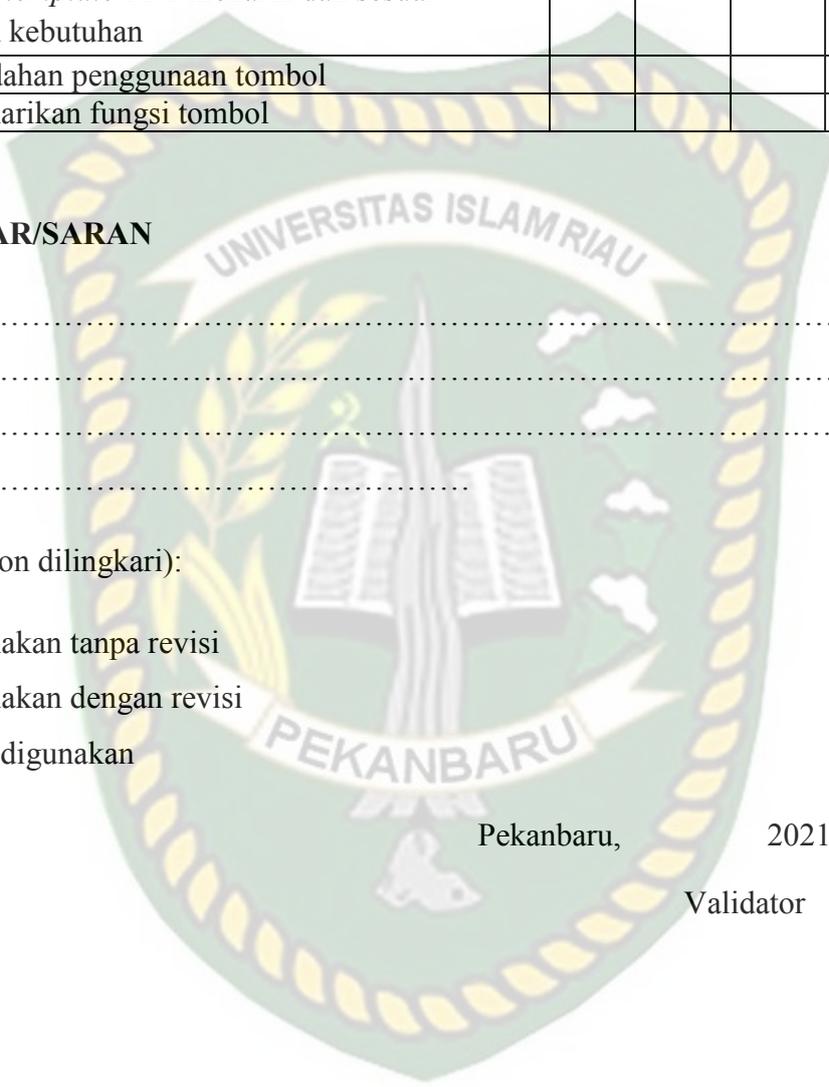
Penilaian (mohon dilingkari):

- D. Layak digunakan tanpa revisi
- E. Layak digunakan dengan revisi
- F. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 2021

Validator

(.....)



## LAMPIRAN 5

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sasaran : Siswa Kelas V SDN 001 Telaga Sam-sam

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

#### A. PETUNJUK

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli bahasa sebagai validator.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi serta mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Rentang penilaian sebagai berikut:  
Skor 5 : Sangat Baik (SB)  
Skor 4 : Baik (B)  
Skor 3 : Cukup (C)  
Skor 4 : Kurang (K)  
Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

#### B. KOMPONEN PENILAIAN

No	Komponen	Skala penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar					
2	Penulisan sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI)					
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD					
4	Teks yang disajikan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD					
5	Ketepatan ejaan					
6	Konsistensi dalam penggunaan istilah					
7	Konsistensi dalam penggunaan simbol atau ikon					
8	Keefektifan dalam penyusunan kalimat					

