

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 42
PEKANBARU**

SKRIPSI

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



RYCHE

NPM 196910742

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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 42
PEKANBARU**

SKRIPSI

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



RYCHE

NPM 196910742

PEMBIMBING

LAILI RAHMI, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 1006128501

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF
PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 42 PEKANBARU

Dipersembahkan dan disusun oleh

Nama : RYCHE
NPM : 196910742
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,

Laili Rahmi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1006128501

Ketua Program Studi,

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

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

Pekanbaru, 17 November 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik

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

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

Nama Mahasiswa : RYCHE
Npm : 196910742
Tanggal Ujian Akhir : 01 November 2023
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 42 Pekanbaru

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

| No. | TIM PENGARAH | TANDA TANGAN |
|-----|---------------------------|---|
| 1. | Laili Rahmi, S.Pd., M.Pd. |  |
| 2. | Dea Mustika, S.Pd., M.Pd. |  |
| 3. | Fitriyeni, S.Pd., M.Pd. |  |

Pekanbaru, 17 November 2023
Mengetahui
Ketua Prodi


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

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS DAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RYCHE
NPM : 196910742
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif
Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 42 Pekanbaru
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 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, 15 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



RYCHE

NPM. 196910742



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id



BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 01 November 2023, Nomor : 0216/FKIP-UIR/KPTS/2023, maka pada hari Rabu, 1 November 2023, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2023/2024 (Ganjil) berikut ini:

Nama : RYCHE
NPM : 196910742
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 42 Pekanbaru
Tanggal Ujian : 01 November 2023
Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang A6.15

Dengan Keputusan Hasil Ujian Skripsi:

Lulus

Nilai Ujian:

Nilai Ujian Huruf = A-

Tim Penguji Skripsi :

| No | Nama | Jabatan |
|----|--------------------------|-----------|
| 1 | Laili Rahmi, S.Pd.,M.Pd. | (KETUA) |
| 2 | Dea Mustika, S.Pd.,M.Pd | (ANGGOTA) |
| 3 | Fitriyeni, S.Pd., M.Pd. | (ANGGOTA) |

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 17 November 2023

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Pendidikan (SIP)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 42
PEKANBARU**

Ryche¹, Laili Rahmi²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Email: ryche@student.uir.ac.id; laili_emybio@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi siklus air media yang sering dipakai selama ini masih memanfaatkan media gambar untuk menjelaskan. Media power point interaktif berpotensi membantu siswa memahami materi dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa power point interaktif yang diharapkan dapat membantu kebutuhan guru dan siswa dalam mempelajari materi lebih mudah dimengerti. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan, dan Pengembangan draf produk). instrument pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menguji kevalidan. jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan data kuantitatif berupa data angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media power point interaktif yang telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata ahli media 98,9%, ahli materi 97,9%, dan ahli bahasa 87,5% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media pembelajaran power point interaktif yakni sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar sebagai media pembelajaran peserta didik khususnya pada materi IPA siklus air.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Power point interaktif, Materi Siklus Air

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWER POINT LEARNING
MEDIA ON CLASS V WATER CYCLE MATERIALS SDN 42
PEKANBARU**

Ryche¹, Laili Rahmi²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Email: ryche@student.uir.ac.id; laili_emybio@edu.uir.ac.id

Abstract

Lack of teacher ability in conveying water cycle material, the media that is often used so far still uses picture media to explain. Interactive power point media has the potential to help students understand the material by involving students in learning to increase students' learning motivation. Therefore, researchers are interested in developing learning media in the form of interactive power points which are expected to help the needs of teachers and students in learning material that is easier to understand. This research is research and development using a Brog and Gall model which is simplified into three stages, namely (Research and information colleting, Planning, and Development). The data collection instrument is in the form of a questionnaire given to material experts, media experts and language experts to test validity. The type of data obtained from research results is qualitative data which is analyzed using quantitative data in the form of numerical data and interpreted using assessment criteria guidelines to determine product quality. The results of this research produced an interactive PowerPoint media product that met the very valid criteria with an average score of 98.9% for media experts, 97.9% for material experts, and 87.5% for language experts with very valid criteria. It can be concluded that the criteria obtained by the interactive PowerPoint learning media are very valid, so that it can be used at elementary school level as a learning medium for students, especially on water cycle science material.

Keyword: *Learning Media, interactive Power point, Water Cycle Material*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan anugerah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 42 Pekanbaru”. Sholawat beserta salam peneliti hadiahkan kepada nabi junjungan alam, nabi kita Muhammad SAW.

Proposal skripsi ini dibuat bertujuan dan guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (Sarjana S1) Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Di Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini peneliti banyak diberikan bantuan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat :

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., M.C.L selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
3. Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah menyetujui judul proposal skripsi ini.
4. Ibu Laili Rahmi, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak meluangkan waktunya untuk mengoreksi proposal skripsi ini dalam proses penulisan dan telah memberikan bantuan, arahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan yang bermanfaat dalam proposal skripsi ini.
6. Ibu HJ.Titien Sumarni, S.Pd.,MM selaku kepala sekolah SDN 42 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melakukan penelitian dan mengambil data di SDN 42 Pekanbaru.

7. Ibu Yuliarni, S.Pd., SD selaku wali kelas V SDN 42 Pekanbaru yang telah memberikan banyak waktu untuk wawancara, diskusi dan memberikan masukan yang sangat bermanfaat.
8. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan di SDN 42 Pekanbaru.
9. Kepada orang tua Ayah (Ardi Swanto) ibu (ALMH Rosmawati) yang selalu mendoakan saya, memberikan motivasi, dukungan moril dan materil serta menjadi tempat berkeluh kesah selama perjuangan ini.
10. Saudara peneliti (Intan Rahma Nabila) serta keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada saya
11. Untuk teman-teman serta sahabat saya Siti Nurhaliza, Aini Fitria, Helmi Risma Wanda, Hilmalia Putri, dan Rafika Haruni, yang selalu memberikan semangat serta memberikan canda dan tawa dikala penulis merasa jenuh dalam menyelesaikan penelitian ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu saya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Tentunya kepada diri sendiri yang terus berjuang dan kuat hingga saat ini.

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

Pekanbaru, 13 April 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI) UJIAN AKHIR SKRIPSI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Penelitian Pengembangan | 8 |
| 2.2 Model-Model Penelitian Pengembangan | 8 |
| 2.3 Media Pembelajaran | 9 |
| 2.4 Power Point..... | 12 |
| 2.4 Paradigma Pelajaran IPA di Sekolah Dasar | 15 |
| 2.5 Penelitian Relevan | 17 |
| 2.6 Kerangka Berfikir | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1 Rancangan atau Desain Penelitian | 21 |
| 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian | 21 |
| 3.3 Prosedur Penelitian | 23 |
| 3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian | 27 |
| 3.5 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data..... | 28 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 31 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 34 |
| 4.1 Deskripsi Penelitian | 34 |
| 4.2 Hasil Penelitian | 34 |
| 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian | 52 |
| BAB V PENUTUP | 57 |
| 5.1 Kesimpulan | 57 |
| 5.2 Saran | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN..... | 63 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tebel 3.1 Story board | 25 |
| Tabel 3.2 Nama Validator Media Pembelajaran Power Point Interaktif | 27 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media..... | 29 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 30 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa..... | 31 |
| Tabel 3.6 Instrumen atau Pedoman Wawancara | 31 |
| Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert | 32 |
| Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4 | 33 |
| Tabel 4.1 Materi Pembelajaran | 35 |
| Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Media | 45 |
| Tabel 4.3 Hasil Revisi Validator Ahli Media 1 | 46 |
| Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator Ahli Media 2 | 47 |
| Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Media | 48 |
| Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Materi | 49 |
| Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator Ahli Materi 1 | 49 |
| Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Materi | 50 |
| Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Bahasa | 51 |
| Tabel 4.10 Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa 1 | 51 |
| Tabel 4.11 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Bahasa | 52 |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Power Point Interaktif | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir | 20 |
| Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall | 23 |
| Gambar 4.1 Halaman Awal Pembelajaran Siklus Air (IPA)..... | 36 |
| Gambar 4.2 Tampilan Menu Pada Materi Siklus Air | 37 |
| Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran Siklus Air (IPA) | 38 |
| Gambar 4.4 Halaman Isi Materi Pembelajaran Siklus Air (IPA)..... | 39 |
| Gambar 4.5 Video Penjelasan Siklus Air (IPA) | 42 |
| Gambar 4.6 Kuis | 42 |
| Gambar 4.7 Halaman Penutup | 43 |
| Gambar 4.8 Diagram Validasi Pertama dan Kedua | 55 |
| Gambar 4.9 Diagram Presentase Validasi 1 dan 2 | 55 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Lembar wawancara awal penelitian | 63 |
| Lampiran 2 Dokumentasi pra penelitian | 65 |
| Lampiran 3 Teks wawancara dengan guru kelas V SDN 42 Pekanbaru..... | 66 |
| Lampiran 4 Teks wawancara dengan peserta didik | 67 |
| Lampiran 5 Analisis materi siklus air | 68 |
| Lampiran 6 Lembar angket ahli media | 69 |
| Lampiran 7 Hasil validasi pertama validator ahli media | 72 |
| Lampiran 8 Hasil rekapitulasi validasi pertama ahli media | 78 |
| Lampiran 9 Hasil validasi kedua validator ahli media | 80 |
| Lampiran 10 Hasil rekapitulasi validasi kedua ahli media | 86 |
| Lampiran 11 Lembar angket ahli materi | 88 |
| Lampiran 12 Hasil validasi pertama validator ahli materi | 90 |
| Lampiran 13 Hasil rekapitulasi validasi kedua ahli materi | 94 |
| Lampiran 14 Hasil validasi kedua validator ahli materi | 95 |
| Lampiran 15 Hasil rekapitulasi validasi kedua ahli materi | 99 |
| Lampiran 16 Lembar angket ahli bahasa | 100 |
| Lampiran 17 Hasil validasi pertama validator ahli bahasa | 102 |
| Lampiran 18 Hasil rekapitulasi validasi pertama ahli bahasa | 106 |
| Lampiran 19 Hasil validasi kedua validator ahli bahasa | 107 |
| Lampiran 20 Hasil rekapitulasi validasi kedua ahli bahasa | 111 |
| Lampiran 21 Visualisasi media power point interaktif siklus air | 112 |
| Lampiran 22 Dokumentasi | 115 |
| Lampiran 23 Surat izin riset dari TU FKIP UIR | 119 |
| Lampiran 24 Surat keterangan penelitian badan kesatuan bangsa dan politik. | 120 |
| Lampiran 25 Surat izin penelitian dari dinas pendidikan | 121 |
| Lampiran 26 Surat tugas validator | 122 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 27 Kartu Bimbingan | 128 |
| Lampiran 28 Artikel Ilmiah | 129 |
| Lampiran 29 Riwayat Hidup Penulis | 130 |



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat tidak bisa dihindari terutama didunia pendidikan, guru dituntut untuk kreativitas melakukan pembaruan dalam pembelajaran. Sehingga guru dituntut dan dilatih agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang ada di sekolah dan mendorong guru agar kreatif dalam pemanfaatan media teknologi pada proses pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, menurut (Putri, 2019:684) berdasarkan penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dan ditingkatkan secara utuh, terutama dalam hal kualitas pendidik dan peserta didik. Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah tanggung jawab pemerintah, masyarakat dan orang tua, semua usaha ini akan berhasil jika pihak yang terkait dengan pendidikan akan bekerja sama menyatukan visi misi yang sama guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar secara efektif. Menurut Rusman (dalam Setijono, 2021:97) pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik serta sumber belajar, dengan interaksi secara langsung yakni pembelajaran tatap muka maupun secara tidak langsung seperti menggunakan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad (dalam Irfan, 2019:17) didalam proses belajar mengajar seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang media pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan saat ini adalah media pembelajaran, karena media merupakan komponen penting dalam terciptanya

proses belajar mengajar antara siswa dan guru didalam kelas. Menurut Yaumi (dalam Utari, 2021:2810) media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik dalam bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin suatu interaksi berupa benda asli, bahan cetakan, efek visual, video, audio visual, multimedia dan jaringan. Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari pada proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat digunakan pada sistem pendidikan. Menurut Achmad Setiawan (dalam Syavira, 2021:85) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara guru untuk menyediakan segala sesuatu, pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tapi bisa digambarkan melalui media. Sejalan dengan pendapat Pakpahan & Fitriani (dalam Ariyani, 2020:264) media pembelajaran merupakan seluruh alat dan benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga termotivasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media pembelajaran berbasis TIK, yaitu multimedia berbasis *Power Point*. Menurut Istiningsih (dalam Octaviani, 2021:69) adalah *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran jadi lebih menarik, terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan efisien pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan power point dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Selanjutnya menurut Rusman (dalam Humairah, 2021:251) power point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi berbentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk animasi, tulisan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Pada materi pembelajaran siklus air ini menjelaskan tentang proses pergerakan molekul air (H_2O) yang berlangsung secara terus-menerus dari bumi keatmosfer dan kembali lagi kebumi. Guru masih menggunakan media buku sebagai proses belajar mengajar, siswa merasa kurang memahami materi tersebut dan merasa jenuh karena guru hanya berfokus pada buku. Bagi siswa kelas V, mempelajari proses siklus air akan menjadi kendala tersendiri jika guru tidak

memberikan media atau metode yang tepat. Selain itu proses terjadinya siklus air tidak dapat kita amati secara langsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang ada dan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan media pembelajaran *Power Point Interaktif* diharapkan siswa lebih aktif dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 februari 2023 di SDN 42 Pekanbaru pada salah satu guru kelas V yakni Ibu Y, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran seperti *Power Point Interaktif* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering dipakai selama ini masih memanfaatkan media gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran siklus air, karna dengan memanfaatkan penggunaan media gambar ini sangat mudah dijangkau yaitu dengan menggunakan karton sebagai media pembelajaran. Pada media gambar memiliki kekurangan diantaranya biaya pembuatan media yang cukup murah hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media, tidak menggunakan audio hanya berfokus pada gambar saja sehingga membuat siswa merasa bosan, siswa tidak tertarik belajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik karena media yang ditampilkan hanya satu arah yaitu diam, tidak adanya suara atau audio, dan pendukung lainnya. Selanjutnya bila gambar yang hendaknya digunakan tidak tepat dan tidak jelas dengan isi materi pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu materi yang diajarkan guru kepada siswa kelas V yaitu pada mata pelajaran IPA (siklus air) guru hanya menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan hanya membaca kemudian peserta didik mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Kebutuhan materi pada materi siklus air ini dapat dilihat dari kesesuaian materi pembelajaran pada materi ipa(siklus air). Kemudian segi bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami serta penyajian materi yang sesuai dan menarik, mudah dipahami oleh peserta didik.

