

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SDN 1 NONAPAN II**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

CICI PRISHELIA MAMONTO

NIM: 19.2.1.025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1444 H/2023 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cici Prishelia Mamonto
NIM : 1921025
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : IAIN Manado
Judul Skripsi : Pengembangan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran
IPA di SDN 1 Nonapan II

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 15 Juni 2023

Saya menyatakan,



Cici Prishelia Mamonto

NIM. 1921025

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Nonapan II” yang disusun oleh Cici Prishelia Mamonto, NIM : 19.2.1.025 Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis, 22 Juni 2023, bertepatan dengan 3 Dzulhijjah 1444 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

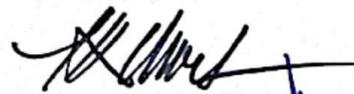
Manado, 22 Juni 2023 M
3 Dzulhijjah 1444 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd
Sekretaris : Rhyan P. Reksamunandar, M.Si
Munaqasyah I : Dr. Mutmainah, M.Pd
Munaqasyah II : Nur Fitriani Zainal, M.Pd
Pembimbing I : Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd
Pembimbing II : Rhyan P. Reksamunandar, M.Si

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui Oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado,



Dr. Ardianto, M.Pd
NIP. 197603182006041003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alaamiin, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya berupa akal pikiran dan kesehatan kepada manusia sehingga dapat berpikir dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi cahaya Islam yang penuh dengan ilmu kebaikan kepada seluruh umat sehingga kita dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri kita tersebut dengan kebaikan.

Syukur *Alhamdulillah* penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis hingga sampai pada titik ini, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini sungguh tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari segala pihak yang ikut andil dalam berbagai aspek selama masa perkuliahan penulis di IAIN Manado. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. H. Ahmad Rajafi, M.Hi., selaku Rektor IAIN Manado yang telah memberikan kesempatan bagi kita untuk menimba ilmu di IAIN Manado.
2. Dr. Ardianto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Mutmainah, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I., selaku wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Feiby Ismail, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Fakultas

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

3. Wadan Y. Anuli, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan memberikan motivasi dan pelayanan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si., selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Dr. Mutmainah, M.Pd., selaku dosen penguji I, dan Nur Fitriani Zainal, M.Pd., selaku dosen penguji II, yang telah memberikan banyak kemudahan kepada penulis.
6. Kepala dan staf perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado yang telah membantu memberikan pinjaman buku yang dibutuhkan oleh penulis.
7. Seluruh dosen dan karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, khususnya dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu dan pelayanan terbaiknya selama masa perkuliahan.
8. Agung Budi Santoso, M.Pd., dan Nur Fadli Utomo, M.Pd., selaku validator ahli media. Desy Sutriska Baluntu, S.Pd., dan Ana Finurica, S.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukkan dalam penyusunan media pada skripsi ini.
9. Lun Mamonto, S.Pd., selaku kepala sekolah di SDN 1 Nonapan II, dan Ferawati Mokodompit, S.Pd., selaku wali kelas V di SDN 1 Nonapan II, serta guru-guru di SDN 1 Nonapan II yang tidak dapat penulis sebut satu per satu, yang telah menerima kehadiran penulis dan membantu dalam pengumpulan data.

10. Kedua orang tua dan keluarga, yang selalu membantu dalam jerih payahnya, keringatnya, doa dan harapannya, semangat yang selalu diberikan yang memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sesegera mungkin. Teruntuk mama tercinta, motivasi terbesar penulis, Wanti Kolopita, yang tak pernah lepas memberikan semangat dan doa dalam setiap sujudnya. Tak lupa juga kepada papa, Sahluddin Mamonto, yang tak pernah mengeluh dalam membiayai sekolah penulis, yang demikian membuat penulis semangat menyelesaikan pendidikan. Dan juga kepada adik Azka Mamonto.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan teman-teman Posko 12 Gorontalo Utara, yang telah berbagi wawasan dan pengalaman selama di bangku perkuliahan.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebut satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa fitrah manusia tidak pernah lepas dari kekurangan dan kesalahan, sehingga apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk kritik maupun saran untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, dan pada segala pihak yang membutuhkan pada umumnya.

Manado, 12 Mei 2023

Penulis,

Cici Prishelia Mamonto
NIM. 19.2.1.025

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Spesifikasi Produk.....	6
G. Pentingnya Pengembangan	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Produk	7
I. Definisi Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
4. Tujuan Media Pembelajaran	14
5. Manfaat Media Pembelajaran	15
6. Fungsi Media Pembelajaran	16
7. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	19
B. Microsoft Powerpoint	20

1. Pengertian Powerpoint	20
2. Fungsi dan Kegunaan Microsoft Powerpoint.....	21
3. Tujuan Media Pembelajaran Powerpoint	21
4. Perancangan Pembelajaran Menggunakan Powerpoint	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Powerpoint	23
C. Pembelajaran IPA.....	24
1. Pengertian IPA	24
2. Fungsi Pembelajaran IPA.....	27
3. Tujuan Pembelajaran IPA	28
4. Karakteristik Utama IPA.....	28
5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	29
6. Materi Ajar Siklus Air Sub tema 1 “Manusia dan Lingkungan”	30
D. Penelitian Relevan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	27
1. Potensi dan Masalah.....	37
2. Studi Literatur	37
3. Pengumpulan Informasi	38
4. Desain Produk	38
5. Validasi Desain	38
6. Desain Teruji.....	38
C. Jenis Data	39
D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	39
1. Interview (Wawancara).....	39
2. Kuesioner (Angket).....	39
3. Dokumentasi	39
E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Potensi dan Masalah.....	42

2. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	43
3. Desain Produk	44
4. Validasi Desain Produk.....	56
5. Prototipe Produk	77
6. Hasil Analisis Data.....	77
B. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi Penelitian.....	85
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
IDENTITAS PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Penilaian.....	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media I	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media II	58
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Media.....	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi I	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi II	65
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Guru.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Air	31
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	37
Gambar 4.1 Cover	45
Gambar 4.2 Home	46
Gambar 4.3 Jumlah Air di Permukaan Bumi	46
Gambar 4.4 Kegunaan Air dalam Kehidupan Sehari-hari	47
Gambar 4.5 Stimulus.....	47
Gambar 4.6 Stimulus.....	48
Gambar 4.7 Pengertian Siklus Air	48
Gambar 4.8 Tiga Tahapan Utama Siklus Air.....	49
Gambar 4.9 Proses Terjadinya Evaporasi	49
Gambar 4.10 Proses Terjadinya Transpirasi	50
Gambar 4.11 Proses Terjadinya Kondensasi	50
Gambar 4.12 Proses Terjadinya Presipitasi	51
Gambar 4.13 Proses terjadinya Infiltrasi.....	51
Gambar 4.14 Proses Terjadinya Run Off.....	52
Gambar 4.15 Siklus Air yang Terjadi Secara Terus-menerus.....	52
Gambar 4.16 Informasi Tombol.....	53
Gambar 4.17 Penjelasan Materi	53
Gambar 4.18 Penjelasan Materi	54
Gambar 4.19 Penjelasan Materi	54
Gambar 4.20 Referensi Media	55
Gambar 4.21 Informasi Pengembang.....	55
Gambar 4.22 Grafik Hasil Validasi Media I	58
Gambar 4.23 Grafik Hasil Validasi Media II	59
Gambar 4.24 Petunjuk Penggunaan Tombol Sesudah Revisi.....	61
Gambar 4.25 Background Slide 4 Sebelum dan Sesudah Revisi	62
Gambar 4.26 Background Slide 8 Sebelum dan Sesudah Revisi.....	63
Gambar 4.27 Referensi Media Sesudah Revisi.....	63
Gambar 4.28 Grafik Hasil Validasi Materi I	65

Gambar 4.29 Grafik Hasil Validasi Materi II	67
Gambar 4.30 Istilah Evaporasi Sebelum dan Sesudah Revisi	68
Gambar 4.31 Istilah Transpirasi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	69
Gambar 4.32 Istilah Kondensasi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	70
Gambar 4.33 Warna Teks Sebelum dan Sesudah Revisi	71
Gambar 4.34 Warna Teks dan Kata Kunci Evaporasi Sebelum dan Sesudah Revisi	72
Gambar 4.35 Kata Kunci Transpirasi Sebelum dan Sesudah Revisi	73
Gambar 4.36 Warna Teks dan Kata Kunci Kondensasi Sebelum dan Sesudah Revisi	74
Gambar 4.37 Grafik Hasil Validasi Guru	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Angket Validasi Guru
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 7 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Media
- Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 11 Identitas Penulis

ABSTRAK

Nama : Cici Prishelia Mamonto
NIM : 19.2.1.025
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran
IPA di SDN 1 Nonapan II

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Powerpoint yang layak digunakan pada pembelajaran peserta didik di kelas V SDN 1 Nonapan II.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) level 1 menurut Sugiyono yang diadaptasi dari Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi 5 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) studi literatur dan pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) prototipe. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan guru kelas sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan angket dengan instrumen yang digunakan berupa lembar validasi yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang akan dinilai oleh para ahli.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media pertama diperoleh rata-rata persentase skor 92,22% dengan kategori sangat layak, ahli media kedua diperoleh rata-rata persentase skor 90% dengan kategori sangat layak. Ahli materi pertama diperoleh rata-rata persentase skor 96% dengan kategori sangat layak, ahli materi kedua juga diperoleh rata-rata persentase skor 96% dengan kategori sangat layak dan validasi guru diperoleh rata-rata persentase skor 96,66% termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Powerpoint untuk pembelajaran IPA di kelas V SDN 1 Nonapan II layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powerpoint, IPA, Siklus Air.*

ABSTRACT

Name : Cici Prishelia Mamonto
NIM : 19.2.1.025
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)
Title : The Development of Powerpoint Media on Subjects Science in Class V SDN 1 Nonapan II

This development research aims to produce PowerPoint media that is suitable for use in learning for students in class V SDN 1 Nonapan II.

This study uses research and development (R&D) level 1, according to Sugiyono, adapted from Borg and Gall. The steps taken in this development research include five steps, namely: (1) potential and problems, (2) literature study and information gathering, (3) product design, (4) product validation, and (5) prototype. The feasibility of the product is based on the assessment results of media experts, material experts, and class teachers as test subjects—data collection techniques using interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique carry out using a questionnaire with the instrument used in the form of a validation sheet in which there are several aspects that experts will assess.