**C. KOMENTAR/SARAN**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

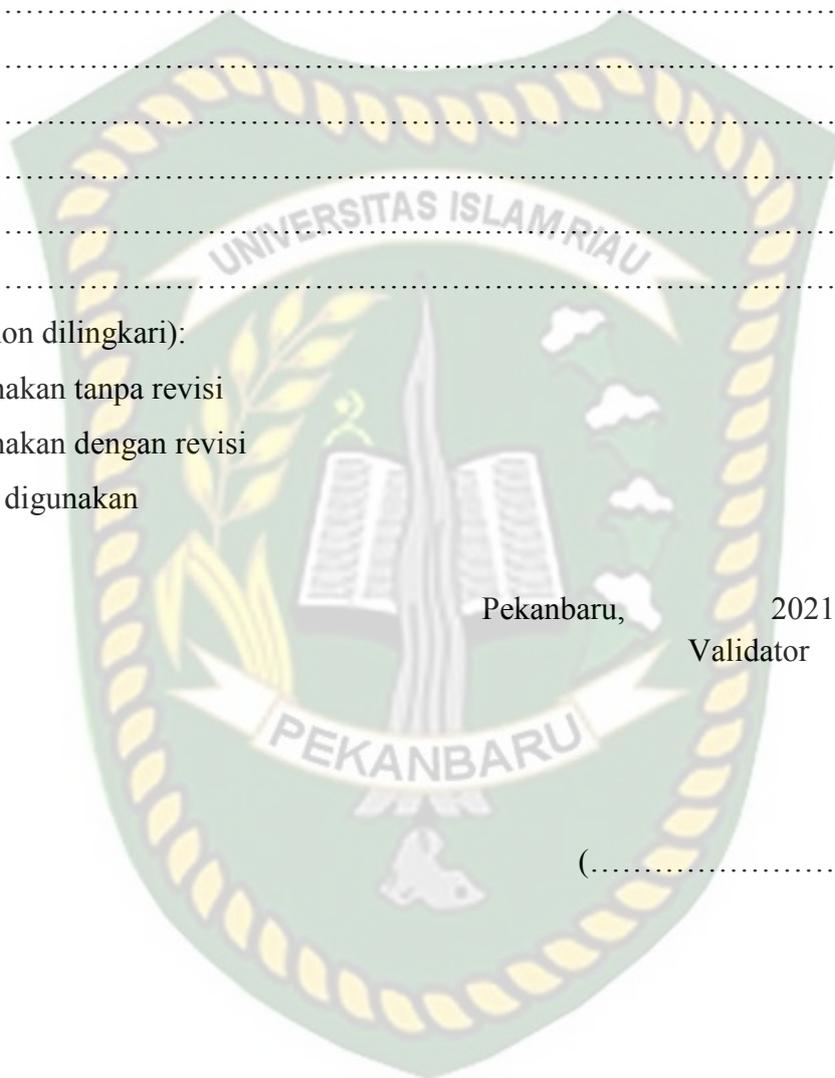
.....

Penilaian (mohon dilingkari):

- D. Layak digunakan tanpa revisi
- E. Layak digunakan dengan revisi
- F. Tidak layak digunakan

Pekanbaru, 2021  
Validator

(.....)



## LAMPIRAN 6

### PEDOMAN WAWANCARA STUDI PENDAHULUAN

#### A. Tujuan

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-sam dalam memanfaatkan media pembelajaran.

#### B. Panduan Pertanyaan

##### 1. Identitas Narasumber

- a. Nama :
- b. Jabatan :
- c. Instansi :

##### 2. Pertanyaan penelitian

- a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di SDN 001 Telaga Sam-sam ?
- b. Apakah sarana dan prasana penunjang penggunaan media *Powerpoint* tersedia?
- c. Apakah SDN 001 Telaga Sam-sam dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran?
- d. Pada kelas V ini, media apa saja yang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran?
- e. Apakah media *powerpoint* sering digunakan dalam pembelajaran?
- f. Mengapa tidak menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran?
- g. Bagaimana dengan hasil belajar siswa dikelas V?
- h. Berdasarkan hasil belajar tersebut, materi apa yang cocok dalam proses pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan?

**LAMPIRAN 7**  
**HASIL WAWANCARA STUDI PENDAHULUAN**

**A. Identitas Narasumber**

Nama : Aprianty, S.Pd

Jabatan : Wali kelas V SDN 001 Telaga Sam-Sam

**B. Hasil Wawancara**

Hari/tanggal Wawancara : Kamis, 4 Februari 2021

Keterangan wawancara :

NS = Narasumber

PL = Peneliti

1. PL: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di SDN 001 telaga sam-sam?  
NS: Pada pelaksanaan pembelajaran, terdapat perbedaan antara kelas rendah dan kelas tinggi. Untuk kelas rendah pembelajaran yang dilaksanakan adalah tematik terpadu jadi semua pembelajaran tergabung kedalam tema. Untuk kelas tinggi, tetap masih menggunakan tematik namun beberapa mata pelajaran telah terpisah, seperti MTK dan PENJASKES.
2. PL: Bagaimana kelengkapan sarana dan prasarana di SDN 001 telaga sam-sam?  
NS: Sarana dan prasara di SD ini cukup lengkap, dengan aliran listrik disetiap kelas. Fasilitas proyektor juga tersedia.
3. PL: Apakah SDN 001telaga sam-sam dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran?  
NS: Ya, dalam proses pembelajaran guru-guru disini sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran.
4. PL: Pada kelas V ini, media apa saja yang sudah pernah digunakan dalam pembelajaran?  
NS: Diantaranya media gambar yang paling sering, kemudian media yang bergantian dengan materi IPA jadi menggunakan alat-alat laboratorium.
5. PL: Apakah media powerpoint sering digunakan dalam pembelajaran?  
NS: Pada kelas V ini belum pernah menggunakan media PPT.
6. PL: Mengapa tidak menggunakan media powerpoint dalam pembelajaran?  
NS: Karena pembelajaran lebih fokus kedalam buku siswa jadi media penunjangnya yang sederhana-sederhana saja.
7. PL: Bagaimana dengan hasil belajar siswa dikelas V?