Untuk memenuhi standar pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai media pembelajaran

berbasis teknologi selama proses pembelajaran. Media berbasis teknologi memanfaatkan perangkat elektronik yaitu komputer, laptop dan sejenisnya. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu media powerpoint. Menurut Azhar Arsyad (dalam Syavira, 2021:85) *Microsoft Power Point* adalah salah satu Microsoft software yang dirancang khusus untuk menampilkan suatu program multimedia yang menarik, dan mudah dalam pembuatan serta penggunaannya. Dengan menggunakan fitur-fitur diantaranya audio, video dan animasi yang ada didalam power point serta materi yang akan disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sehingga diperlukan salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan program komputer dan laptop sebagai media pembelajaran seperti *microsoft power point interaktif* sebagai media pembelajaran. *Microsoft power point* ini sudah banyak digunakan didunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Sehingga membutuhkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menarik.

Kelebihan dari power point tersebut nampaknya belum begitu menarik perhatian guru untuk memanfaatkan program power point sebagai media pembelajaran. karena tidak semua guru bisa menguasai teknologi dan komunikasi terutama pada *microsoft power point interaktif*, kemudian faktor usia guru yang sudah lanjut usia merasa tidak mampu untuk mengoperasikan dan menyiapkan media power point, guru yang tidak terbiasa dengan menggunakan media power point mereka akan merasa memakan banyak waktu pembelajaran. Menurut Isroi (dalam Damitri, 2020) kelebihan dari power point interaktif adalah mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dapat digunakan secara individu dan kelompok, biaya pembuatannya tidak mahal, bisa dibuat sendiri melalui *microsoft power point* dilaptop maupun komputer, memiliki daya tarik pada tampilannya dan dapat digunakan berkali-kali

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada Materi IPA (Siklus Air) tema 8, subtema 1, pada pembelajaran 2 kelas V SDN 42 Pekanbaru. yang berisi tulisan, gambar, serta video pembelajaran yang disajikan.

Kemungkinan media yang akan dirancang yaitu background power point interaktif mendesain sendiri, materi dan soal kuis menjadi satu jadi setelah siswa mempelajari materi pelajaran, siswa langsung mengerjakan beberapa kuis, dan animasi suara pada setiap slidennya.

Dengan adanya adanya media pembelajaran yang interaktif, maka akan terjadi pembaharuan pada proses belajar mengajar didalam kelas serta pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik akan sampai dengan baik dan akan lebih mudah dimengerti. Selain itu peserta didik akan juga akan tertarik dan bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar didalam kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas adapun judul dari penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Siklus Air dikelas V SDN 42 Pekanbaru”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Belum ada media pembelajaran *Power Point Interaktif* yang mendukung untuk pembelajaran pada materi IPA (siklus air)
- 2) Guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif yang hanya menggunakan media visual
- 3) Siswa kurang tertarik belajar karena guru masih menggunakan media visual seperti buku
- 4) Media gambar yang digunakan tidak jelas dan tepat dengan materi

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian yang dilakukan peneliti terarah serta sistematis, peneliti akan membatasi permasalahan supaya tercapainya tujuan dari penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Belum adanya media *power point interaktif* yang mendukung pembelajaran siklus air kd 3.8 pembelajaran ke 2 dikelas V SDN 42 Pekanbaru
- 2) Kurangnya kemampuan guru dalam menghasilkan media *power point interaktif*

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *power point interaktif* pada materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru
- 2) Bagaimakah mengembangkan media pembelajaran *power point interaktif* pada materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru yang valid

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk:

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *power point interaktif* pada materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru.
- 2) Untuk menghasilkan media pembelajaran *power point interaktif* materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru yang valid

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan yakni:

- 1) Manfaat Teoritis
Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran power point interaktif materi IPA (Siklus Air) kd 3.8 pembelajaran ke 2 dikelas V SDN 42 Pekanbaru.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya produk penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah
 - b. Bagi guru, produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, serta memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang media pembelajaran *Power Point*.
 - c. Bagi siswa, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman baru agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

- d. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman baru serta wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Pengembangan

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Sukmadinata (dalam Prananda dkk, 2020:41) penelitian pengembangan adalah prosedur atau rangkaian petunjuk untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Selanjutnya, menurut Sugiyono (dalam Elvarita dkk, 2020:5) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai keefektifan produk tersebut.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru dan menggunakan kembali produk yang sudah ada.

2.2 Model-Model Penelitian Pengembangan

Ada beberapa jenis-jenis model pengembangan diantaranya sebagai berikut :

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:35-37) Model pengembangan ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaannya yaitu *Analisis, perencanaan (Design), Development (pengembangan), Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and Implementation*

Model pengembangan menurut Hannafin dan Peck(dalam Fahruji, 2022:38) merupakan salah satu model pembelajaran karna sederhana tahapannya tetapi sistematis dalam setiap tahapan dan orientasi pada pengembangan suatu produk, pada model pengembangan ini terdiri dari

need assessment, desain, development and implementation, evaluation and revision.

Selanjutnya model pengembangan menurut Sugiyono (dalam Utari, 2021:2812) model ADDIE ada 5 tahapan yang sederhana, sistematis dan mudah dipahami terdiri dari *analisis, desain, development, implementation and evaluation.*

Lebih lanjut model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan et al (1974) (dalam Damayanti, 2019:120) Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tahap pendefinisian meliputi identifikasi masalah yang muncul pada pembelajaran. Perancangan adalah penyusunan media sesuai dengan kondisi pada hasil tahapan pendefinisian. Tahap pengembangan adalah validasi ahli serta uji coba dalam skala kecil.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan model penelitian pengembangan terdiri beberapa model yaitu Model pengembangan menurut Borg and Gall, Hannafin dan Peck, Model ADDIE, dan Model 4-D oleh Thiagarajan et al (1974).

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Menurut Emda (dalam Pakpahan, 2020:54) media pembelajaran merupakan semua saluran pesan yang dapat digunakan untuk sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Rohani (dalam Trisiana, 2020:33) Media Pembelajaran adalah alat bantu belajar mengajar yang mempengaruhi kondisi belajar serta lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh pendidik. Selanjutnya menurut Sanaky (dalam Moto, 2019:23) menyatakan bahwa Media Pembelajaran adalah bahan, alat atau sarana yang dapat berfungsi dan dimanfaatkan pada proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Sedangkan

menurut Kustandi & Sutjipto (dalam Moto, 2019:23) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Lebih lanjut, Suparman(dalam Asyhar, 2012:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada orang yang menerima pesan.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk mempermudah proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Trisiana, 2020:33-34) menyatakan jenis media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu:

- 1) Media visual yang menyajikan fakta, ide dan gagasan melalui kata-kata seperti gambar, foto, grafik,bagan, diagram, poster dan lain sebagainya.
- 2) Media tiga dimensi adalah media dalam bentuk model padat, susun, kerja dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi yaitu power point slide.
- 4) Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berupa ruang lingkup.

Kompri (dalam Zulfa & Paksi, 2017:83), mengemukakan ada beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran diantaranya yaitu media tiga dimensi, media grafis, media proyeksi, media audio (recording) serta media pembelajaran yang menggunakan lingkungan sekitar.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran seperti media visual, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lain sebagainya yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar didalam kelas maupun diluar kelas.

2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton (Zulfa dan Paksi, 2021:3235) menjelaskan ada tiga fungsi utama yang dimiliki oleh media pembelajaran jika media tersebut digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok dengan jumlah yang besar, yaitu mendorong minat atau tindakan, menyampaikan informasi dan memberi instruksi.

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya menurut Riyandra (dalam Wardana, 2020:161), fungsi atensi merupakan salah satu fungsi dari sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat serta tingkat penerimaan maupun penolakan terhadap anak pada sebuah materi pembelajaran. Fungsi kognitif, pada media visual mengandung makna bahwa lambang visual atau gambar dapat memberikan pengaruh pada tingkat pemahaman anak. Fungsi kompensatoris, ialah media pembelajaran yang berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima sekaligus memahami isi pembelajaran. Selain itu, fungsi media sebagai penyaji informasi yaitu media dijadikan sebuah alat yang dapat menjadi sebuah penyalur informasi.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu mendorong minat atau tindakan, menyampaikan informasi dan memberi instruksi, dapat memberikan pengaruh pada tingkat pemahaman anak.

2.3.4 Kriteria Pemilihan Media

Beberapa pendapat ahli tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain:

Menurut Richey (dalam Miftah & Rokhman) mengemukakan 6 kriteria yang perlu dipertimbangkan guru, yaitu (1) ketepatan/kesesuaian jenis, media dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Menurut Arsyad (dalam Novita, 2019:66) menyatakan bahwa ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan didalam memilih media pembelajaran yang baik yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran, praktis, luwes, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan karakteristik siswa melihat kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar.

2.4 Power Point

2.4.1 Pengertian Power Point

Power Point merupakan aplikasi presentasi yang banyak dimanfaatkan pada acara seminar, dan juga aplikasi yang digunakan oleh guru didalam kelas guna untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa didalam kelas terhadap materi yang akan disampaikan. Menurut Purnomo (dalam Humairah, 2021:251) *power point* adalah sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan menjelaskan segala hal yang telah dirangkum dalam beberapa slide, sehingga orang yang menyimak dan melihat lebih mudah memahami penjelasan yang telah terangkum dalam slide, baik berbentuk teks gambar, suara dan lain sebagainya. Selanjutnya Menurut Seiruni et al (dalam Ariyani, 2021:264) microsoft power point adalah program aplikasi software dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan berbentuk tulisan, gambar, foto, aneka warna dan juga jenis tulisan, audio, video dan animasi.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa power point merupakan aplikasi software presentasi yang berbentuk slide dan bisa dibuat dalam bentuk tulisan maupun animasi.

2.4.2 Power Point Interaktif

Powerpoint Interaktif termasuk aplikasi yang banyak digunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan sebuah laporan, bahan ajar, ataupun suatu hasil karya. Menurut Arafik (Wardana, 2020:162)

mengemukakan bahwa *Powerpoint Interaktif* merupakan salah satu software yang dirancang khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya serta relatif terjangkau, karena tidak membutuhkan bahan lain selain alat untuk menyimpan data (data storage). Sedangkan menurut Azhar Arsyad (dalam Syavira, 2021:85) *power point interaktif* adalah salah satu media multimedia yang gabungan dari beberapa fitur diantaranya audio, video dan animasi. Selanjutnya menurut Rusman (dalam Humairah, 2021:251) *power point interaktif* adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi berbentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk animasi, tulisan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *power point interaktif* adalah slide yang disusun secara interaktif dengan menarik dan dalam bentuk menu ada beberapa fitur seperti audio, video, animasi, gambar, dan masih banyak lagi.

2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Power Point Interaktif

Media *Power Point* memiliki kelebihan diantaranya yaitu: memiliki tampilan yang menarik, dapat merangsang motivasi belajar siswa. Menurut Isroi (dalam Damitri, 2020) kelebihan dalam penggunaan media power point yaitu:

- 1) Mudah dalam pembuatan dan penggunaan
- 2) Dapat digunakan secara individu maupun kelompok
- 3) Bisa dibuat sendiri melalui *Microsoft Power Point* dilaptop maupun komputer
- 4) Memiliki daya tarik yang menarik pada tampilannya
- 5) Bisa digunakan setiap hari

Sanaky (dalam Putri&Rezkita, 2019:686) Adapun kelebihan dari power point yakni:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan(guru)
- 3) Memberikan kemungkinan pada siswa untuk mencatat materi

- 4) Memiliki teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan pada tampilannya
- 5) Memungkinkan penyajian dalam berbagai warna untuk menarik minat belajar siswa
- 6) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi dan dapat digunakan secara berulang-ulang
- 7) Dapat dihentikan setiap saat sesuai dengan proses pembelajaran
- 8) Lebih baik dan menarik bila dibandingkan menggunakan papan tulis
- 9) Mendorong motivasi siswa untuk belajar

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari power point interaktif yaitu:

- 1) Praktis dan mudah dalam pembuatannya
- 2) Memiliki tampilan atau teknik penyampaian yang menarik dan tidak membosankan
- 3) Mendorong motivasi siswa untuk belajar
- 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- 5) Bisa dibuat sendiri melalui *microsoft power point* dilaptop atau komputer
- 6) Bisa digunakan kapanpun

Selain memiliki kelebihan media *power point* juga memiliki kelemahan. Menurut Sanaky (dalam Buana Putri, 2019:686) kelemahan dari *power point interaktif* ini adalah:

- 1) Media ini memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer atau laptop dan LCD Proyektor
- 2) Memerlukan persiapan yang baik dan terencana terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang saling berhubungan
- 3) Keterampilan yang khusus untuk menyalurkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program power point, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik

- 4) Bagi guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan media power point, bisa meminta bantuan kepada operator dan guru yang ada dilingkungan sekolah

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari *power point interaktif* yaitu:

- 1) Memiliki keahlian dalam menggunakan media power point
- 2) Tidak semua sekolah memiliki proyektor atau laptop
- 3) Memerlukan persiapan yang baik dan terencana

2.5 Paradigma Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

2.5.1 Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam. Menurut Trianto (dalam Astari, 2018:4) Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori mengenai gejala alam yang lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur seperti dalam observasi dan eksperimen yang tersusun secara sistematis. Sedangkan menurut Sustriana (2022:2861) menyatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejalagejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan atau sains tentang dunia fisik dan ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi dialam.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari peristiwa atau gejala alam lahir dan berkembang dengan melalui metode ilmiah.