The results of this study indicate that the assessment of media experts gets an average percentage score of 92.22%, which includes the very feasible category. In comparison, material experts get an average percentage score of 96%, which includes the very feasible category. Teacher validation gets an average presentation score of 96.66%, which include the very decent category. So it can be concluded that Powerpoint media for science learning in class V SDN 1 Nonapan II is appropriate for teaching material.

Keywords: *Learning Media, Powerpoint, Science, Water Cycle.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi, komunikasi dan informasi khususnya komputer dalam pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan IPTEKS agar mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satunya dengan memiliki kemampuan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Information Communication Technology* (ICT), penggunaan teknologi dalam pembelajaran menyediakan kondisi belajar yang kaya bagi peserta didik, kaya akan informasi dan sumber belajar, serta dapat disisipi dengan berbagai elemen berbasis multimedia pembelajaran.¹

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).² Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dalam Kurikulum 2013 dalam mengembangkan potensi peserta didik telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³

Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis yaitu, mengenal, menyikapi, dan

¹ Fatimah Suri, *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ pada Sistem Skskresi untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun ajaran 2018/2019*, (Skripsi Sarjana, FKIP Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau, Pekanbaru 2019), h. 1.

² UU tentang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1.

³ Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pasal 5, h. 3.

mengapresiasi, serta menanamkan kebiasaan.⁴ Sehingga IPA bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Melihat begitu pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar, maka guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami alam sekitarnya secara mendalam.

Akan tetapi pembelajaran IPA dianggap sulit untuk dipahami peserta didik (terkhususnya di Sekolah Dasar), karena IPA merupakan pelajaran yang abstrak, sedangkan di Sekolah Dasar rentang usia peserta didik adalah 7-11 tahun, di mana pada usia tersebut merupakan masa operasional konkret. Pada periode ini peserta didik akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.⁵ Sehingga pembelajaran akan sulit dicerna oleh peserta didik apabila guru kurang kreatif dan inovatif dalam menyajikan pelajaran IPA. Oleh karena itu, sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, guru mempunyai tugas penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Keberhasilan dari proses pembelajaran ditentukan dengan penerapan metode serta media yang dipilih dan digunakan oleh guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan agar dapat mempermudah proses pembelajaran, sehingga mencapai hasil yang optimal dari tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran, baik dalam mempercepat ataupun memahami isi pembelajaran. Secara umum, media

⁴ Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Bab II Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum.

⁵ Leny Marinda, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. Vol. 13, No. 1 (2020), p- ISSN:2086-0749, e-ISSN:2654-4784, h. 124.

pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman yang bersifat konkret, memberikan motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Namun, secara khusus media pembelajaran digunakan untuk menambah tampilan materi agar lebih menarik, sehingga nantinya akan berdampak pada fokus peserta didik terhadap apa yang sedang mereka pelajari dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar.⁶ Melihat manfaat media dalam pembelajaran maka kehadiran media merupakan unsur yang penting dalam sebuah pembelajaran.

Menurut Martin dan Briggs (dalam Made Wena), media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Media bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.⁷ Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media terutama media yang berbasis teknologi, di samping dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran juga dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dengan benar. Hal tersebut juga membantu peserta didik dalam mengikuti perkembangan zaman. Namun demikian, tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media Powerpoint. Powerpoint merupakan media yang dapat membuat presentasi atau bahan ajar dalam bentuk menarik karena didukung tampilan animasi, video, audio, teks, gambar bahkan gambar 3D dan sebagainya, sehingga memudahkan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu Powerpoint merupakan salah satu aplikasi yang digunakan oleh

⁶ Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), h. 11.

⁷ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 9.

orang atau pendidik dalam mempresentasikan bahan ajar, laporan dan karya mereka.⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Nonapan II diketahui bahwa; kegiatan pembelajaran IPA di sekolah tersebut, ternyata masih sebagian besar dilakukan dengan ceramah tanpa didukung media yang lebih konkret, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang maksimal. Ini disebabkan oleh kurangnya pendekatan pembelajaran dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar. Hal itu dapat dilihat dengan kurangnya antusias peserta didik pada mata pelajaran IPA, karena peserta didik tidak memiliki gambaran nyata tentang bagaimana proses IPA terjadi di alam sekitar yang sebenarnya sangat menarik untuk dipelajari. Diketahui juga di sekolah tersebut telah menyediakan fasilitas bagi guru untuk menggunakan media berbasis ICT yang ditandai dengan adanya *Liquid Crystal Display* (LCD) dan komponen pendukung untuk menancapkan perangkat multimedia yang ada di kelas. Namun belum dimaksimalkan oleh guru untuk digunakan sebagai bahan ajar/perantara dalam menyampaikan materi.

Dengan demikian, sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Nonapan II. Dengan terlaksananya kegiatan tersebut akan meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang dijelaskan guru, dan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 1 Nonapan II.

Peneliti memilih SDN 1 Nonapan II karena sekolah tersebut belum banyak menggunakan secara efektif berbagai media pembelajaran IPA, khususnya media Powerpoint. Jadi, penelitian kali ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media Powerpoint yang diadakan di SDN 1 Nonapan II. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Powerpoint, terkhususnya pada mata pelajaran IPA yang berjudul “Pengembangan Media Powerpoint pada Mata pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II”.

⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: 2015), h. 193.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih minim.
3. Kurangnya media pembelajaran yang memberikan gambaran nyata tentang proses IPA di alam sekitar.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran Powerpoint yang mendukung untuk pembelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II.

C. Batasan Masalah

Upaya untuk menghindari kesalahan dan untuk lebih efisien dalam pelaksanaan penelitian yang selaras dengan judul penelitian, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran Powerpoint berupa *prototype* produk.
2. Pengembangan media ini dikembangkan pada mata pelajaran IPA tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” sub tema 1 “Manusia dan Lingkungan” materi pembelajaran “Siklus Air” di kelas V SDN 1 Nonapan II, Kecamatan Poigar, Kabupaten Bolaang Mongondow tahun ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 1 Nonapan II?”.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Powerpoint yang layak digunakan pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Nonapan II, Kecamatan Poigar, Kabupaten Bolaang Mongondow.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk media Powerpoint sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V semester II. Media Powerpoint dirancang sesuai dengan materi pelajaran Siklus Air pada buku ajar tematik tema 8 kelas V, sub tema 1 “Manusia dan Lingkungan”. Media Powerpoint tersebut memiliki keunikan dan kekhasannya yaitu media Powerpoint ini mengandung audio, dan animasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi lebih hidup sehingga dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya tombol animasi yang membuat tampilan unik dan mempermudah pengguna untuk mengeksplor media pembelajaran, karena hanya dengan menekan tombol yang diinginkan maka akan langsung berpindah ke slide sesuai dengan perintah tombol yang ditekan. Peneliti membuat media tersebut dalam bentuk tampilan gambar animasi yang dapat bergerak dan juga dapat memperagakan proses terjadinya siklus air. Dalam media tersebut telah memuat materi siklus air, soal latihan, informasi tombol untuk memudahkan pengguna menggunakan tombol yang tersedia pada media, informasi kurikulum, informasi materi, sumber referensi dan informasi dari pengembang.

G. Pentingnya Pengembangan

Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Microsoft Powerpoint. Microsoft Powerpoint merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif. Microsoft Powerpoint ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga Powerpoint ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada peserta didik, disamping menyimak materi yang dijelaskan peserta didik juga secara tidak

langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar peserta didik tercipta dari usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Ada tiga asumsi yang mendasari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPA yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan media Powerpoint yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran Powerpoint digunakan sebagai dasar pengoptimalan gambaran nyata tentang proses IPA di alam sekitar khususnya pada proses terjadinya siklus air.
3. Media pembelajaran dalam bentuk Powerpoint dapat mendukung efektivitas pembelajaran IPA.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media Powerpoint ini, yaitu:

1. Media Powerpoint ini terbatas hanya untuk materi Siklus Air
2. Media Powerpoint ini hanya cocok disajikan dengan menggunakan proyektor.

I. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang keliru dari pembaca dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan pengertian sesuai dengan yang dimaksudkan dalam judul.

1. Penelitian pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan/menghasilkan produk tertentu.⁹ Penelitian ini menggunakan model R&D level 1 menurut Sugiyono. Dalam hal ini pengembangan sebuah produk media Powerpoint.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h 297.

2. Powerpoint

Powerpoint merupakan aplikasi di bawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Pembelajaran menggunakan media Powerpoint ini dirancang untuk pembelajaran interaktif, di mana dalam media presentasi Powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan.¹⁰ Powerpoint juga merupakan sebuah program komputer yang dapat memunculkan gambar, video, suara dan animasi yang ditampilkan dalam bentuk slide, di mana media ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan aplikasi Powerpoint versi 2010.

3. Pembelajaran IPA

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.¹¹ Dalam pembelajaran IPA terdapat materi Siklus Air Tanah, dimana materi tersebut menggambarkan proses perubahan wujud air yang berlangsung secara terus menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Siklus ini memiliki beberapa tahapan yaitu; proses penguapan, proses evapotranspirasi, proses hujan, proses aliran air, proses pengendapan air tanah, dan proses air tanah ke laut.

¹⁰ Wijayanti, W, & Relmasira, S. C. Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83. 2019, h. 78.

¹¹ Sujana, *Pendidikan IPA*, (Bandung: Rizqi Press, 2013), h. 15.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹² Oleh karenanya media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.¹³ Geralch dan Ely (dalam Azhar Arsyad) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹⁴

Menurut Martin dan Briggs (dalam Made Wena), media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.¹⁵ Heinich dan kawan-kawan (dalam Azhar Arsyad) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang di proyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.¹⁶ Dapat diartikan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Seperti

¹² Arif S. Sadirman. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2018), cet. 18, h. 15.

¹³ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, h. 15.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 3.