NS: Hasil belajar siswa rata-rata tergolong baik, namun memang ada beberapa yang rendah dan kebanyakan itu pada materi yang terlalu padat teks bacaan.

8. PL: Berdasarkan hasil belajar tersebut, materi apa yang cocok dalam proses pembelajarannya menggunakan media powerpoint sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan?

NS: Salah satu materi yang dapat dikembangkan yaitu materi yang terlalu padat teks bacaan sehingga siswa itu bosan karena hanya membaca teks dibuku saja. Seperti pada Tema 6 pada pembelajaran 1, 2 dan 3 pada sub tema 1. Pada ketiga pembelajaran tersebut materinya padat dengan teks bacaan terkait hak dan kewajiban serta menjaga lingkungan serta perubahan suhu dan tangga nada. Siswa cenderung bosan karena disuguhi teks yang cukup panjang dan harus memahaminya.



LAMPIRAN 39

SURAT IZIN RISET DARI TU FKIP UIR



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Karawang Jambak No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia 28124  
Telp: +62 761 674624 Fax: +62761 674034 Email: [adulas@uii-riau.ac.id](mailto:adulas@uii-riau.ac.id) Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id)

Pekabarta, 06 April 2021

Nomor : 164 / F.4/UR/274PL/2021  
Hal : 1 (satu)

Kepada Yth. Bapak Gubernur Riau  
Ciq Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau  
Di  
Pekabarta

Assalamu alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bersama ini datang menghadap Bapak/Ibu Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau:

Nama : Siti Utari  
Nomor Perek Mahasiswa : 470916730  
No. Handphone : 082238161023  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk memantu kami melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

Untuk kepastingan ini, kami berharap agar Bapak/Ibu berkenan memberikan rekomendasi izin kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam  
  
Sri Annah, S.Pd., M.Si  
NIP. 10071993 032102  
NIDK. 000710305



**LAMPIRAN 40**  
**SURAT REKOMENDASI DARI DPMPTSP**

Dokumen ini adalah Arsip Miiik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jl. Jend. Sudirman No. 400 Pekanbaru, Riau 28117  
Email : [dpmpptsp@ptspu.go.id](mailto:dpmpptsp@ptspu.go.id)

---

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**REKOMENDASI**  
Nomor: **SESOPMPTSP/NOU-DIR-RISET/RISET**  
TENTANG  
**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, dengan memohon Surat Rekomendasi Riset dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Nomor: 1063/E-UB/27-FK/2021, Tanggal 8 April 2021, dengan ini diterbitkan rekomendasi kepada:

1. Nama	SITULIARI
2. NIM / KTP	175810236
3. Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
4. Jenjang	SI
5. Alamat	JL. AIR DINGIN LULUNG
6. Jenis Penelitian	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT PADA SUBTEMA SILBU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS VII SEKOLAH DASAR
7. Lokasi Penelitian	SD/MI TELAGA SAMBAM KECAMATAN KANDIS RATUPAYEN BIAK

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari keantunan yang telah ditetapkan;
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 8 (delapan) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan;
- Kepada pihak yang bersangkutan dapat memberikan bantuan, membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Diterbitkan rekomendasi ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di Pekanbaru,  
Pada Tanggal 7 April 2021



Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
**DPMPTSP**  
PROVINSI RIAU

**Tembusan :**  
Disampaikan Kepada Yth :

- Kepala Badan Keahlian Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru;
- Bupati Siak  
Lip. Kaban. Kesengkol dan Limas di Siak Sri Indrapura
- Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau di Pekanbaru;
- Yang Berhormat

LAMPIRAN 41

SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI DPMPSTSP KABUPATEN SIAK

PEMERINTAH KABUPATEN SIAK  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU (DPMPSTSP)

Koranah Perencanaan Tingkat Atas yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kabupaten Siak Nomor: 208/1/2021/DPMPSTSP/2021/1/AMM, yang terdapat selanjutnya di Website: [www.siak.go.id](http://www.siak.go.id)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
NOMOR: SK/DPMPSTSP/K/2021