2.5.2 Ruang Lingkup

Salah satu materi pada mata pelajaran IPA disekolah dasar adalah siklus air yang diajarkan dan dipelajari pada kelas V yakni dalam Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 Pembelajaran 2, dengan kompetensi dasar “Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber”. Siklus air

atau disebut dengan siklus hidrologi adalah sirkulasi air yang menggambarkan pergerakan molekul air (H₂O) dari atmosfer ke bumi dan sebaliknya, yang tidak pernah berhenti sehingga membentuk rangkaian melingkar perjalanan molekul air di bumi yang disebut siklus. Ruang lingkup IPA pada materi siklus air cukup luas dan tidak semuanya berada di sekitar lingkungan siswa, ada beberapa proses yang bersifat abstrak dan tidak bisa dilihat atau dirasakan siswa.

2.5.3 Materi IPA (Siklus Air) pada pembelajaran 2, tema 8 subtema 1

Sumber : buku guru

Penulis : Heny Kusumawati

Lingkungan Sahabat Kita : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi

Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

Ayo Mengamati

- Siswa diminta membentuk kelompok
- Tiap kelompok mengamati siklus air, lalu menuliskan proses-prosesnya
- Perwakilan kelompok maju kedepan kelas untuk menceritakan gambar siklus air dan proses-prosesnya
- Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam menganalisis dan menceritakan bagan siklus air

Ayo Membaca

Siklus Air

Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air. Kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.

Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan.

Air di laut, sungai dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul diudara. Lama kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik titik air. Titik titik air ini akan membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).

Titik titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun didarat maupun dilaut. Air hujan itu akan jatuh ketanah atau perairan. Air hujan yang jatuh ditanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur.

Air tanah juga akan merebes kedanau atau sungai. Air hujan yang jatuh keperairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air ditempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir kelaut. Namun, sebageian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan bersama dengan uap dari air laut dan tumbuhan. Proses siklus air pun terulang lagi.

Ayo Mencoba

- Dengan kelompok, siswa menggambar bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air, bagan yang benar dan menarik.
- Setiap kelompok mempresentasikan bagan yang dibuatnya.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan di masa lalu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti disebut sebagai penelitian bersifat relevan.

Adapun penelitian yang relevan sesuai dengan permasalahan yang akan diangkat yakni sebagai berikut:

- 1) Rahmadani, Idris dan Ayurachmawati pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan video pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I SD Negeri 90 Palembang” Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan kevalidan memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata presentasi 87,6%. Persamaannya yaitu menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian saya mengembangkan media pembelajaran power poin interaktif pada materi IPA (Siklus air).

- 2) Nadia Syavira dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penelitian ini merupakan jenis penelitian (Research and Developmen), model penelitian yang menggunakan model ADDIE. Tahapan penilaian ini meliputi Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek yang digunakan pada penelitian ini meliputi 3 orang validator yaitu ahli media, bahasa dan siswa kelas V berjumlah 5 orang. Persamaannya ialah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran power point interaktif disd dengan menggunakan 3 orang validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut menggunakan model Borg and Gall instrument untuk mengukur kevalidatan media power point interaktif. Pembaharuan pada penelitian ini yaitu terdapat animasi dan suara pada slidenya serta diakhir pembahasan materi diberi beberapa soal atau kuis.
- 3)Ni Luh Putu Sintia Dewi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada materi pelajaran IPA siswa kelas VI SD”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penelitian ini menggunakan model penelitian yaitu model 4-D (Define, Desigh, Develop dan Disseminate). Metode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner atau angket. Persamaannya ialah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran power point interaktif sedangkan perbedaannya yaitu dimetode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi awal, angket, dan lembar validasi. Pembaharuan pada penelitian ini yaitu terdapat animasi dan suara pada slidenya serta diakhir pembahasan materi diberi beberapa soal atau kuis.

2.7 Kerangka Berfikir

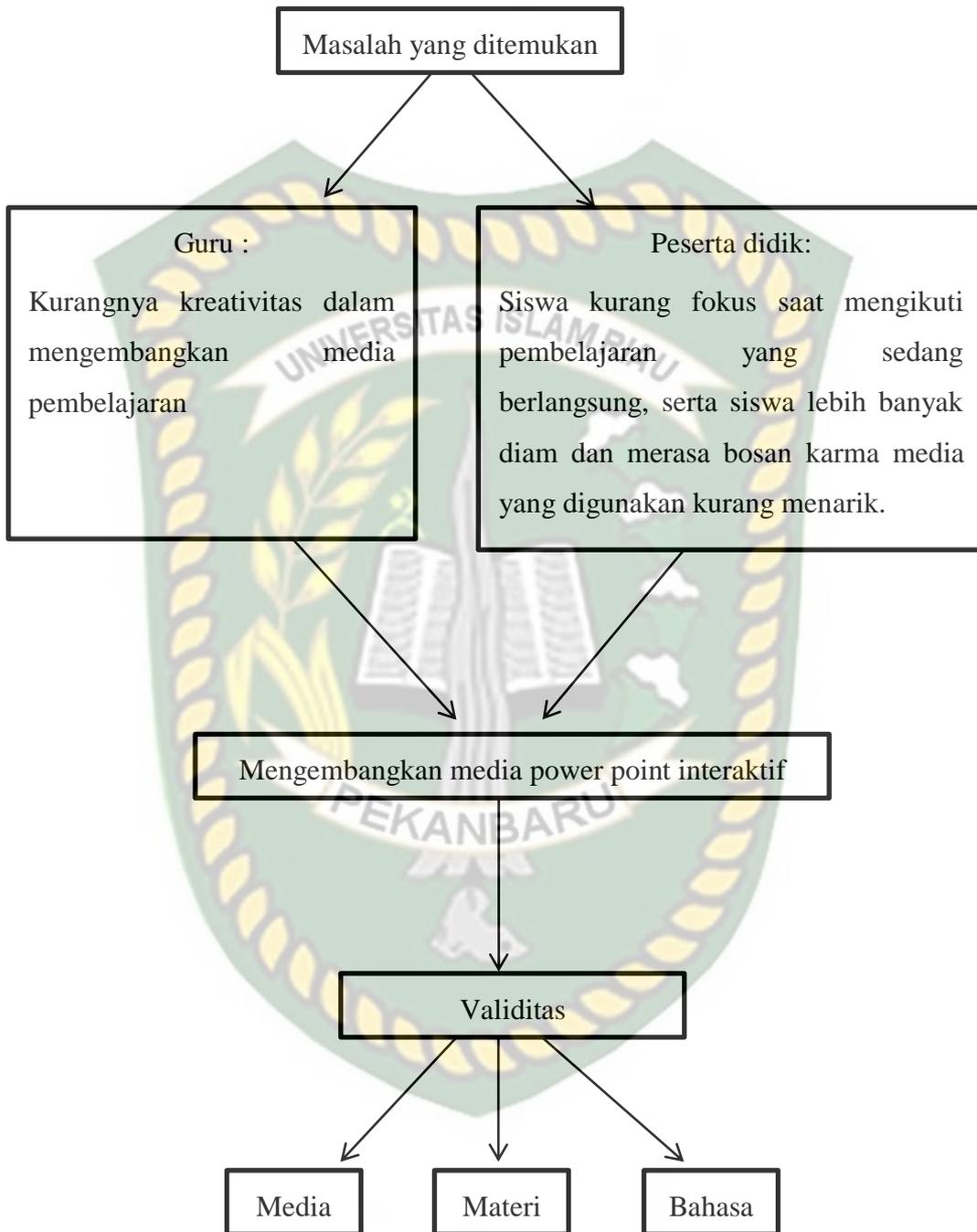
Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN 42 Pekanbaru diketahui bahwa media pembelajaran seperti power point interaktif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang

sering digunakan masih memanfaatkan media gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran. Pada media gambar siswa jadi kurang fokus saat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, serta siswa lebih banyak diam dan merasa bosan. Pada media gambar memiliki kekurangan yaitu tidak menggunakan audio hanya berfokuskan pada gambar saja sehingga membuat siswa merasa bosan, siswa tidak tertarik belajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik karena media yang ditampilkan hanya satu arah yaitu diam, tidak adanya suara atau audio, dan pendukung lainnya. Selanjutnya bila gambar yang hendaknya digunakan tidak tepat dan tidak jelas dengan isi materi pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran, penggunaan media berbasis TIK yaitu power point interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap suasana belajar.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Adapun gambaran kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan atau Desain Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiono (dalam Syavira, 2021:87) Penelitian (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian menguji produk tersebut apakah layak untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan manajemen pembelajaran.

Peneliti menggunakan Model pengembangan power point interaktif ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall ini dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatarbelakangi pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan yaitu tahap *Penelitian dan pengumpulan data (Research and information colleting, perencanaan (Planning), Development (pengembangan), Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and Implementation*. Namun pada penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai tahap development preliminary from of product (pengembangan draf produk sampai validasi ahli). Tahap penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan analisis pendidik, analisis peserta didik, analisis materi. tahap perencanaan(planning) dilakukan rancangan produk awal dan membuat storyboard. Pada tahap development (pengembangan) yaitu tahap penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Power Point interaktif ini dikembangkan untuk materi IPA (siklus air) pada pembelajaran 2, tema 8 subtema 1 dikelas V SDN 42 Pekanbaru.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

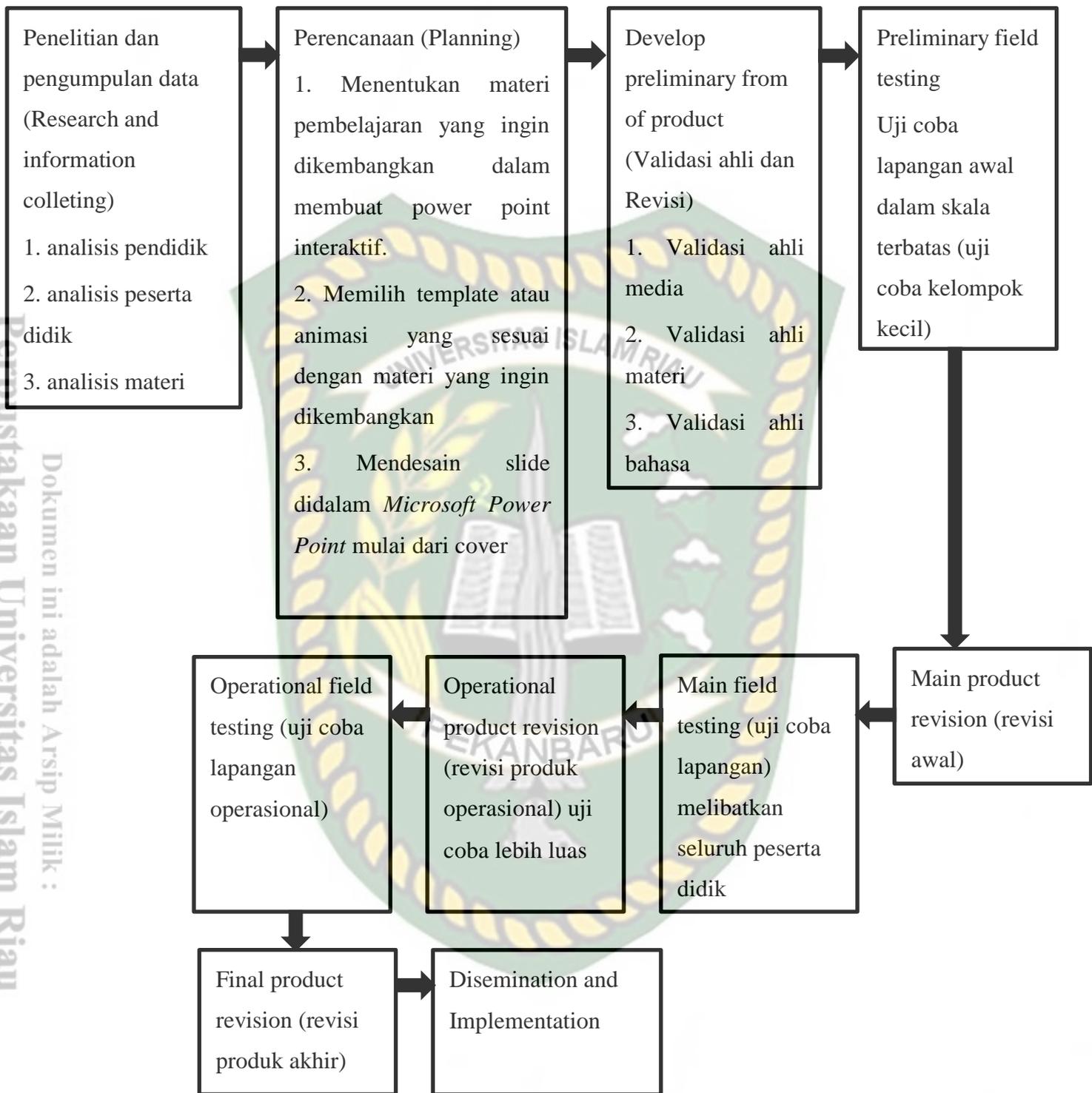
Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah di SDN 42 Pekanbaru, jalan adisucipto kota Pekanbaru. Alasan memilih tempat penelitian di SDN 42 Pekanbaru yaitu karena berdasarkan observasi dan wawancara saya kepada guru wali kelas V, terdapat masalah pada media pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang bervariasi masih menggunakan media visual diam hanya menggunakan media gambar yang belum mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilaksanakan adalah pada Mei 2023 sampai dengan tahun ajaran 2023/2024