¹⁵ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: 2012), Cet. 7, h. 9.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 5.

buku, film, kaset, dan sebagainya yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Media sebagai bentuk yang digunakan seseorang dalam menyampaikan informasi atau pesan yang dianggap penting kepada seluruh khalayak. Selain itu, media menjadi sarana atau alat untuk memberikan informasi atau pesan melalui komunikator sebagai orang yang menyalurkannya. Media juga menjadi alat yang memberikan bantuan terhadap seseorang guna menyalurkan pesan dengan tujuan tertentu dengan bentuk-bentuk yang beragam.¹⁷

Dengan demikian media pembelajaran merupakan suatu proses pendidikan pembelajaran yang identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesa, media dan umpan balik. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Adapun media pembelajaran diharapkan dapat merangsang peserta didik agar selalu berkeinginan untuk terus belajar dan mengembangkan apa yang telah didapatnya dalam proses pembelajaran yang telah dijalaninya.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima informasi tersebut, sehingga merangsang pikiran, perhatian, minat serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

¹⁷ Moh, Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Cet. 1; Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 5.

¹⁸ Menti Citriyani, "Pengembangan Multimedia Autoplay pada Mata Pelajaran Fikih". Skripsi, FTIK IAIN Manado, 2020, h 30.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Geralch dan Ely dalam Azhar Arsyad tiga ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan, berikut tiga ciri-ciri media dalam pembelajaran:

- a. Ciri fiksatif (*fixative property*) merupakan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif (*manipulative property*), transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman suatu video. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur.
- c. Ciri distributif (*distributive property*) memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga

media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.¹⁹

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

- a. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi.
- b. Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual yang bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar,
- c. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.
- d. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 15-17.

Leshin, Pollock dan Reigeluth mengemukakan jenis media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), (4) media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).²⁰

Kemp dan Dayton mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

- a. *Media cetakan* meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Selain buku teks dan buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa langkah-langkah mengoperasikan sesuatu atau pemeliharaan peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan. Bentuk lain dari media cetakan adalah brosur dan *newsletter*. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.
- b. *Media pajang* pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, *flip chart*, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran.
- c. *Proyektor transparansi* yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor.
- d. *Rekaman audio-tape* adalah media yang dapat digunakan untuk merekam pesan dan isi pelajaran dan dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 38.

- e. *Slide* atau film bingkai adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari plastik atau karton. Film bingkai diproyeksikan melalui slide proyektor.
- f. *Film dan video* merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana frame dari frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.
- g. *Televisi* adalah siaran sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang.
- h. *Komputer* adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.²¹

4. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) karena dengan adanya suatu instrumen pengantar pesan-pesan pembelajaran, maka pembelajaran akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran.²² Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan atau materi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki pengaruh besar atas terciptanya proses belajar yang menyenangkan bagi peserta didik yang nantinya akan berdampak pada kualitas pembelajaran.²³

Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 39-54.

²² Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. (Cet. 1; Malang: tim UB Press, 2018), h. 5.

²³ Moh, Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (Cet. 1; Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), h. 7.

- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
- e. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- f. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.²⁴

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses menyampaikan materi-materi pembelajaran kepada peserta didiknya, proses tersebut dilakukan agar semua pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, lebih menarik, dan lebih menyenangkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi begitu saja akan tetapi mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan sistem belajar yang berkesan dan tidak membosankan.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan (materi). Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu Watta'liim* (dalam Azhar) mengungkapkan; *bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya*

²⁴ Menti Citriyani, "Pengembangan Multimedia Autoplay pada Mata Pelajaran Fikih". Skripsi, FTIK IAIN Manado, 2020, h 33.

dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.

25

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sadirman dkk. Adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas dapat diganti dengan gambar *slide* dan sebagainya. Peristiwa di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat film, video, foto dan sebagainya.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sifat pasif peserta didik.
- d. Memberikan rangsangan sama, dapat menyampaikan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.²⁶

Berdasarkan manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah peserta didik dalam mencerna materi lebih baik serta motivasi belajar peserta didik lebih meningkat.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima informasi (peserta didik). Sedangkan menurut Daryanto media memiliki berbagai fungsi, yaitu sebagai berikut :

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi di masa lampau. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan gambar, video, atau media yang lain sehingga peserta didik dapat melihat secara nyata bukan hanya diangan angan saja.
- b. Mengamati benda maupun peristiwa yang sulit untuk dikunjungi, baik karena jarak yang jauh, lokasi yang berbahaya, maupun terlarang.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 19-20.

²⁶ Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar*, (Cet. 1; Jakarta: kencana, 2016), h. 6.

Misalnya akan melakukan pengamatan terhadap kehidupan harimau di hutan atau kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan lain-lain.

- c. Memiliki gambaran yang jelas mengenai sesuatu yang sukar untuk diamati, baik karena ukurannya terlalu besar atau ukurannya terlalu kecil. Misalnya penggunaan mikroskop untuk mengamati bakteri dan amuba.
- d. Mendengar suara yang sukar untuk diterima telinga secara langsung. Misalnya rekaman suara denyut jantung.
- e. Melakukan pengamatan terhadap binatang-binatang yang sulit untuk diamati. Hal tersebut bisa dilakukan dengan menayangkan gambar, potret, film, video maupun slide mengenai berbagai binatang, misalnya burung hantu, serangga, kelelawar, dan lain-lain.
- f. Melakukan pengamatan terhadap yang berbahaya untuk didekati. Misalnya gunung meletus, pertempuran, tsunami, dan lain-lain.
- g. Mengamati benda-benda yang mudah rusak. Dengan menggunakan benda tiruan atau model, misalnya organ tubuh manusia, maka kita gunakan torso, gambar, video dan sebagainya.
- h. Dapat membandingkan sesuatu.
- i. Dapat melihat secara cepat dan lambat suatu proses.
- j. Dapat melihat gerakan-gerakan yang berlangsung dengan cepat. Dengan menggunakan bantuan media film atau video peserta didik dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi yang disajikan secara lambat.
- k. Dapat mengamati gerakan mesin atau alat yang sulit diamati secara langsung.
- l. Melihat bagian tersembunyi dari suatu alat dengan rinci.
- m. Dapat menjangkau audiensi dalam jumlah besar dan melakukan pengamatan dengan serempak.