Saya, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Siak, DPMPSTSP, dengan ini menerangkan bahwa DPMPSTSP Kabupaten Siak, sebagai DPMPSTSP Provinsi Riau Nomor SK/DPMPSTSP/KAB/2021/1/AMM/1/AMM, yang terdapat selanjutnya di Website: [www.siak.go.id](http://www.siak.go.id), dengan ini menerangkan Surat Keterangan Penelitian kepada:

Nama	B. D. UTOM
NIM/NK/NIP	18042020294001
Program Studi	Penelitian Geografi Kesehatan Dasar
Jurusan	SI
Negeri	Pendidikan Geografi, IT, ILMU PPKS Tanjung Sari, Sari Kabupaten Karau
Judul Penelitian	Penelitian Geografi Kesehatan Dasar (PKSD) Pengembangan Powerpoint pada Sistem Informasi Kesehatan Desa Kelas V Sekolah Dasar
Lokasi Penelitian	SDN 001, Jajaya Sari-Sari, Kecamatan Karau, Kabupaten Siak

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak boleh digunakan untuk kepentingan yang tidak dibenarkan.
2. Pelaksanaan penelitian Penelitian dan Pengumpulan Data di berbagai lokasi penelitian / observasi.
3. Kapasitas yang layak ditanggapi dalam memberikan persetujuan serta memberikan pelayanan kepada Peneliti dan Pengumpul Data Observasi.

Dengan Surat Keterangan Penelitian ini, di buat untuk keperluan sebagai berikut:

Walaupun di: Gak Di. nomor  
tanggal: 13 April 2021

KTRU A DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KABUPATEN SIAK

*[Signature]*  
H. HIRIPANTO, SH  
Kepala Utama Muda  
No. HP: 08131151100001000

Terdapat di: Kabupaten Karau, YH:

1. Bupati Kabupaten Karau Kabupaten Karau
2. Kepala Kecamatan Sungai dan Bukit Kabupaten Karau dan Bukit Kecamatan
3. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
4. Yang Berkepentingan

Dokumen ini menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik (BSSE) Badan Standar dan Sertifikasi Nasional

**LAMPIRAN 42**  
**SURAT TUGAS VALIDATOR**

Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
Alamat: J. Kampus FKIP Gd 10 A, Jl. Kebungih, Sarungai No. 1, Pekanbaru, Riau  
Email: [iaid@iainriau.ac.id](mailto:iaid@iainriau.ac.id)

---

**SURAT TUGAS VALIDATOR**

Nomor: 5108/PGSD-FKIP/VI/2021

Berdasarkan permohonan Dosen Validator yang ditugaskan kepada Bapak/Ibu, Maka Kami Memohon Bapak/Ibu:

Nama	Harry Setiawan, M.I Kom
NIDN	1021123502
Fungsional	1a200
Pekerjaan	Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi
Unit Kerja	Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau

Untuk Melakukan Validasi Karya Ilmiah Mahasiswa Berikut:

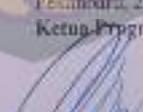
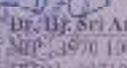
Nama	Siti Azzah
NPM	176940736
Lembaga Pendidikan	FKIP Universitas Islam Riau
Program Pembelajaran	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi	Strais Saia
Dosen Pembimbing	Zuhri Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
Judul karya ilmiah	"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Peta Sektora Suhu dan Ketinggian Kelas V Sekolah Dasar"

Berkaitan dengan Hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu dapat memperhatikan hal-hal berikut:

1. Validasi dilakukan paling lama satu bulan setelah surat tugas dan record yang akan divalidasi diserahkan kepada Bapak/Ibu
2. Validasi dapat dilakukan melalui Daring atau Luring

Demikianlah Surat Tugas ini dibuat, mohon Untuk Dapat Digunakan sebagaimana Mestinya.

Pekanbaru, 26 Juli 2021  
Ketua Program Studi

 Dekan FKIP	 Zuhri Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd NIDN : 1026325061 Serifikasi: 20110100808299
 Dr. Hj. Sri Amnah, M.Si NIP : 197010071998032002 NIDN : 007107905 Serifikasi: 13110100801134	



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Alamat: Lt. 3 Komplek FKIP Gedung A, Jl. Rakanudin Nanihan, No. 111 Merpati Pekanbaru-Riau  
 Email: pgsd@iain.riau.ac.id

**SURAT TUGAS VALIDATOR**

Nomor: 09/ST/PGSD-FKIP/VIII/2021

Berdasarkan surat pengesahan tugas validator yang ditugaskan kepada Bapak/Ibu, Maka Kami Mengucapkan Harap/Ibu