3.3 Prosedur penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu power point interaktif pada materi pokok IPA (siklus air) pada pembelajaran 2 tema 8 subtema 1 dikelas V SDN 42 Pekanbaru. Proses pengembangan media ini menggunakan model Borg dan Gall sebagai desain yang sangat sesuai dengan mengembangkan *power point interaktif*. Pada penelitian pengembangan power point interaktif ini hanya menggunakan tiga langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall sampai tahap development (pengembangan) karena Keterbatasan waktu dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall
(Analisis sampai tahap validasi para ahli)

Berdasarkan pada gambar 3.1 dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap langkah ke 3 meliputi validasi oleh para ahli yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Peneliti mengikuti

langkah-langkah pendekatan Borg and Gall untuk mendapatkan hasil pengembangan validasi produk, sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas V SDN 42 Pekanbaru untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran IPA (siklus air) pb 2 kd 3.8 pada kelas V SDN 42 Pekanbaru. Dalam tahap ini terdapat 3 kegiatan yaitu:

a. Analisis pendidik

Pada tahap pendidik ini peneliti mencari informasi dilapangan tentang permasalahan pembelajaran IPA (Siklus Air). Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN 42 Pekanbaru. Tujuan pengambilan informasi ini adalah sebagai dasar penyusunan media pembelajaran IPA (Siklus Air) yang akan dikembangkan.

b. Analisis peserta didik

Tahap peserta didik adalah sebagian besar banyak siswa mengalami masalah dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti siswa tidak fokus dalam belajar, siswa tidak bersemangat dalam belajar. maka dari itu dilakukan analisis untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Analisis Materi pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis materi pada pembelajaran IPA (Siklus Air) pada pembelajaran 2, tema 8 subtema 1

2. Tahap Perencanaan (Planning)

Tahapan yang harus dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah:

a. Rancangan awal

Rancangan awal media pembelajaran power point interaktif menggunakan *Hyperlink*, pembelajaran IPA (Siklus Air) mencakup sebagai berikut:

1) Sampul dan judul media pembelajaran power point interaktif

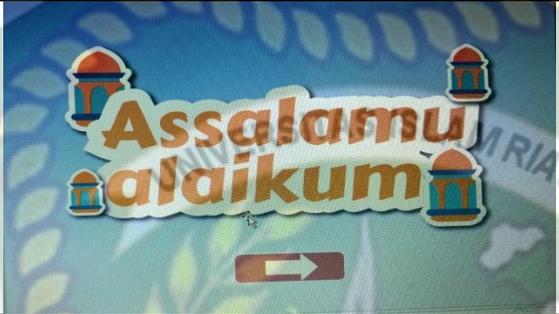
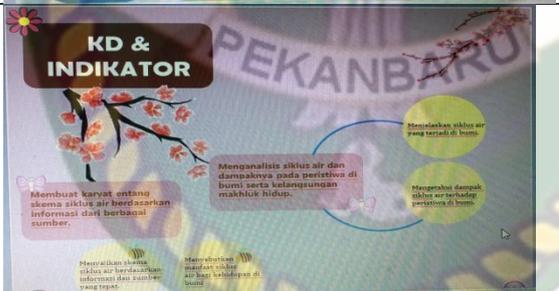
Judul pada bagian halaman depan slide power point interaktif pembelajaran IPA materi (Siklus Air)

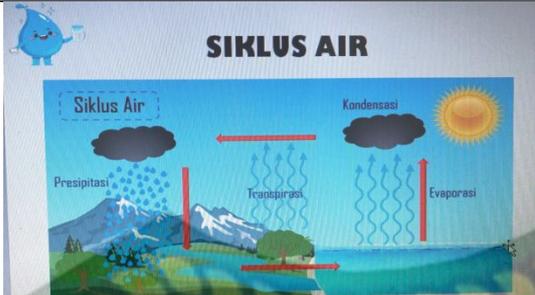
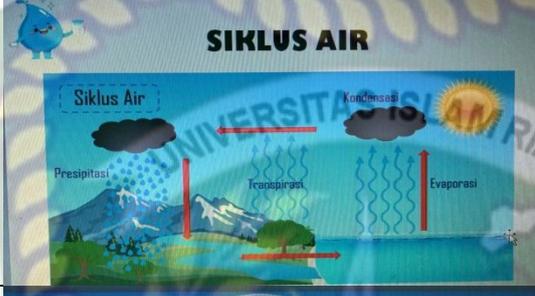
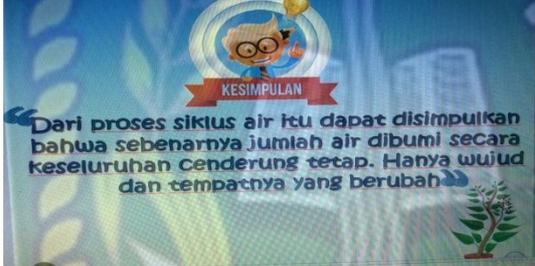
2) Gambar, animasi, teks dan audio

Yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ada di media pembelajaran *microsoft power point interaktif* pada pembelajaran IPA (Siklus Air).

b. Storyboard

Tabel 3.1 Storyboard

| Slide | Sketsa | Deskripsi |
|-------|---|--|
| 1. |  A blue-themed slide with a green leaf pattern. The text 'Assalamu Alaikum' is written in a stylized, colorful font. Below the text is a red arrow pointing to the right. | Slide pertama berisi ucapan salam |
| 2. |  A blue-themed slide with a green leaf pattern. The text 'RYCHE SIKLUS AIR (IPA)' is written in a blue font. Below the text is a blue button with the word 'MULAI' in white. There is a small illustration of a globe and people in the top left corner. | Slide ke2 berisi nama serta judul materi yang akan dipelajari |
| 3. |  A slide with a pink and blue background. The title 'KD & INDIKATOR' is in a black box. Below the title are several text boxes and a circular diagram. The text boxes contain information about learning objectives and indicators related to the water cycle. | Slide ke3 berisi kompetensi dasar dan indikator pada materi pelajaran |
| 4. |  A slide with a light blue background. The title 'TUJUAN' is in a black box. Below the title are three cartoon characters (Doraemon) in boxes, each with a specific learning objective. There is also a small illustration of a plant in the bottom right corner. | Slide ke4 berisi tujuan pembelajaran, untuk mengetahui apa saja tujuan dari pembelajaran yang akan dipelajari. |

| Slide | Sketsa | Deskripsi |
|-------|---|---|
| 5. |  <p>The diagram illustrates the water cycle with labels: Evaporasi (Evaporation), Transpirasi (Transpiration), Kondensasi (Condensation), and Presipitasi (Precipitation). It shows water evaporating from the ocean and transpiring from land, condensing into clouds, and precipitating as rain or snow over land and water.</p> | Slide ke5 akan memasuki pembahasan mengenai pembelajaran siklus air |
| 6. |  | Slide ke6 pembahasan materi siklus air |
| 7. |  <p>KESIMPULAN Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.</p> | Slide ke7 kesimpulan dari materi pembelajaran |

3. Tahap Pengembangan draf produk (Develop preliminary from of product)

Pada tahap ini dilakukan media pembelajaran power point interaktif yang akan digunakan berdasarkan perencanaan atau desain pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini untuk menghasilkan produk akhir yaitu *microsoft power point interaktif* pembelajaran IPA (Siklus Air). Selanjutnya dilanjutkan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Validasi dosen ahli, hasil pengembangan media *power point interaktif* pada pembelajaran IPA (Siklus Air) produk yang dikembangkan divalidasi oleh dosen ahli dan guru kelas V untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point interaktif*. Validator pada penelitian ini terdiri dari 2) ahli media, 2) ahli materi, dan 2) ahli bahasa.

Tabel 3.2 Nama validator media pembelajaran *power point interaktif*

| No | Nama validator | Bidang ahli | Keterangan |
|----|---|-------------|---|
| 1. | Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI | Media | Dosen Fakultas Teknik Universitas Islam Riau |
| 2. | Yuliarni, S.Pd | Media | Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru |
| 3. | Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd | Materi | Dosen FKIP UNRI PGSD |
| 4. | Aisyah Normariza, S.Pd | Materi | Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru |
| 5. | Latif, M.Pd | Bahasa | Dosen FKIP PGSD UIR |
| 6. | Geni Gustini, S.Pd | Bahasa | Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru |

Sumber : Data Peneliti

- b. Berdasarkan penyuntingan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kekurangan dari media power point interaktif. Setelah media power point interaktif valid, maka peneliti melakukan pengolahan nilai dari masing-masing validator.

3.4 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data

Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui sumber-sumber atau pengamatan tertentu. Data tertentu dapat berupa informasi ataupun keterangan-keterangan dari suatu hal tertentu.

1. Data Primer

Data yang sumber datanya diperoleh secara langsung. Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu data dari validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari sumber buku, artikel atau jurnal, skripsi serta situs internet yang tentunya berkenan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran berupa *power point interaktif* meliputi beberapa ahli dalam bidang media pembelajaran IPA (Siklus Air) pada pembelajaran 2 tema 8 subtema 1 kd 3.8 seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek data pada penelitian ini adalah validator ahli yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran *power point interaktif* yaitu ahli media ahli materi dan ahli bahasa.

3.5 Teknik dan Instrument pengumpulan data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah unsur yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang berupa lembar validasi ahli dan wawancara.

1. Teknik Angket

Angket validasi dinilai oleh validator ahli bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kesesuaian materi, dalam mengisi angket validasi validator hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan nilai yang diberikan. Menurut Sugiyono (dalam Prawiyogi dkk, 2021: 1147) angket adalah metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti yaitu angket. Angket digunakan sebagai kebutuhan validasi media oleh tim ahli. Penelitian pengembangan media pembelajaran *power point interaktif* menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pada teknik analisis data kualitatif dan data deskriptif kuantitatif yang menilai yaitu 2) tim ahli media, 2) ahli materi dan 2) ahli bahasa. Hasil skor data validasi berdasarkan skala likert.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi. Adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan awal-akhir.

3.5.2. Instrument Pengumpulan Data

Adapun instrument pengumpulan data penelitian meliputi:

1. Lembar angket validasi

Lembar validasi adalah lembaran yang ditujukan untuk validator dan menilai produk yang akan dikembangkan peneliti. Bertujuan untuk mengumpulkan data pada media pembelajaran *power point interaktif*. Pada materi IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8 oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dengan memberikan komentar, masukan, atau saran tentang media yang dikembangkan. Media pembelajaran *power point interaktif* menggunakan Hyperlink yang akan dikembangkan peneliti. Lembar validasi ini terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

Aspek penilaian dan lembar validasi pengembangan media pembelajaran *power point interaktif* pada ahli media dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Deskriptor |
|---------------------------|--------------------|---|
| Desain Media (tampilan) | 1. Tampilan judul | 1. Desain yang dibuat peneliti pada pembelajaran interaktif 2. warna yang digunakan pada pembelajaran interaktif 3. Penggunaan jenis dan huruf sesuai dengan EYD |
| | 2. Kualitas gambar | 1. Gambar yang digunakan relevan atau sesuai dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif 2. Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif |

| Aspek | Indikator | Deskriptor |
|---------|--|---|
| | | 3. Symbol yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif |
| | 3. Kualitas animasi | 1. Animasi yang digunakan relevan dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif 2. ikon yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif 3. Keserasian layout |
| Program | 1. Keefektifan media <i>power point interaktif</i> | 1. Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif 2. Bentuk, fungsi, penempatan tombol navigasi konsisten untuk membantu mengeksplor seluruh materi dalam media pembelajaran 3. Media pembelajaran interaktif mengandung unsur edukasi |

Sumber : modifikasi peneliti dalam Syavira(2021) dan Octaviani (2021)

Aspek penilaian dan lembar validasi pengembangan media pembelajaran *power point interaktif* pada ahli materi dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Deskriptor |
|--------|-------------------------|--|
| Materi | 1. Kebenaran Isi Materi | 1. Isi materi yang dipaparkan sesuai dengan pembelajaran IPA (Siklus Air) KD 3.8 Pembelajaran ke 2 2. Isi materi sesuai dengan kebutuhan siswa 3. Isi media membantu siswa dalam memahami materi |
| | 2. Kesesuaian materi | 1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 3. Kesesuaian materi dengan |

| Aspek | Indikator | Deskriptor |
|-------|-----------|-------------------------|
| | | tingkat kemampuan siswa |

Sumber : modifikasi peneliti dalam Syavira (2021) dan Octaviani (2021)

Aspek penilaian dan lembar validasi pengembangan media *power point interaktif* pada ahli bahasa pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

| Aspek | Indikator | Deskriptor |
|--------|---------------------|--|
| Bahasa | 1. Kejelasan bahasa | 1. Bahasa mudah dipahami 2. Bahasa tidak berlebihan dan kalimat sesuai dengan EYD 3. Bahasa sesuai dengan tingkat kognitif siswa |

Sumber : modifikasi peneliti dalam Syafira (2021) dan Octaviani (2021)

2. Instrumen atau Pedoman Wawancara

Tabel 3.6 Pedoman Wawancara

| Indikator | Pertanyaan |
|---|---|
| Pengembangan Pembelajaran <i>Power Point Interaktif</i> Media | Apakah bunda sering menggunakan media saat proses pembelajaran? |
| | Media seperti apa yang bunda gunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas ? |
| | Menurut bunda apakah pada proses pembelajaran media itu penting digunakan ? |
| | Menurut bunda apakah dengan menggunakan media power point interaktif peserta didik akan lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran ? |
| | Mengapa bunda jarang menggunakan media power point interaktif pada saat proses pembelajaran ? |

Sumber: Peneliti

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif diantaranya yaitu:

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis data dijadikan acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk penelitian yang berupa media *power point interaktif*.