- n. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.²⁷

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan, khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *projektor*. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi pelajaran akan semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²⁸

²⁷ Novi Yulia Indriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang", (Skripsi, FIP UNNES, Semarang 2017), h. 29-30.

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 20-21.

7. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Landasan Empiris

Terdapat tiga karakter belajar yang dimiliki peserta didik, di antaranya adalah visual, auditif, dan kinestetik. (1) seseorang yang memiliki gaya belajar visual cenderung belajar menggunakan komunikasi visual (penglihatan). Media yang cocok dengan gaya belajar visual misalnya, poster, majalah, buku, rangka tubuh manusia, peta dan sebagainya, (2) gaya belajar auditori adalah gaya belajar yang cenderung menggunakan pendengaran/audio sebagai sarana mencapai keberhasilan dalam belajar, (3) kinestetik adalah gaya belajar melalui gerakan-gerakan sebagai sarana memasukkan informasi ke dalam otaknya.

b. Landasan Psikologis

Landasan psikologis sangat penting dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran. Persepsi peserta didik terhadap suatu materi akan sangat memengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Dalam hal psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari yang bersifat konkret daripada abstrak, karena kemampuannya dalam berpikir kritis masih terbatas. Menurut Charles F. Haban, nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Beliau membuat jenjang berbagai jenis media, mulai dari yang paling nyata ke yang paling abstrak.

c. Landasan Teknologi

Ranah teknologi pendidikan mengerucut menjadi 3 domain utama, yaitu *creating*, *using*, dan *managing*. Ketiga domain tersebut dapat diterjemahkan menjadi fungsi utama teknologi pendidikan, yaitu untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja peserta didik dengan mengoptimalkan kemampuan pendidik dalam rangka menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang di dalamnya terdapat komponen media pembelajaran.

d. Landasan Teoritis

Menurut Daradjat media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindra, khususnya penglihatan dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik.²⁹

B. Microsoft Powerpoint

1. Pengertian Powerpoint

Powerpoint adalah sebuah program aplikasi Microsoft Office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran Powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi Powerpoint.³⁰

Powerpoint merupakan salah satu aplikasi dari Microsoft yang diperuntukkan sebagai media presentasi. Pada dasarnya banyak media presentasi saat ini yang dikembangkan oleh vendor-vendor lain. Meski begitu, Powerpoint tak kalah bersaing. Aplikasi ini dianggap sebagai salah satu aplikasi yang sangat *friendly* bagi penggunanya. Aplikasi Powerpoint dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka Microsoft Office selain Microsoft *Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya.³¹

Dalam membuat Powerpoint yang interaktif, menurut Dwianto ada 4 hal yang perlu diketahui agar multimedia yang dibuat lebih menarik, yaitu: (1)

²⁹ Nunuk Suryani, I Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, h. 19-32.

³⁰ Ayu Kwitantri, *Pengertian, Sejarah dan Fungsi Microsoft Powerpoint Beserta Kelebihannya*, <http://blog.unnes.ac.id> 12 Februari 2016.

³¹ Novi Fuji Astuti, *Mengenal Fungsi Microsoft Powerpoint*. (Jabar: Merdeka.com, 16 September 2021).

slide master yang berfungsi untuk menambahkan *Hyperlink* agar *slide* dengan rancangan tombol dan tema yang sama, (2) *Hyperlink* yang berfungsi sebagai navigasi untuk berpindah *slide*, (3) *animation trigger* yang berfungsi menjalankan animasi yang diawali dengan mengeklik suatu objek yang disajikan pemicunya, dan (4) *Visual Basic For Application* (VBA) yang merupakan bahasa pemrograman *visual basic* yang dikembangkan *Microsoft Office*, terutama pada Powerpoint untuk menggantikan fungsi animasi dengan menuliskan sederet bahasa pemrograman.³²

2. Fungsi dan Kegunaan Microsoft Powerpoint

Kegunaan atau fungsi dari Powerpoint adalah sebagai berikut:

- a. Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi
- b. Membuat sebuah presentasi berbentuk *softcopy* sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
- c. Membuat presentasi dalam bentuk *slide* yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
- d. Mempermudah dalam membuat, mengatur, dan mencetak berbagai *slide*..³³

3. Tujuan Media Pembelajaran Powerpoint

Media pembelajaran Powerpoint atau bisa dikenal dengan media yang digunakan dalam presentasi oleh guru dan siswa. Media ini dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik dan tentunya mudah dipahami. Begitu pula Powerpoint digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan secara efektif dengan sistem presentasi. Presentasi dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang akan menentukan bagaimana kita melakukan dan mendesain tampilannya. Tujuan dari presentasi adalah sebagai berikut.