Nama	Irvan Lanting, M.L.Kom
NIDN	1008089202
Fungsional	Non Fungsional
Pekerjaan	Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi
Unit Kerja	Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Untuk Melakukan Validasi Karya Ilmiah Mahasiswa Berikut

Nama	: Siti Ulari
NPM	: 176910236
Lembaga Pendidikan	: FKIP Universitas Islam Riau
Program Pendidikan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi	: Strata Satu
Dasar Pembimbing	: Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
Judul Karya Ilmiah	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Pada Subtota <b>Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar</b>

Berkaitan dengan Hal tersebut, Apabila Bapak/Ibu dapat memperhatikan hal-hal berikut:

1. Validasi dilakukan paling lama satu bulan setelah surat tugas dan produk yang akan divalidasi diserahkan kepada Bapak/Ibu.
2. Validasi dapat dilakukan melalui Daring atau Luring

Demikianlah Surat Tugas ini dikeluarkan Untuk Dapat Digunakan Sebagaimana Mestinya

Mengesahkan  
 Dekan FKIP  
  
 Dr. Hj. Sri Amnah, M.Si  
 NIP. 1970 10071998 03 2002  
 NIDN : 007107005  
 Sertifikasi: T3110100601134

Pekanbaru, 26 Juli 2021  
 Ketua Program Studi  
  
 Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
 NIDN : 1026029001  
 Sertifikasi: 20110100606399

Dokumen ini adalah Arsip Miitik :  
 Perpustakaan Universitas Islam Riau



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Alamat: Jl. D. Kusumadewi FKIP Gedung A. B. Pekanbaru Riau 20114  
 Email: [ia@iainriau.ac.id](mailto:ia@iainriau.ac.id)

**SURAT TUGAS VALIDATOR**

Nomor: 04/ST/PGSD-FKIP/VIII/2021

Berdasarkan surat permohonan Dosen Validator yang ditujukan kepada Bapak/Ibu, Maka Kami Menugaskan Bapak/Ibu

Nama	Hidayat Nur, S.Pd, M.Pd
NIDN	1022028702
Fungsional	Asisten Ahli
Pekerjaan	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Unit Kerja	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Untuk Melakukan Validasi Karya Ilmiah Mahasiswa Berikut

Nama	Siti Utari
NPM	176910736
Lembaga Pendidikan	FKIP Universitas Islam Riau
Program Pendidikan	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi	Strata Satu
Dosen Pembimbing	Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd
Judul Karya Ilmiah	Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Sistem Suhu dan Kelembaban Udara Suhu Ruang V Sekolah Dasar

Berkaitan dengan Hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu dapat memperhatikan hal-hal berikut.

1. Validasi dilakukan paling lama satu bulan setelah surat tugas dan produk yang akan divalidasi diserahkan kepada Bapak/Ibu
2. Validasi dapat dibuktikan melalui Daring atau Faring

Demikianlah Surat Tugas ini dibekukan Untuk Dapat Digunakan Sebagaimana Mestinya.

Mengesahkan  
 Dekan FKIP



Dr. Hj. Sri Annah, M.Si  
 NIP: 1970-10-07-1998-05-2002  
 NIDN: 007107905  
 Sertifikasi: 13110100601134

Pekanbaru, 05 Agustus 2021  
 Ketua Program Studi



Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
 NIDN: 1026029001  
 Sertifikasi: 30110100606399



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Alamat: 13, 7 Kampus FKIP Gelang A, 3, Kahandaha, Negeri No. 111 Mayapayan Pekanbaru-Riau  
Email: pgsd@uisriai@gmail.com

**SURAT TUGAS VALIDATOR**

Nomor: 64/S1/PGSD-FKIP/VIII/2021

Berdasarkan surat permohonan Dosen Validator yang ditunjukkan kepada Bapak/Ibu, Maka Kami Menugaskan Bapak/Ibu

Nama : Sahati, Sri, M.Si  
NIP : 196802131000892001  
Pekerjaan : Kepala Sekolah STN 115 Pekanbaru  
Unit Kerja : Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru

Untuk Melakukan Validasi Karya Uraiah Mahasiswa Berikut:

Nama : Niti Utari  
NPM : 176918776  
Lembaga Pendidikan : FKIP Universitas Islam Riau  
Program Pendidikan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Program Studi : Strata Satu  
Dosen Pembimbing : Zaka Hafidkhusma Ramadan, S.Pd., M.Pd.  
Judul Karya Uraiah : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar

Berkaitan dengan Hal tersebut, dimohon kepada Bapak/Ibu dapat memperhatikan hal-hal berikut:

1. Validasi dilakukan paling lama satu bulan setelah surat tugas dan produk yang akan divalidasi diserahkan kepada Bapak/Ibu
2. Validasi dapat dilakukan melalui Daring atau Luring

Demikianlah Surat tugas ini dikeluarkan Untuk Dapat Digunakan Sebagaimana Mestinya.