2. Teknik Kuantitatif

Untuk data kuantitatif berupa kelayakan media. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala likert. Menurut Saputra & Nugroho (dalam Pranatawijaya dkk, 2019:129) skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena.

Tabel 3.7 Kategori penilaian skala likert:

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------|
| 1. | Skor 1 | Sangat tidak setuju |
| 2. | Skor 2 | Tidak setuju |
| 3. | Skor 3 | Setuju |
| 4. | Skor 4 | Sangat setuju |

(Sukardi & Rozi,2019)

Tanggapan responden yang berupa data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari 1 = bila tidak ada deskriptor yang muncul, 2 = bila yang muncul hanya 1 deskriptor, 3 = bila yang muncul hanya 2 deskriptor, 4 = bila yang muncul lebih dari 3 deskriptor.

a. Analisis Validitas

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data statik deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase penilaian masing-masing subjek yaitu :

$$Va1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, selanjutnya peneliti melakukan validitas gabungan hasil analisis dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2}{2} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

Va1 = Validasi 1

Va2 = Validasi 2

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Sumber: Ismawati (2021)

Ridwan (dalam Octaviani, 2021:72) nilai yang diperoleh dari rumus tersebut akan dideskripsikan agar memberikan makna pengambilan keputusan pada instrumen menggunakan ketentuan tabel konversi dari kriteria yang telah ditetapkan dan dikembangkan.

Tabel 3.8 Kriteria validitas menurut penilaian validator

| No. | Kriteria validitas | Tingkat validitas |
|-----|--------------------|---|
| 1. | 85,01% - 100% | Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi |
| 2. | 70,01% - 85% | Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil |
| 3. | 50,01% - 70% | Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar |
| 4. | 01,00% - 50% | Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan |

Sumber: Modifikasi Rahmatul (2022)

Dengan adanya tabel kriteria validitas yang telah ditetapkan dan dikembangkan, peneliti dapat melihat presentase hasil penilaian. Peneliti membatasi kevalidan media dari skor 70%-100% dengan kategori valid.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *power point interaktif* materi Siklus Air Tema 8 Subtema 1 Kd 3.8 Pembelajaran ke 2 kelas IV SDN 42 Pekanbaru. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilakukan selama 1 bulan, dihitung dari proses awal penelitian sampai media *power point interaktif* dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang harus dilakukan yaitu dengan menentukan tempat dan waktu penelitian. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru kelas V SDN 42 Pekanbaru, untuk mengetahui media pada aspek media pembelajaran yang digunakan, dan permasalahan siswa dan guru. selanjutnya peneliti membuat media *power point interaktif*, media *power point interaktif* dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi *power point*.

Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan yaitu tahap *Penelitian dan pengumpulan data (Research and information collecting, perencanaan (Planning), Development (pengembangan), Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and Implementation*. Disini peneliti hanya melakukan tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan dan development (pengembangan validasi para ahli).

4.2 Hasil Penelitian

Pengembangan media *power point interaktif* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian dan pengumpulan data

Tahap penelitian dan pengumpulan data adalah tahap menetapkan dan pengumpulan data dengan menganalisis permasalahan yang ada di SDN 42 Pekanbaru dalam pembelajaran IPA (Siklus Air) pb 2 kd 3.8. Dalam tahap ini terdapat 3 kegiatan yaitu :

a. Analisis Pendidik

Tahap analisis pendidik yang dilakukan adalah mencari informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA (Siklus Air), untuk mengetahui masalah awal yang terjadi dilakukan observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas V SDN 42 Pekanbaru. Hasil wawancara dijadikan acuan dalam mendesain media pembelajaran berupa power point interaktif. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa: (a) media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran disekolah masih kurang bervariasi, masih menggunakan buku maupun gambar sebagai media pembelajaran

b. Analisis Peserta Didik

Tahap analisis peserta didik kelas V SDN 42 Pekanbaru dilakukan untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahwasanya media pembelajaran yang digunakan peserta didik hanya menggunakan media gambar hanya menggunakan buku papan tulis sebagai media didalam proses belajar mengajar didalam kelas. Media pembelajaran yang membuat peserta didik fokus dalam belajar yaitu media yang dapat melibatkan siswa aktif didalamnya, siswa merasa bosan dengan media yang mereka tidak ikut aktif didalamnya seperti media gambar, buku paket dan LKS yang hanya dilihat saja. Siswa juga menginginkan media pembelajaran yang ada desain warna warni seperti menggunakan power point interaktif karena untuk usia anak sekolah dasar sangat menyukai warna- warna terang karena dapat menarik perhatian siswa.

c. Materi Pembelajaran

Tahap ini untuk menentukan materi yang digunakan dalam media pembelajaran power point interaktif. Dimana peneliti memilih materi pembelajaran IPA (Siklus Air) Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” pembelajaran 2 kd 3.8 kelas V SD.

Tabel 4.1 materi pembelajaran

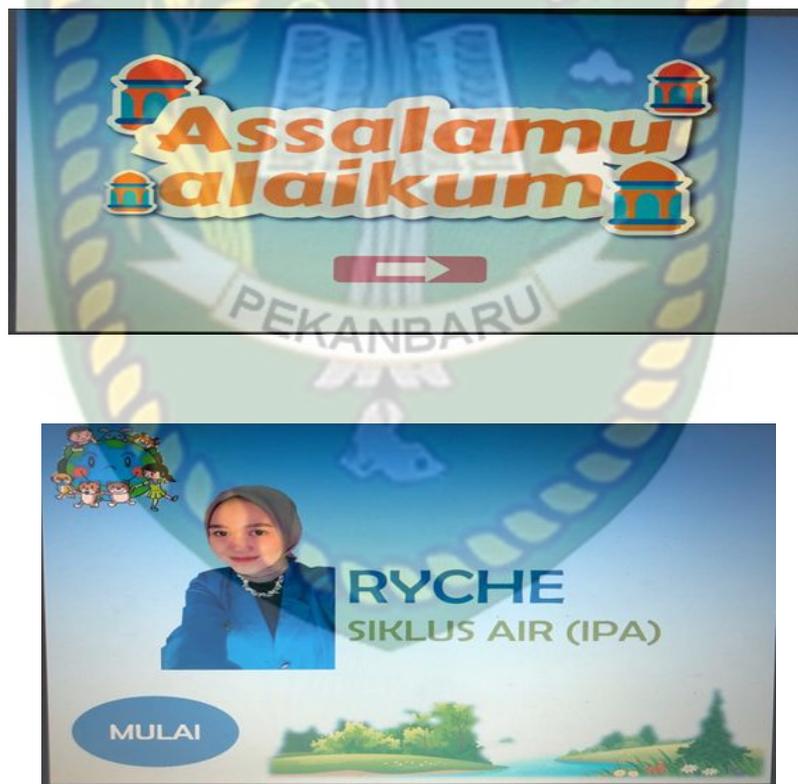
| No | Pembelajaran ke | Mata Pembelajaran yang dikembangkan | Materi pokok pembelajaran |
|----|-----------------|-------------------------------------|---------------------------|
| 1. | Kedua | IPA | Siklus Air |

(Sumber : Buku guru & siswa kelas V Tema 8 “Manusia dan Lingkungan” Revisi 2017)

2. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini menjelaskan mengenai rancangan media pembelajaran *power point interaktif* pada buku tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” memperoleh materi pembelajaran yang berfokus pada materi IPA (Siklus Air) yang akan dirancang peneliti terdapat beberapa komponen yang terdapat pada *power point interaktif* yaitu: cover, menu, tujuan pembelajaran, materi, kuis atau latihan dan penutup. Adapun tahapan yang harus dilakukan pertama kali yaitu:

- 1) Menentukan aplikasi, peneliti merancang cover pada materi pembelajaran IPA (Siklus Air) dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1 halaman awal pembelajaran siklus air (IPA)

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 4.1 peneliti merancang dengan background *power point* warna biru karena warna biru ini sangat menarik dan siswa sangat menyukai warna-warna cerah serta didalamnya terdapat gambar bacaan assalamualaikum

dengan disamping atas kanan kiri ada gambar masjid. Tulisan jenis huruf pada Siklus Air yaitu Berlin Sans FB dengan ukuran 44 pt. Untuk membuat cover pembelajaran lebih menarik lagi peneliti menambahkan animasi gambar sungai, rumput dan pohonan karena siswa menyukai gambar yang menarik dan dapat membuat siswa bersemangat untuk belajar

- 2) Menu berfungsi untuk mengetahui apa-apa saja yang terdapat dalam power point pembelajaran tersebut dan dapat memilih menu apa saja yang ingin dibuka.



Gambar 4.2 tampilan menu pada materi siklus air

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.2 terdapat tampilan menu pembelajaran peneliti menggunakan jenis huruf Berlin Sans FB Demi dengan ukuran 40pt dan menggunakan warna hijau alasan peneliti memilih warna ini karena warnanya sangat cantik dan menarik.

Dibagian menu terdapat enam menu gambar yang berbeda-beda yaitu: (1) menu pada kd&indikator terdapat gambar pensil dan pena, power point interaktif menggunakan background merah tulisan berwarna putih dengan jenis huruf Berlin Sans FB Denim ukuran 20pt (2) menu pada tujuan pembelajaran dibuatkan gambar imajinasi lampu menggunakan background merah tulisan berwarna putih dengan jenis huruf Berlin Sans FB Denim ukuran 20pt. (3) menu pada bagian materi dibuatkan gambar tumpukan buku gambar animasi pada materi pembelajaran menggunakan background merah tulisan berwarna putih. (4) menu pada gambar video pembelajaran siklus air warna ungu dan didalam tulisannya berwarna merah serta tulisannya menggunakan warna putih jenis hurufnya yaitu Berlin Sans FB Denim ukuran 20pt. (5) menu pada

gambar kuis menggunakan warna bacaan kuis berwarna kuning tulisan didalam kuis berwarna merah serta tulisan yang digunakan Berlin Sans FB Denim ukuran 20pt. (6) kemudian menu pada gambar kesimpulan menggunakan gambar anak membaca latarnya berwarna biru dan didalam tulisan kesimpulan memakai warna merah tulisan berwarna putih dan jenis tulisan Berli Sans FB Denim ukuran 20pt

- 3) Tujuan pembelajaran merupakan target yang akan dicapai oleh peserta didik. Pada tahapan ini guru berupaya memfokuskan perhatian peserta didik agar fokus dalam pembelajaran sebelum memasuki materi selanjutnya, maka dari itu guru menyampaikan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.



Gambar 4.3 Tujuan pembelajaran materi IPA (Siklus Air)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 4.3 di tujuan pembelajaran peneliti menggunakan background warna biru muda, agar lebih menarik peneliti menggunakan jenis huruf pada tujuan yaitu Berlin Sans FB Denim ukuran 36pt agar judul tujuan pembelajaran bisa dilihat oleh siswa. serta pada tulisan isi tujuan pembelajaran penulis menggunakan jenis huruf Berlin Sans FB Denim masi-masing berukuran 9-10pt dengan setiap point nya menggunakan latar berwarna merah dengan tulisan berwarna putih agar tulisannya lebih tampak dan dapat dibaca, latar berwarna biru menggunakan tulisan berwarna merah agar tulisannya lebih tampak dan dapat dibaca dan yang berwarna ungu menggunakan tulisan berwarna putih agar lebih tampak dan dapat dibaca oleh siswa. Agar terlihat menarik peneliti menambahkan gambar doraemon, kemudian dibagian ujung

kanan bawah background peneliti menambahkan gambar animasi pohon untuk mempercantik powerpoint

4) Selanjutnya peneliti membuat materi untuk pembelajaran IPA (Siklus Air)



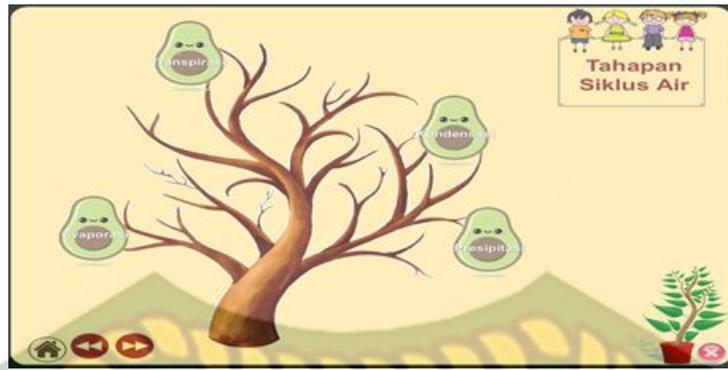
(a)



(b)



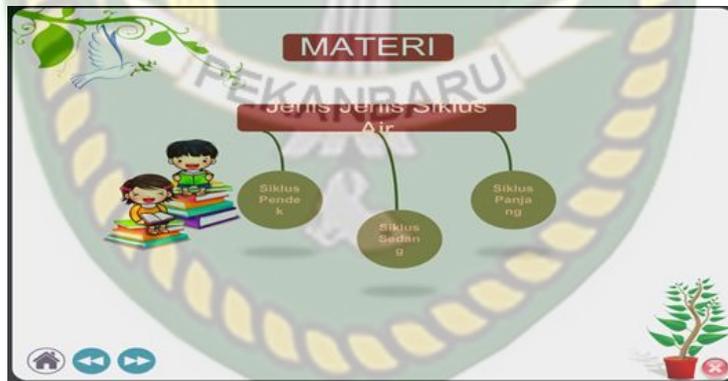
(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 4.4 Halaman isi materi pembelajaran IPA (Siklus Air)

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 4.4 peneliti menampilkan enam slide isi pembelajaran siklus air. Pada gambar (a) peneliti menggunakan background warna cream, orange dengan menambahkan hiasan gambar animasi anak perempuan maupun anak laki-laki agar terlihat lebih menarik. Kemudian peneliti menambahkan materi pembelajaran singkat.