³² Fatimah Suri, *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ pada Sistem Skskresi untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun ajaran 2018/2019*, (Skripsi Sarjana, FKIP UIN Riau, Pekanbaru 2019), h. 13.

³³ Ayu Kwitantri, *Pengertian, Sejarah dan Fungsi Microsoft Powerpoint Beserta Kelebihannya*, <http://blog.unnes.ac.id> 12 Februari 2016,.

a. Menginformasikan

Presentasi berisi informasi yang akan disampaikan kepada orang lain secara detail dan jelas, sehingga audiensi dapat menerima informasi dengan baik.

b. Meyakinkan

Presentasi berisi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis sehingga meyakinkan orang atas topik tertentu.

c. Menginspirasi

Presentasi berusaha untuk membangkitkan inspirasi dan motivasi kepada pendengar dan audiensi.

d. Menghibur

Presentasi berusaha memberikan kesenangan pada informasi yang diberikan. Powerpoint merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. Powerpoint sebagai pendukung presentasi, misalnya sebagai alat bantu visual dalam presentasi oral. Presentasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada saat presentasi.³⁴

4. Perancangan Pembelajaran Menggunakan Powerpoint

Menurut Munir ada beberapa hal yang perlu disiapkan penyaji dalam pembelajaran menggunakan Powerpoint, yaitu (1) pengajar sudah bisa mengoperasikan LCD proyektor dan komputer, (2) mencantumkan hal-hal yang penting saja di *slide*, (3) menggunakan warna-warna yang menarik, (4) menggunakan animasi gambar dan foto secukupnya agar tidak mengganggu, (5) hindari suara yang muncul dari animasi, (6) bila memungkinkan menggunakan film pendek, (7) segera di-minimizasikan apabila Powerpoint

³⁴ Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, Nana Septiana, "Ragam Media Pembelajaran", Malang: Literasi Nusantara, h. 78-79.

sudah tidak digunakan, (8) prinsip satu *slide* satu menit, (9) jangan terlalu banyak *slide* dalam tiap sesi, maksimal 20 *slide*.³⁵

5. Kelebihan dan kekurangan media Powerpoint

a) Kelebihan media Powerpoint

Powerpoint sebagai program aplikasi untuk menampilkan objek berbentuk slide. Slide ini dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai dengan pengguna. Dalam Powerpoint menyediakan tiga bentuk animasi yakni (1) *entrance*, (2) *emphasis*, (3) *exit* untuk setiap elemen slide dikontrol dengan *custom animations* dan perpindahan slide nya diatur dengan *trastition*. Selain dari pada itu Powerpoint juga menyediakan berbagai kemudahan lain seperti *template*, *bullet*, *auto wizard content*, dan fitur-fitur lain. Untuk pengolah kata dapat menggunakan *software Microsoft word*, sedangkan untuk pengolah angka dapat dengan menyisipkan dengan *software Microsoft excel*.

Kelebihan lain dari penggunaan Powerpoint adalah tidak perlu adanya pembelian perangkat lunak lain karena semuanya sudah ada dalam *Microsoft office*. Pada saat menginstal *Microsoft office* maka program Powerpoint secara otomatis akan terinstal karena *Microsoft Powerpoint* ini adalah bagian dari *Microsoft office*. Dipandang dari sudut perancangan pembelajaran multimedia Powerpoint termasuk "*Technology centered design approach*" yakni sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat teknologi.

b) Kekurangan media Powerpoint

Media Presentasi Powerpoint mempunyai keterbatasan data dan informasi yang ditampilkan pada layar sesuai *computer*. Dalam penggunaan Powerpoint pengajar akan terjebak dengan empat kondisi yakni *entertain-me mode*, penurunan interaksi konten, penurunan interaksi pengajar dan peserta didik dan sebagai *handout*. Penyajian informasi Powerpoint beresolusi rendah yakni terbatas 40 kata per-slide dan

³⁵ Fransisca Ayu Krisnasari, "*Pengembangan Media Powerpoint untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola*", (Skripsi Sarjana, FKIP Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Yogyakarta 2016), h 39-40.

membutuhkan waktu 8 detik untuk membacanya, hal ini berpotensi penyaji memutilasi data.

Penggunaan Powerpoint sebagai media pembelajaran dengan pendekatan yang berbasis IT ini lebih banyak mengabaikan aspek kognitif karena hanya berpusat pada kecanggihan teknologinya saja seperti halnya juga pada pembelajaran multimedia, Padahal pembelajaran multimedia yang efisien adalah berpusat pada pembelajar.

Dari kelebihan dan kekurangan Media Presentasi Powerpoint, pengguna berusaha untuk meminimalisirnya sehingga Media Presentasi Powerpoint ini tetap menjadi media yang menarik.³⁶

C. Pembelajaran IPA

1. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari kata *Natural Sciences*. *Natural* artinya alamiah, sedangkan *Sciences* artinya ilmu. Selanjutnya *natural sciences* sering disingkat menjadi *science*, kemudian di-Indonesiakan menjadi *Sains*. Sains adalah proses kegiatan yang dilakukan para saintis dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap kegiatan tersebut.³⁷ IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.³⁸

Wahyana (dalam Trianto) menyatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dirumuskan berdasarkan hubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.³⁹ Sementara itu menurut Wisudawati A. W. dan Sulistyowati E. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik

³⁶ Ena Oeda teda. (2001), *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi dalam Pengembangan Media Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint.*, h. 19.