Pekabaru, 14 Agustus 2021

Ketua Program Studi

Mengesahkan  
Dehan FKIP

Dr. Hj. Sri Annah, M.Si  
NIP. 199010071998032002  
NIDN. 007107005  
Sertifikat: 13110100601134

Zaka Hafidkhusma Ramadan, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 1026029001  
Sertifikat: 20110100600799

LAMPIRAN 43

DOKUMENTASI



Gambar 1. Validator Ahli Media



**Gambar 2. Validator Ahli Materi**



**Gambar 3. Validator Ahli Bahasa**



**Gambar 4. Wawancara Kepada Guru**



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Siti utari, lahir di Kecamatan Kandis pada tanggal 12 Februari 1999, merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Dilahirkan dari pasangan Bapak Rusmanto dan Ibu Safrida Hanum. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 004 Sam-sam pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan ke tingkat SMP Negeri 1 Kandis hingga tahun 2014. Pada tahun 2017 menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Kandis. dan pada tahun 2017 peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau (UIR).

Penulis juga aktif di organisasi yaitu Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (HIMA PGSD) Universitas Islam Riau. Penulis juga pernah terlibat aktif di tahun pertama di bidang bimbingan baca Al-Qur”an (BBQ) Universitas Islam Riau sebagai mentor. Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, peneliti telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penyusun mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Subtema Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

## DRAFT ARTIKEL ILMIAH

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* PADA SUBTEMA SUHU DAN KALOR UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Utari<sup>1</sup>, Zaka Hadikusuma Ramadan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

e-mail : [sitiutari@student.uir.ac.id](mailto:sitiutari@student.uir.ac.id); [Zakahadi@edu.uir.ac.id](mailto:Zakahadi@edu.uir.ac.id)

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* yang mudah digunakan untuk proses pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3. Media pembelajaran *powepoint* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pembelajaran *ADDIE*. Penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu, (1) tahap *analysis* yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis guru, dan analisis situasi. (2) tahap *desain* yaitumelakukan rancangan terhadap produk sesuai dengan kebutuhan. Selain merancang produk, peneliti juga menyusun lembar penelitian yaitu lembar validasi, (3) tahap *development* yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berupa memasukkan materi ke dalam template *powerpoint*, penyuntingan media pembelajaran *powerpoint*, dan uji validitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada pemelajaran 1, 2 dan 3 sangat layak digunakan tanpa revisi dengan persentase 95,3%, 95,1%, dan 95,7%.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *powerpoint*, tematik

#### Abstract

*This study aims to develop easy-to-use powerpoint learning media for the learning process of theme 6 sub-theme 1 learning 1, 2 and 3. This powerpoint learning media is expected to attract students' interest in learning in the learning process. This research method uses development research with the ADDIE learning model. This study uses three stages, namely, (1) the analysis stage, namely the analysis of the curriculum, teacher analysis, and situation analysis. (2) the design stage is to design the product according to the needs. In addition to designing the product, the researcher also compiled a research sheet, namely a validation sheet, (3) the development stage, namely developing powerpoint learning media in the form of inserting material into powerpoint templates, editing powerpoint learning media, and testing validity. The results of this study indicate that the assessments of linguists, materials experts and media experts in lessons 1, 2 and 3 are very feasible to use without revision with percentages of 95.3%, 95.1%, and 95.7%.*

**Keywords:** *Learning media, powerpoint, thematic*

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung pembelajaran pada saat ini. Hal ini dikarenakan media menjadi fasilitas utama didalam proses pembelajaran antara siswa dengan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Menurut Yaumi (2018:7) Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin suatu interaksi. Perangkat fisik tersebut berupa benda asli, bahan cetakan, efek visual, video, audio, audio visual, multimedia dan jaringan. Perangkat tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik didalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Selain itu, media juga sering dikaitkan dengan istilah lain seperti sumber belajar dan alat peraga. Sejalan dengan pendapat Januszewski dan Moelenda dalam Yaumi (2018:8) Dimana sumber belajar dapat di artikan sebagai perangkat, bahan (material), peralatan, pengaturan, dan orang dimana siswa dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Jadi sumber belajar adalah semua jenis perangkat atau sumber ( benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang ada disekitar kita yang memungkinkan kemudahan didalam proses belajar. Prastowo (2015:297) mengungkapkan bahwa alat peraga adalah suatu media ( berupa benda atau kegiatan) yang dapat menggambarkan atau mengilustrasikan atau mencirikan konsep atau ciri-ciri bahan materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami bahan ajar tersebut.