Pada gambar (b) peneliti menggunakan background putih dengan sedikit bingkai dibawah kiri yang berwarna biru serta diatas kanan juga berwarna biru serta hiasan bingkai bintang diatas ujung sebekah kanan yang simple. Kemudian menggunakan dan menambahkan contoh gambar animasi manfaat air pada kehidupan sehari-hari, terdapat gambar anak sedang mandi, ibu sedang mencuci baju, anak sedang mengepel, dua orang anak laki-laki sedang menyiram tanaman serta seorang anak yang sedang berwudhu supaya lebih menarik. Kemudian peneliti menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 20pt.

Pada gambar (c) peneliti menggunakan warna background berwarna abu-abu muda dengan sedikit hiasan gambar air dan gelas pada background tersebut. Pada tulisan background materi berwarna abu-abu dngan menggunakan tulisan berwarna hitam jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 20pt.

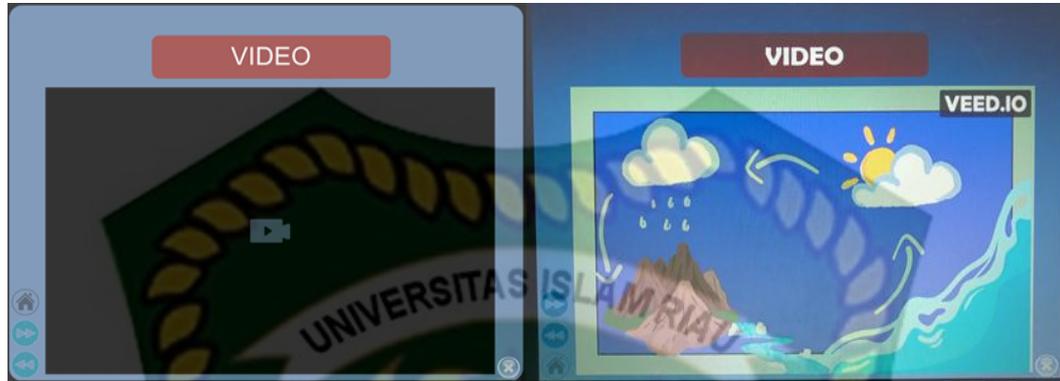
Pada gambar (d) peneliti menggunakan warna background berwarna kuning dengan sedikit hiasan gambar tumbuhan diujung kanan bawah dan empat orang anak diatas ujung kanan. Serta menggunakan hiasan gambar animasi ranting pohon berwarna coklat dan kemudian diranting tersebut terdapat empat tahapan siklus air, dengan menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 12pt dan 14pt.

Pada gambar (e) paneliti menggunakan background berwarna biru dengan background pegunungan, pepohonan, rumput, dan sungai. pada bagian ini menjelaskan proses terjadinya siklus air, pada bagian ujung kanan atas terdapat hiasan gambar animasi matahari, awan, dan hujan agar menarik. proses siklus air ini nanti dijelaskan dijika materi nya diputar kemudian menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 24pt dan 28pt.

Pada gambar (f) peneliti menggunakan background berwarna abu-abu muda dengan sedikit hiasan gambar tumbuhan diujung kanan bawah dan diujung kiri atas terdapat hiasan gambar daun serta merpati putih. pada background mater dan jenis-jenis berwarna merah dengan menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 32pt, 36pt serta pada background gambar apel berwarna hijau menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB berwarna kuning

ukuran 12pt dan pada background juga terdapat dua orang anak yang sedang membaca buku agar lebih menarik.

5) Selanjutnya peneliti juga membuat video penjelasan siklus air



Gambar 4.5 video penjelasan siklus air (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan penjelasan video pembelajaran siklus air pada tahapan ini diharapkan siswa lebih paham atau mengerti tentang pembelajaran siklus air, background pada video tersebut berwarna biru.

6) Selanjutnya peneliti juga membuat beberapa kuis

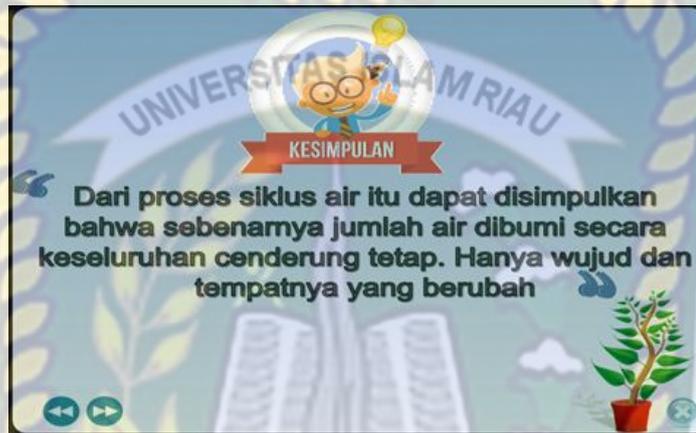


Gambar 4.6 kuis (Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.6 peneliti menggunakan background berwarna hijau muda serta background didalam tulisannya berwarna merah menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB berukuran 40pt pada bacaan kuis sedangkan ukuran

pada tulisan pertanyaan dan jawaban berukuran 14pt pada background ujung kiri atas terdapat daun dan burung merpati sedangkan ujung kanan bawah terdapat pohon. Pada kuis ini jika jawaban diklik itu salah akan keluar emoticon menangis kemudian jika jawaban yang dipilih atau diklik benar akan keluar emoticon tersenyum.

- 7) Langkah yang terakhir yaitu peneliti membuat bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan ucapan terimakasih



(a)



(b)

Gambar 4.7 Halaman penutup

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada 4.7 peneliti membuat slide kesimpulan dan penutup di pembelajaran IPA (Siklus Air). Pada gambar (a) peneliti menggunakan background warna biru muda serta menggunakan gambar pohon diujung kanan bawah pot

berwarna merah dan daun berwarna hijau. Selain itu peneliti menuliskan judul slide yang tulisan kesimpulan dengan menggunakan jenis tulisan Berlin Sans FB ukuran 32pt Agar lebih menarik peneliti menambahkan gambar anak laki-laki pada tulisan kesimpulan.

Pada gambar (b) peneliti menggunakan background warna biru karena warna ini sangat menarik dan siswa suka dengan warna-warna cerah agar terlihat menarik peneliti menambahkan satu anak laki-laki dan satu anak perempuan, pada bagian ujung kanan bawah juga dikasih satu pohon serta jenis tulisan terimakasih menggunakan jenis Berlin Sans FB ukuran 48pt dengan warna tulisannya coklat dan jika diklik bagian terimakasih akan muncul suara tepuk tangan.

3) Tahap Pengembangan draf produk (Develop preliminary from of product)

Tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan media *power point interaktif* yang akan dibuat serta pengajuan validasi terhadap media *power point interaktif* yang akan dikembangkan. Pada tahap pengembangan salah satu langkah yang dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media *power point interaktif* pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran *power point interaktif* yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan merevisi media *power point* sesuai saran yang diberikan validator. Media *power point interaktif* divalidasi oleh 6 validator yang menvalidasi media *power point interaktif* pada materi IPA (Siklus Air) dikelas V SDN 42 Pekanbaru yaitu:

- 1) Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI (Validator 1 Ahli Media)
- 2) Yuliarni, S.Pd (Validator 2 Ahli Media)
- 3) Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd (Validator 1 Ahli Materi)
- 4) Aisyah Normariza, S.Pd (Validator 2 Ahli Materi)
- 5) Latif, M.Pd (Validator 1 Ahli Bahasa)
- 6) Geni Gustini, S.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa)

Pada tahap ini saran yang diberikan oleh validator akan ditindak lanjuti dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran *power point*

interaktif yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Berikut hasil validasi dan masukan dari validator:

1) Validasi dan Revisi Produk Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidang desain media pembelajaran *power point* yaitu Bapak Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI dan Ibu Yuliarni, S.Pd. Adapun hasil penelitian terhadap media terhadap media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Media

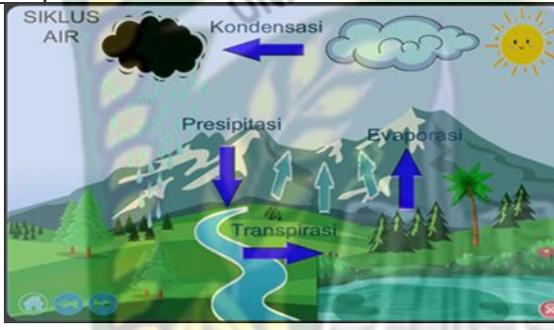
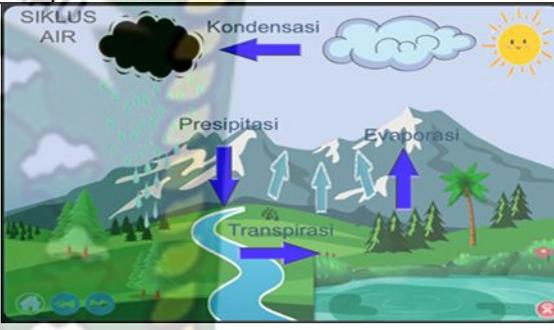
| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|-------------------------------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Panji Rachmat Saputra, S.Kom., MMSI | 38 | 48 | 79,1% | Valid |
| Yuliarni, S.Pd | 46 | 48 | 95,8% | Sangat Valid |
| Nilai Gabungan | 84 | 96 | 87,5% | Sangat Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada tabel 4.2 diatas adalah hasil uji validasi pertama aspek *power point interaktif* oleh ahli media *power point interaktif* pada materi IPA (Siklus Air). Dari hasil validasi pertama pada materi pembelajaran IPA (Siklus Air) memperoleh nilai “87,5%“ dengan kategori “**Sangat valid**”, namun walaupun valid masih terdapat beberapa perbaikan yang diberikan.

Kemudian nilai yang diperoleh dari Ibu Yuliarni, S.Pd sebesar yang termasuk kedalam kategori valid. Untuk perolehan nilai rata-rata dari kedua ahli sebesar “87,5%“ yang termasuk kedalam kategori “**Sangat Valid**”. Peneliti melakukan validasi pada tanggal 01 agustus 2023 dengan Bapak Panji Rachmat Saputra, S.Kom., MMSI selaku validator 1 memberikan saran dan masukan sebagai berikut : disaat kembali kehome atau awal , suara penjelasan berhenti. suara akan mulai tergantung pada menu apa yang dipilih. jenis font tidak boleh lebih dari dua jenis. penempatan home (logo) sudut kiri bawah. Berikut hasil revisi validasi ahli media validator 1 pada pembelajaran IPA (Siklus Air) dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Revisi Validator Ahli Media 1

| No | Desain Produk Sebelum Revisi | Desain Produk Setelah Revisi |
|----|---|--|
| 1. |  |  |
| 2. |  <p>Sebelumnya suara yang ditayangkan atau ditampilkan tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara berlanjut).</p> |  <p>Suara sudah sesuai dengan menu apa yang diklik atau dipilih baru akan menjelaskan bagian materi tersebut.</p> |
| 3. |  <p>Sebelumnya tulisannya lebih dari 2 yaitu Lucida Bright, Berlin Sans FB, Denim, Adobe Garamond Pro Bold</p> |  <p>Menggunakan jenis huruf (font) Berlin Sans FB Denim.</p> |

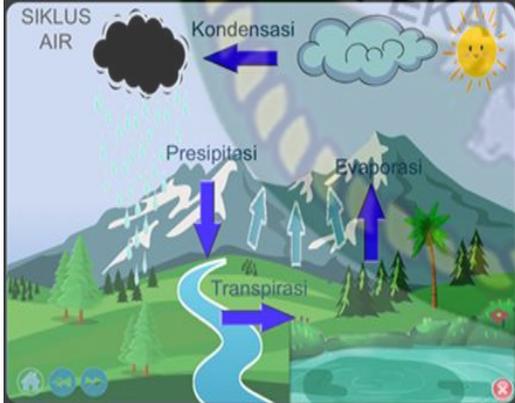
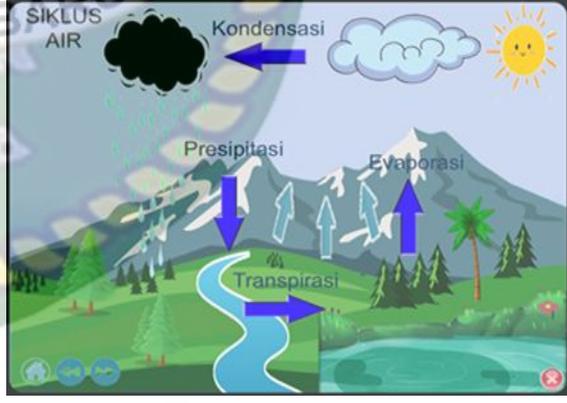
Pada tabel 4.3 merupakan hasil revisi validator 1 pada gambar siklus hidrologi panjang pada desain produk sebelumnya revisi tidak menggunakan penempatan logo(home) sudut kiri bawah. Setelah melakukan validasi peneliti mendapatkan saran dari validator agar penempatan logo(home) ditampilkan disudut kiri bawah. Agar media mudah diaplikasikan kembali kemenu home.

Pada nomor dua sebelumnya suara yang ditayangkan atau ditampilkan tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara masih berlanjut). Setelah melakukan validasi peneliti mendapatkan saran dari validator agar disaat kembali kehome atau awal suara penjelasan berhenti, dan suara akan mulai tergantung pada menu apa yang akan dipilih. Agar media lebih mudah dimengerti penjelasan dari materi apa saja yang akan dipilih nantinya.

Pada nomor tiga sebelumnya tulisannya lebih dari 2 yaitu Lucida Bright, Berlin Sans FB Denim, Adobe Garamond Pro Bold. Setelah melakukan validasi peneliti mendapatkan saran dari validator agar menggunakan jenis font tidak lebih dari dua jenis. Agar media lebih terlihat rapi dengan susunan kata-kata dengan jenis font yang sama.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi pertama pada tanggal 31 juli 2023 dengan Ibu Yuliarni, S.Pd selaku validator 2. Dengan memberikan masukan dan saran yaitu: saat kembali kehome atau awal , suara penjelasan berhenti. suara akan mulai tergantung pada menu apa yang dipilih. Adapun tampilan media sebelum dan setelah revisi pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator Ahli Media 2

| Desain Produk Sebelum Revisi | Desain Produk Setelah Revisi |
|---|---|
|  <p>Sebelumnya suara pada penjelasan siklus air tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara berlanjut).</p> |  <p>Setelah suara sudah sesuai dengan menu apa yang diklik atau dipilih baru akan menjelaskan bagian materi tersebut.</p> |

Pada tabel 4.4 merupakan hasil revisi validator 2 untuk membuat power point interaktif yang telah dibuat. Pada desain produk sebelum revisi suara pada penjelasan siklus air tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara

berlanjut). Setelah selesai melakukan validasi peneliti mendapatkan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

Setelah melakukan media power point interaktif direvisi dengan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi pertama. Maka selanjutnya peneliti mengajukan validasi kedua ahli media. Berikut hasil penilaian untuk validasi kedua.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Media

| Validator | Skor empiris | Skor maksimal | Presentase | Kategori |
|-------------------------------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Panji Rachmat Saputra, S.Kom., MMSI | 47 | 48 | 97,9% | Sangat Valid |
| Yuliarni, S.Pd | 48 | 48 | 100% | Sangat Valid |
| Nilai Gabungan | 95 | 96 | 98,9% | Sangat Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas merupakan hasil penelitian oleh media terhadap produk power point interaktif pada tahap validasi kedua. Hasil validasi tampilan desain media power point interaktif pada validasi kedua yang diperoleh dari gabungan dua validator yaitu validator 1 dan validator 2 yang termasuk kedalam kategori **“Sangat Valid”** dengan rata-rata presentase **98,9%**.

Setelah media power point interaktif diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diperbaiki pada saat validasi pertama, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua oleh Bapak Panji Rachmat Saputra, S.Kom., MMSI pada tanggal 01agustus 2023 dan hasil validasi kedua oleh Ibu Yuliarni, S.Pd pada tanggal 31 juli 2023 kedua ahli memberikan komentar bahwa media pembelajaran power point interaktif sudah bagus dan dapat digunakan tanpa revisi.

2) Validasi dan Revisi Produk Ahli Materi

Pada tahap validasi materi ini dilakukan oleh dua orang validator yang berkompeten dibidang materi pembelajaran disekolah dasar yaitu Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau) dan Ibu Aisyah Normariza, S.Pd (Guru Sekolah Dasar

SDN 42 Pekanbaru). Ahli materi memberikan penilaian aspek materi pembelajaran didalam media powerpoint. berikut hasil aspek materi dapat dilihat pada tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Materi

| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|----------------------------|--------------|---------------|------------|----------|
| Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd | 18 | 24 | 75% | Valid |
| Aisyah Normariza, S.Pd | 19 | 24 | 79,1% | Valid |
| Nilai Gabungan | 37 | 48 | 77,0% | Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.6 diatas hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata dari gabungan ahli materi “77,0%” dengan tingkat kevalidan “Valid”. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator materi IPA (Siklus Air) yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Revisi Validator Ahli Materi 1

| No | Desain Produk Sebelum Revisi | Desain Produk Setelah Revisi |
|----|---|---|
| 1. |  <p>Sebelumnya suara pada penjelasan siklus air tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara berlanjut).</p> |  <p>Setelah suara sudah sesuai dengan menu apa yang diklik atau dipilih baru akan menjelaskan bagian materi tersebut.</p> |

Pada tabel 4.7 merupakan hasil revisi validator 2 untuk membuat power point interaktif yang telah dibuat. Pada desain produk sebelum revisi suara pada penjelasan siklus air tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara berlanjut). Setelah selesai melakukan validasi peneliti mendapatkan saran perbaikan terhadap media pembelajaran. Kemudian pada bagian materi sudah sesuai dengan pembelajaran IPA (Siklus Air) pada sekolah dasar pada tema 8 pb 2

Setelah power point interaktif diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka akan dilanjutkan dengan validasi kedua ahli materi berikut merupakan hasil penilaian untuk validasi kedua :

Peneliti melakukan validasi bersama validator kedua pada ahli materi memberikan saran dan masukan yaitu: materi yang digunakan sudah sesuai dengan kd 3.8 pada pembelajaran IPA (Siklus Air).

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Materi

| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|----------------------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd | 23 | 24 | 95,8% | Sangat Valid |
| Aisyah Normariza, S.Pd | 24 | 24 | 100% | Sangat Valid |
| Nilai Gabungan | 47 | 48 | 97,9% | Sangat Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media power point interaktif pada pembelajaran IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8. Hasil aspek materi media power point interaktif diperoleh gabungan dari dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar. Kemudian diperoleh nilai rata-rata adalah sebesar **“97,9%”** dengan tingkat kevalidan **“Sangat Valid”**. dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media power point interaktif sudah bagus dan dapat digunakan.

3) Validasi dan Revisi Produk Ahli Bahasa

Pada tahap validasi bahasa ini dilakukan oleh dua orang validator yang berkompeten dibidang menilai bahasa yang digunakan pada media power point interaktif pada materi siklus air yaitu Latif, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau) dan Ibu Geni Gustini, S.Pd (Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru). Ahli bahasa memberikan penilaian aspek bahasa pembelajaran didalam media power point interaktif. berikut hasil aspek materi dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validasi 1 Ahli Bahasa

| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|--------------------|--------------|---------------|------------|----------|
| Latif, M.Pd | 9 | 12 | 75% | Valid |
| Geni Gustini, S.Pd | 9 | 12 | 75% | Valid |
| Nilai Gabungan | 18 | 24 | 75% | Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Pada tabel 4.22 diatas adalah hasil penelitian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap produk media power point interaktif pada materi IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8. Dari hasil validasi pertama diperoleh dengan jumlah nilai gabungan rata-rata sebesar **“75%”** yang termasuk kedalam kategori **“Valid”**. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator bahasa 1 yaitu:

Tabel 4.10 Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa 1

| No | Desain Produk Sebelum Revisi | Desain Produk Sesudah Revisi |
|----|------------------------------|------------------------------|
| 1. | | |

Pada tabel 4.10 pada bagian kd dan indikator peneliti menulis tentang sebelumnya **“entang”** setelah melakukan validasi peneliti mendapat saran dan komentar **“coba perhatikan lagi penulisan yang baku”** sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar. oleh karena itu pada desain produk sesudah revisi peneliti mengganti kata entang menjadi tentang.

Setelah power point interaktif diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka akan dilanjutkan dengan validasi kedua ahli materi berikut merupakan hasil penilaian untuk validasi kedua :

Peneliti melakukan validasi bersama validator kedua pada ahli materi memberikan saran dan masukan yaitu: materi yang digunakan sudah sesuai dengan kd 3.8 pada pembelajaran IPA (Siklus Air), ppt sudah bisa digunakan akan tetapi gunakan bahasa Indonesia yang baku dan benar.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Validasi 2 Ahli Bahasa

| Validator | Skor Empiris | Skor Maksimal | Persentase | Kategori |
|--------------------|--------------|---------------|------------|--------------|
| Latif, M.Pd | 11 | 12 | 91,6% | Sangat Valid |
| Geni Gustini, S.Pd | 10 | 12 | 83,3% | Sangat Valid |
| Nilai Gabungan | 21 | 24 | 87,5% | Sangat Valid |

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4.11 diatas merupakan hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media power point interaktif pada pembelajaran IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8. Hasil aspek bahasa media power point interaktif diperoleh gabungan dari dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar. kemudian diperoleh nilai rata-rata adalah sebesar “87,5%” dengan tingkat kevalidan “**Sangat Valid**”. dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media power point interaktif sudah bagus dan dapat digunakan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (dalam Elvarita dkk, 2020:5) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai keefektifan produk tersebut. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan power point interaktif pada materi siklus air kelas V SDN 42 Pekanbaru. Pada pengembangan media pembelajaran ini, penelitian menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap yaitu: *Penelitian dan pengumpulan data (Research and information colleting)*, *perencanaan (Planning)*, *Pengembangan draf produk (Develop preliminary from of product)*, *Preliminary field testing*, *Main product revision*, *Main field testing*, *Operational product revision*, *Operational field testing*,

Final product revision, Dissemination and Implementation. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap 3 saja yaitu: Development (Pengembangan para ahli). Hal ini karena keterbatasan waktu dalam penelitian. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu:

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap Analisis, peneliti melakukan pendefinisian awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, penentuan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran. Menurut Andani dkk (2022:294) menyatakan bahwa tahapan ini digunakan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 februari 2023 di SDN 42 Pekanbaru pada salah satu guru kelas V yakni Ibu Y, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran seperti Power Pont Interaktif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering dipakai selama ini masih memanfaatkan mdia gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran siklus air, karna dengan meimfaatkan penggunaan media gambar ini sangat mudah dijangkau yaitu dengan menggunakan karton sebagai media pembelajaran. Pada media gambar meimiliki kekurangan diantaranya biaya pembuatan media yang cukup murah hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media, tidak menggunakan audio hanya berfokus pada gambar saja sehingga membuat siswa merasa bosan, siswa tidak tertarik belajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik karena media yang ditampilkan hanya satu arah yaitu diam, tidak adanya suara atau audio, dan pendukung lainnya. Selanjutnya bila gambar yang hendaknya digunakan tidak tepat dan tidak jelas dengan isi materi pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Selanjutnya tahap perencanaan (Planning), menurut Jazlina dkk (2022:16) tahap planning adalah tahapan yang berisi kegiatan untuk merancang produk yang telah ditetapkan. Tahap ini dilakukan untuk merancang media power point interaktif pada materi siklus air tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8. (1) Peneliti merancang media power point interaktif yang akan dibuat melalui aplikasi power point (2) selanjutnya peneliti membuat jabaran materi pembelajaran siklus air sesuai dengan tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 kd 3.8 (3) kemudian

membuat cover dan menambahkan background warna, hyperlink, gambar animasi, transitions, dan sound.

Selanjutnya tahap develop preliminary from of product (pengembangan draf produk para ahli), menurut Fitri & Ardipal (2021:6333) tahap development adalah tahapan yang berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk. Dengan validasi yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan dalam media power point serta saran dan perbaikan dari validator yang dapat peneliti gunakan untuk menghasilkan media power point interaktif yang lebih baik. Media pembelajaran power point interaktif menggunakan aplikasi powerpoint divalidasi oleh 6 validator yaitu :

Validator ahli media Bapak Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI (Dosen Teknik Universitas Islam Riau) dan Ibu Yuliarni, S.Pd (Guru SDN 42 Pekanbaru) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian media. Pada validasi pertama pada materi IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 memperoleh presentase **“87,5%”** dengan kategori **“Sangat Valid”**. Ahli media memberikan saran ahli terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran ahli media dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase **“98,9%”** dengan kategori **“Sangat Valid”**. Berdasarkan hasil validasi kedua maka media power point interaktif dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, validator ahli materi Bapak Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd (Dosen PGSD Universitas Riau) dan Ibu Aisyah Normariza, S.Pd (Guru SDN 42 Pekanbaru) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian media. Pada validasi pertama pada materi IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 memperoleh presentase **“77,0%”** dengan kategori **“Valid”**. Ahli materi memberikan saran ahli terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki sesuai dengan saran ahli media dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase **“97,9%”** dengan kategori **“Sangat Valid”**.