Dalam rangka mewujudkan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sesuai dengan standar proses pendidikan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi didalam proses pembelajaran. Media berbasis teknologi memanfaatkan barang elektronik seperti komputer, laptop, notebook dan sejenisnya. Salah satu teknologi yang biasa digunakan adalah media *Powerpoint*.

*Power point* merupakan salah satu dari program *Microsoft office* yang biasa digunakan dalam mempresentasikan materi didalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membuat dan menyajikan sebuah presentasi. Menurut Susilana & Riyana (dalam Baku, 2017:22) menyatakan bahwa *powerpoint* merupakan proglam aplikasi yang populer yang banyak digunakan untuk presentasi, baik dalam proses pembelajaran, presentasi

produk, seminar dan lain sebagainya yang mana dapat dirancang secara menarik untuk menarik minat belajar siswa didalam proses pembelajaran.

Peserta didik pada umumnya sangat tertarik dengan hal-hal yang berbau teknologi dan unik. Oleh karena itu, selain untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, media berbasis teknologi juga diyakini mampu menumbuhkan minat siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar. Media berbasis teknologi juga disamping kreatif dan inovatif, media berbasis teknologi juga cukup efektif dan efisien dalam mentransfer materi kepada siswa. Dalam pemanfaatannya, media ini menggunakan proyektor/LCD dan laptop atau komputer sehingga jangkauannya cukup luas sehingga cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Telaga Sam-Sam, bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Padahal sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti sudah terpasangnya arus listrik, adanya laptop atau pun komputer, bahkan alat proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru karena guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *powerpoint*. Fokus guru terpaku hanya pada buku teks siswa dan guru hanya menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil belajar pada materi Hubungan dan hak manusia terhadap lingkungannya tema 6 “Panas dan Perpindahannya” pada subtema 1 “ Suhu dan Kalor” hasil belajar siswa rendah, dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebanyak 60% dengan nilai rata-rata 68. Padahal seperti yang kita ketahui, peserta didik bukanlah sekedar objek pasif dalam pembelajaran, akan tetapi dapat menjadi subjek yang ikut berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Dari hal tersebut, maka secara bertahap pembelajaran yang cenderung bersifat tradisional ini perlu di ubah dengan model pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa (*student center*). Akibatnya, kegiatan pembelajaran dikelas ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) proses belajar mengajar yang masih menggunakan media gambar ; 2) siswa tidak tertarik didalam proses belajar mengajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* agar fasilitas yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan memberikan pengalaman serta suasana baru dalam proses pembelajaran didalam kelas. Diharapkan dapat menarik minat belajar anak didalam proses pembelajaran tersebut dan dapat membantu guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) yang saat ini sedang dilakukan di tengah pandemik ini. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *powerpoint* siswa kelas V sekolah dasar pada Tema 6 “ Panas dan Perpindahannya” Subtema 1 “ Suhu dan Kalor”, dengan

judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* pada Subtema Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Dengan media ini diharapkan dapat membantu guru didalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien ditengah pandemik saat ini.

## **METODE**

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Sugiyono (2-19:12) model ADDIE terdiri dari 5 langkah yang sederhana, sistematis, dan mudah dipahami yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada penelitian ini di batasi hanya sampai *Development*.

*Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis pendidik (guru) analisis kurikulum dan analisis situasi. Dilakukan analisis kebutuhan pada guru, dimana sebelumnya guru belum menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Guru dan siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya analisis kurikulum ini dicoba dengan mengenali kompetensi Inti ( KI) serta kompetensi Dasar (KD) perihal ini dicoba supaya pengembangan media pembelajaran yang dicoba cocok dengan tujuan pendidikan dan kemudian dilakukan analisis situasu dengan melakukan wawancara tentang media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas.

*Desain*, pada tahap ini peneliti menetapkan media yang dapat meningkatkan kognitif, afektif serta psikomotor siswa pada materi yang akan diajarkan. Peneliti merancang kerangka dari media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, memulai dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media pembelajaran *Powerpoint*, seperti pemilihan template/animasi yang sesuai dengan materi yang ingin dikembangkan.

*Development*, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti ialah mengembangkan desain terhadap rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. . Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu pembuatan media *powerpoint*, penyuntingan media pembelajaran, uji validasi.

Selanjutnya uji validitas yang telah ditetapkan ditujukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan serta validasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan bahan ajar sesuai dengan saran dari tim validator. Bahan ajar ini di validasi oleh enam validator. Berikut ini daftar validator yang memvalidasi media pembelajaran *powerpoint* pada penelitian. Latif, S.Pd., M.Pd. (Validator 1 Ahli Bahasa), Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa), Harry Setiawan, M.I.Kom (Validator 3 Ahli Media), Ivan Taufiq, M.I.Kom (Validator 4 Ahli Media), Suryati, S.Pd, M.Si (Validator 5 Ahli Materi), Exmela Dona, S.Pd (Validator 6 Ahli Materi).