Berdasarkan hasil validasi kedua maka media power point interaktif dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

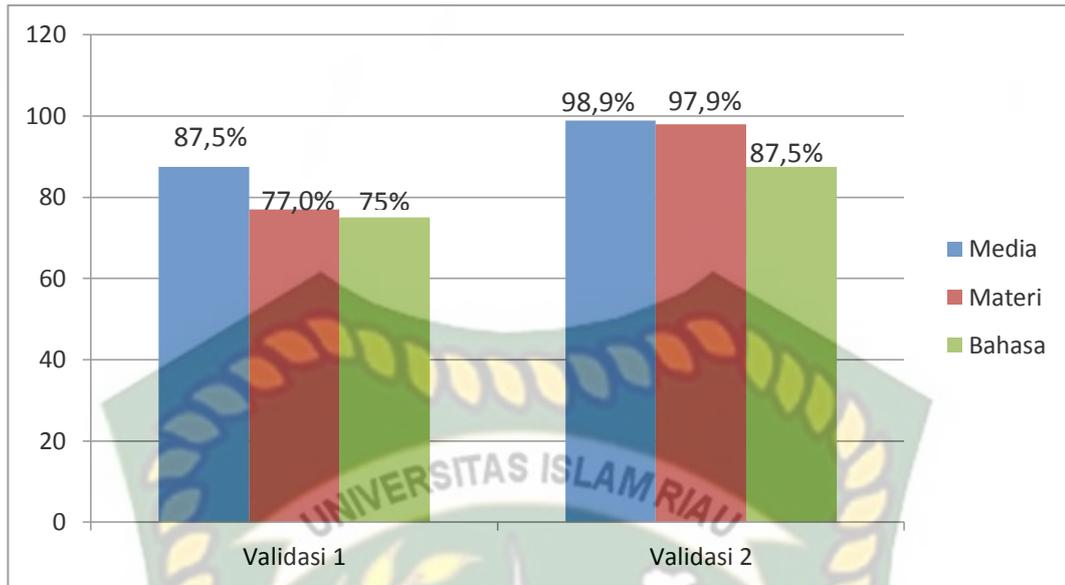
Selanjutnya, validator ahli bahasa Bapak Latif, M.Pd (Dosen PGSD Universitas Islam Riau) dan Ibu Geni Gustini, S.Pd (Guru SDN 42 Pekanbaru) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar angket validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian media. Pada validasi pertama pada materi IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 memperoleh presentase “75%” dengan kategori “Valid”. Ahli bahasa memberikan saran terhadap kekurangan dari suatu produk. Peneliti memperbaiki sesuai dengan saran ahli bahasa dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase “87,5%” dengan kategori “Sangat Valid”. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan pada media power point interaktif ini sudah tepat dan mudah dipahami oleh siswa SD. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Power Point Interaktif

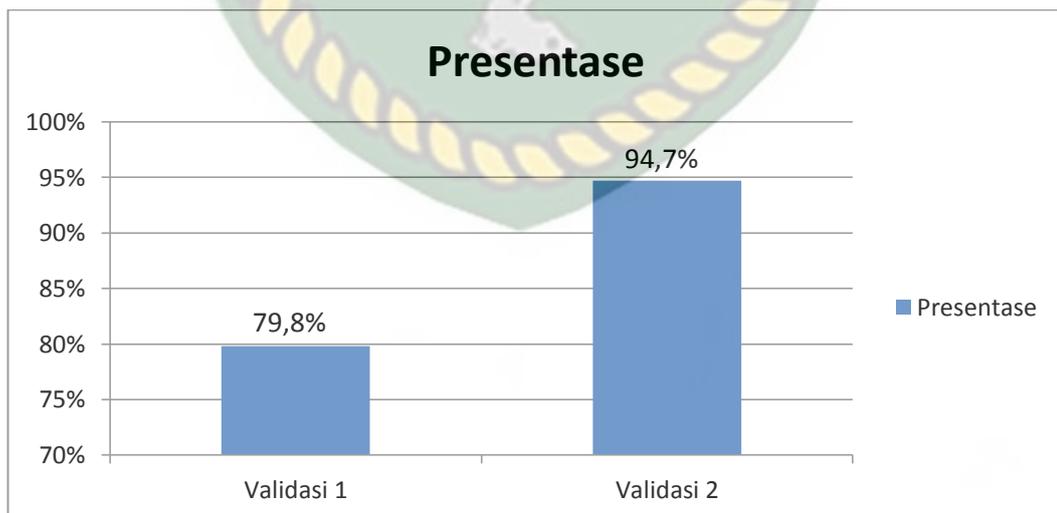
| Uji Validasi | Aspek yang dinilai | | | Rata-Rata |
|--------------|--------------------|--------------|--------------|-----------|
| | Aspek Media | Aspek Materi | Aspek Bahasa | |
| 1 | 87,5% | 77,0% | 75% | 79,8% |
| 2 | 98,9% | 97,9% | 87,5% | 94,7% |

(Sumber : data olahan peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media power point interaktif yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator. Diperoleh rata-rata persentase pada validasi pertama yaitu “79,8%” dan validasi kedua memperoleh persentase “94,7%”. Hasil penilaian seluruh aspek media power point interaktif oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Berdasarkan gambar 4.8 diatas dapat dilihat penilaian media, materi dan bahasa terhadap produk media pembelajaran power point interaktif dengan memperoleh rata-rata skor penilaian pada validasi pertama sebesar **79,8%** dan pada validator kedua sebesar **94,7%**. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama dan kedua sebanyak **14,9%** Perbandingan hasil penilaian media pembelajaran power point interaktif pada validasi pertama dan validasi kedua disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Berdasarkan gambar 4.9 bahwa media pembelajaran power point interaktif mengalami kenaikan 79,8% ke 94,7%. Hal ini terjadi karena peneliti telah

memperbaiki media pembelajaran power point interaktif sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh semua validator. Secara keseluruhan media pembelajaran power point interaktif ini sudah dapat dikatakan valid dan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Anyan, dkk (dalam Anindya, 2020:19) yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis power point dengan hasil yang sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point interaktif* menarik dan tidak membosankan. Sedangkan pendapat riyana (dalam Utari, 2021:2811) yaitu mengembangkan media power point interaktif dengan hasil yang sangat layak bahwa *power point interaktif* yaitu aplikasi yang sangat populer, banyak digunakan untuk presentasi, pada saat proses pembelajaran, presentasi seminar dan lain-lain yang dirancang secara menarik. Selanjutnya menurut Rusman (dalam Humairah, 2021:251) *power point interaktif* adalah bahan presentasi berbentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk animasi, tulisan, dan lain-lain. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Putri&Rezkita (2019:691) penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis power point interaktif dari ahli.

Dapat disimpulkan bahwa kedua media pembelajaran sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kategori kevalidan mencapai sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada peneliti ini dibatasi hingga tahap uji validasi saja sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada materi IPA (Siklus Air), maka dapat diberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran power point interaktif materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru dilakukan dengan menggunakan tahapan Penelitian dan pengumpulan data, Perencanaan, dan Pengembangan draf produk. (1) Pada tahap analisis pengumpulan data ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas V SDN 42 Pekanbaru untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan pembelajaran IPA (siklus air) pb 2 kd 3.8 pada kelas V SDN 42 Pekanbaru. Dalam tahap ini terdapat 3 kegiatan yaitu analisis pendidik, analisis peserta didik dan analisis materi. (2) Pada tahap perencanaan dilakukan merancang media power point interaktif yaitu Judul pada bagian halaman depan slide power point interaktif pembelajaran IPA materi (Siklus Air). Selanjutnya Gambar, animasi, teks dan audio yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ada di media pembelajaran microsoft power point interaktif pada pembelajaran IPA (Siklus Air). (3) Pada tahap pengembangan draf produk dilakukan media pembelajaran power point interaktif yang akan digunakan berdasarkan desain pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini untuk menghasilkan produk akhir yaitu microsoft power point interaktif pembelajaran IPA (Siklus Air).
2. Media pembelajaran power point interaktif pada materi IPA (Siklus Air) kelas V SDN 42 Pekanbaru telah mencapai pada kategori sangat valid berdasarkan kepada penilaian dari 6 orang validator. 6 orang validator yang terlibat terdiri dari 2 orang validator media, 2 orang validator materi dan 2 orang validator bahasa. Hasil penilaian validator menunjukkan pada angka dengan rata-rata perolehan skor untuk ketiga ahli sebesar 94,7% dengan tingkat kategori sangat valid.

3. Dalam penelitian ini dari sepuluh tahap Borg and Gall dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu development (pengembangan validasi para ahli), karna keterbatasan waktu pada penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, memberikan pelatihan mengenai penggunaan media power point interaktif kepada guru
2. Bagi guru, agar dapat menjadikan media power point interaktif yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran di SDN 42 Pekanbaru
3. Bagi siswa, diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan, serta dapat menerapkannya disekolah
4. Bagi peneliti lain, agar dapat menguji efektivitas dari media interaktif yang dikembangkan, hasil dari media pembelajaran berupa power point interaktif lebih lanjut yang memiliki ruang lingkup lebih luas untuk mendapatkan hasil power point interaktif yang lebih baik lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Adjirante, A. D., A. M. A., Djirimu, M., Afiani, K. D. A., Putri, A. F., Rohiman, R., Anggoro, B. S., Jamil, H., Agung, N., Kurniawan, D., Nur'aeni L, E., Hidayat, S., Wahid Muharram, M. R., Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., Mirnawati, L. B., Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., Haryati, T. (2022). *Pengembangan Media Ppt Interaktif Materi Perkalian Untuk Siswa Sd Kelas 2 Selama Masa Ppkm Darurat*. Jurnal Teknologi. Vol. 5, No 1, 24–37.
- Ahmad, H. (2020). *Workshop Efektivitas Pembelajaran Daring Pada*. Jurnal *Maempo* : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. Vol. 10, 109–118.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung, Vol. 6, No 1, 16–24.
- Anindya, Arini. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD*, Jurnal Education and Technology, Volume 4, Nomor 1, Juni 2023.
- Ariyani, Ni. Komang. Ayu., & Ganing, Ni. Nyoman. (2021). *Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 5, No 2, 2021, pp 263-271.
- Astari, Fajar Ayu. Suroso & Yustinus. (2018). *Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd*. Jurnal Basicedu, Volume. 2, Nomor 1, April 2018, hal 1–10.
- Aulia, N. R. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis App Kinemaster Pada Materi Sistem Sirkulasi Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS*.
- Chotib, S. H. (2018). *Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran*. Awwaliyah. Jurnal PGMI, 1(2), 109–115.
- Damitri, Dea, Elvina. & Adistana, Gde. Agus. Yudha. Prawira. (2020). *Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Volume. 06, No 02.

- Dewi, Ni. Luh. Putu. Sintia., & Manuaba, Ida. Bagus. Surya. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5, No 1, 20 Februari 2021, 76–83.
- Elvarita, Anna. Iriani, Tuti. & Handoyo, Santoso, Sri. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil. Volume. 9, No 1, Januari 2020(1–7).
- Fahruji, Alya, Nabila. Supriatna, A.R. & Kurnianti, Endang M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Tentang Siklus Air Kelas V Sd*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 6, No 1, Juni 2022.
- Fitri Firdayu, Ardipal. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Volume 5, Nomor 6, Tahun 2021.
- Humairah, Erfiani. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD*. Prosiding Pendidikan Dasar, Volume. 1, Nomor 1, Desember 2021, 249–256.
- Imran, Ali. Amini, Risda. & Fitria, Yanti. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Volume. 5, No 1, Hal 343–349.
- Irfan. Muhiddin. & Ristiana, Evi. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 3, No 2 2019, 16–27.
- Ismawati, Siska. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru*, Universitas Islam Riau.
- Kusumawati, Heny. (2017). *Lingkungan Sahabat Kita / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Mila Anindiya Wardana. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini. Vol. 1, No 2, November 2020.
- Mohamad Miftah, Nur Rokhman. (2020). *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 1, No 4, April 2022.

- Moto, Maklonia. Meling. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 3, No 1, 25 juni 2019, 20–28.
- Novita, Lina. Sukmanasa, Elly. & Pratama, Yudistira, Mahesa. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 3, No 2, (2019) 66-72.
- Octaviani, Sri. Widya. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Educational Technology Journal, Vol. 1, No 2, Oktober 2021, 66–77.
- Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Pokok Struktur. (n.d.)*
- Prananda Gingga, Wardana Ali, & Darniyanti, Yulia. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1*. Jurnal Dharma PGSD, Volume. 1, No 1 2020.
- Pranatawijaya, Viktor, Handrianus. Widiatry. Priskila, Ressa. & Putra, Putu, Bagus. Adidyana. Anugrah. (2019). *Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online*. Jurnal Sains Dan Informatika. Volume. 5, No 2, November 2019.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar*: Jurnal Basicedu, 5(3), 1198–1209.
- Prawiyogi, Anggy, Giri. Sadiyah, Tia. Latifatu. Purwanugraha, Andri. & Elisa, Popy, Nur. (2021). *Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol. 5, No 1, Tahun 2021, Halaman 446–452.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan). 4(1), 19.
- Putri, Fida. Amalia. Buana, & Rezkita, Shanta. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Trihayu*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-An. Vol. 5, Nomor 3, Mei 2019.

- Rizki Indrawan. (2021). *Effect of Tax Audit and Tax Collection on Tax Revenue*. International Journal of Science, Technology & Management. 2(6), 2077–2085.
- Setijono, Djoko. (2021). *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas VIII.D SMP N 9 Muaro Jambi Semester I Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal Ilmiah Dikdaya. Vol. 11, No 1, April 2021, 96-101.
- Skripsi pengembangan video kinemaster. (n.d.).
- Suri, F. (2019). *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Xi Sma/Ma Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Riau.
- Syavira, Nadia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd*. Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 5, No 1, Juni 2021, 84–93.
- Trisiana, Anita. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 10, No 2, November 2021.
- Utari, Siti, & Ramadan, Zaka. Hadikusuma. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume. 5, Nomor 2, Tahun 2021, hal 2810–2815.
- Utomo, Agus Luhur, dkk. (2021) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg and Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1Marawola*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako. Vol. 4 No. 2, hal 10.
- Wahyuni, D. Q. & Ananda, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar*. Jurnal Cendekia. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 859–872.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). *Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3(2), 77.
- Zulfa, Putri Indana, Paksi, Hendrik Pandu. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran “Harta Karun Sisi” Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. JPGSD. Vol. 9, No 9. Tahun 2021.