Teknik dan instrument yang digunakan untukmenggumpulkan data dalam penelitian pengembangan media video animasi ini dengan menggunakan lembar validasi.lembar ini diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Lembar

validasi ini dihitung dengan menggunakan skala *likert*. Teknik analisis data pada penelitian ini analisis kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Ernawati dan Sukardiyono (2017:207) sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x = skor rata-rata

n = jumlah penilai

$\sum x$  = skor total masing-masing

Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$

Dari nilai persentase kelayakanyang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

Kriteria Valid	Presentase
Tidak Valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

Sumber: Riduwan & Sunarto (2019:29)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli desain. Adapun hasil validasi dari bahan ajar ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Validasi ahli bahasa yaitu Latif, S.Pd., M.Pd. (Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Riau) dan Ibu Hidayatun Nur S.Pd., M.Pd (Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Riau). Adapun hasil dari uji validasi untuk ketiga produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

### a. Pembelajaran 1

tabel 4.19. Persentase Penilaian Pembelajaran 1

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	96,3%
Aspek materi	79,1%	96,3%
Aspek media	83,3%	93,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>83,7%</b>	<b>95,3%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh rata-rata sebesar 83,7%. Kemudian dilakukan uji validasi kedua dan memperoleh nilai sebesar 95,3%. Peningkatan penilaian pada media pembelajaran *powerpoint* untuk pembelajaran 1 yaitu sebesar 11,6%. Dengan kategori tingkat kevalidan produk sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran *powerpoint* layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah dasar.

### b. Pembelajaran 2

Tabel 4.20. Persentase Penilaian Pembelajaran 2

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	88,7%	95%
Aspek materi	89,6%	94,5%
Aspek media	86,6%	95,8%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,3%</b>	<b>95,1%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 2 perolehan nilai untuk validasi pertama sebesar 88,3% dengan kategori sangat valid. Namun peneliti tetap melakukan uji validasi kedua dengan beberapa perbaikan sehingga pada validasi kedua memperoleh nilai 95,1%. Peningkatan penilaian dari validasi pertama sampai validasi ke dua yaitu sebesar 6,8% Dengan kategori sangat valid maka media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### c. Pembelajaran 3

Tabel. 4.21. Persentase Penilaian Pembelajaran 3

Aspek yang dinilai	Persentase penilaian (%)	
	1	2
Aspek bahasa	87,5%	95%
Aspek materi	86,8%	96,3%
Aspek media	85,8%	95,8%
<b>Rata-rata</b>	<b>86,7%</b>	<b>95,7%</b>

(sumber: Data Olahan Peneliti)

Pada pembelajaran 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Namun setelah melakukan perbaikan, maka diperoleh uji validasi kedua sebesar 95,7%. Peningkatan dari validasi pertama sampai kedua yaitu sebesar 9%.Ketiga media pembelajaran *powerpoint* sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria kevalidan mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali.

Menurut Nieveen (dalam Rosady dkk, 2018:5) yang mengemukakan bahwa sebuah produk yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, yang harus didasarkan pada materi atau pengetahuan. Jika telah terpenuhi itu maka produk dinyatakan valid. Pada penelitian ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *powerpoint*. Produk berupa media pembelajaran *powerpoint* mencapai tingkat kevalidan “sangat valid” dengan rincian sebagai berikut: Pembelajaran 1 dengan rata-rata perolehan skor 95,3% dengan tingkat kevalidan sangat valid Pembelajaran 2 dengan rata-rata perolehan skor 95,1% dengan tingkat kevalidan sangat valid dan pembelajaran 3 dengan rata-rata perolehan skor 96,7% dengan tingkat kevalidan sangat valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baku, Polikarpus Vigilius. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Materi Pokok Pembulatan dalam Membaca Hasil Pengukuran Subtema Kebersamaan Dalam Kebergaman Untuk Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Fkip. Rintisan Program Pendidikan Profesi Guru Terintegrasi. Universitas Sanata Dharma; Yogyakarta.
- Ernawati, Iis & Sukardiyono, Totok. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational education)*, 2 (2).
- Prastowo, Andi. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riduwan, Sunarto. 2019. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rosady, Ahmad Ivan dkk. 2018. *Pengembangan multimedia pembelajaran Geometri Berbasis Budaya Jambi Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa SMP*. Respository Unja. Hal 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : PrenadaMedia Group.