³⁷ Bandu, P. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), h 10.

³⁸ Sujana, *Pendidikan IPA*, (Bandung: Rizqi Press, 2013), h. 15.

³⁹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010),h. 136.

berupa kenyataan, atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi.⁴⁰

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis yaitu, mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi, serta menanamkan kebiasaan.⁴¹ IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas.⁴²

IPA tidak mungkin dapat berdiri sendiri, karena gejala alam berhubungan satu dengan yang lainnya yang tersusun dalam suatu sistem yang saling menjelaskan dan merupakan satu kesatuan yang utuh. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen yang sistematis yang tersusun dalam suatu sistem, yang memiliki satu kesatuan.

Berdasarkan kajian tersebut, IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Dari kegiatan metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia. Ilmu

⁴⁰ Wisudawati A. W. dan Sulistyowati E. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Cet. 1; Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 22.

⁴¹ Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Bab II Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum.

⁴² Wisudawati A. W. dan Sulistyowati E. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Cet. 1; Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 22.

Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

Merujuk pada pengertian IPA tersebut, hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu:

a) Sikap

Sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat *open minded*. Selain rasa ingin tahu, sikap ilmiah lain yang dikembangkan adalah sikap yang senantiasa mendahulukan bukti, luwes, kritis, dan peka terhadap lingkungan. Sikap ilmiah terdiri dari terbuka, kreatif, tekun dan teliti.

b) Proses

Yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan. Cara Penyelidikan IPA adalah observasi, eksperimen dan matematika. Observasi adalah saat para ahli yang ingin mempelajari objek atau kejadian alam melalui kegiatan observasi, eksperimen dalam hal ini menggunakan metode ilmiah. Matematika sangat diperlukan untuk menyatakan hubungan antar variabel dalam hukum dan teori.

c) Produk

Yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model). Dan keempat adalah dimensi pengetahuan metakognitif.

Pengetahuan faktual meliputi elemen- elemen dasar yang digunakan oleh para pakar dalam menjelaskan, memahami dan secara sistematis yang lazimnya berupa simbol – simbol yang diasosiasikan dengan makna konkret atau simbol yang mengandung informasi penting. Pengetahuan faktual kebanyakan berada pada tingkat abstraksi yang rendah dan melibatkan pancal indra. Contoh pengetahuan fakta adalah pengetahuan tentang warna tumbuhan, nama ilmiah suatu tumbuhan, sub atom.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA atau sains merupakan bidang *study* yang mengkaji tentang fenomena alam beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi di dalamnya secara sistematis dan terstruktur.

2. Fungsi Pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPA memiliki fungsi, antara lain:

- a. Memberikan bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi maupun menerapkan di kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan dalam memperoleh dan mengembangkan konsep-konsep IPA.
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih peserta didik menggunakan metode ilmiah.
- d. Menyadarkan peserta didik akan alam dan segala seindahnyanya.
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif peserta didik.
- f. Memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).
- g. Mengembangkan minat peserta didik terhadap IPA.

Dengan ini IPA bertujuan untuk memberikan pengalaman serta ilmu dengan cara menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dengan

adanya mata pelajaran IPA peserta didik dapat belajar tentang dunia sains. Peserta didik dapat menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

3. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Hendri Darmojo dan Jenny R. E. Kaligis, tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, yaitu:

- a) Memahami alam sekitarnya, meliputi benda-benda alam dan buatan manusia serta memiliki konsep-konsep IPA yang terkandung di dalamnya.
- b) Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu, khususnya IPA, berupa “keterampilan proses” atau metode ilmiah yang sederhana.
- c) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya, serta menyadari kebesaran penciptanya.
- d) Memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁴

4. Karakteristik Utama IPA

Menurut Harlen ada tiga karakteristik utama Sains, yaitu sebagai berikut:

- a) Memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan untuk menguji validitas prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis.
- b) Memberi pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi sebelum sampai pada kesimpulan. Teori yang disusun harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya.
- c) Memberi makna bahwa teori Sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut.

⁴³ Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83. 2019. h. 78.

⁴⁴ Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, dan Sri Mulyati Parsa, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan”, *Jurnal Tahsinia: Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*, h. 8

Hal ini memberi penekanan pada kreativitas dan gagasan tentang perubahan yang telah lalu dan kemungkinan perubahan di masa depan, serta pengertian perubahan tentang perubahan itu sendiri.⁴⁵

5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Jadi seseorang dikatakan telah belajar adalah jika seseorang tersebut mengalami perubahan pada beberapa aspek yang ditentukan, selain itu dapat kita ketahui bahwa belajar merupakan proses yang aktif yang mereaksi pada sekitar individu siswa.

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

⁴⁵ Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, dan Sri Mulyati Parsa, h. 7-8.

- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang ingin dikembangkan juga terdapat tiga macam, dari pengetahuannya, sikap yang biasa dikenal sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Diharapkan ketiga unsur ini dapat muncul pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

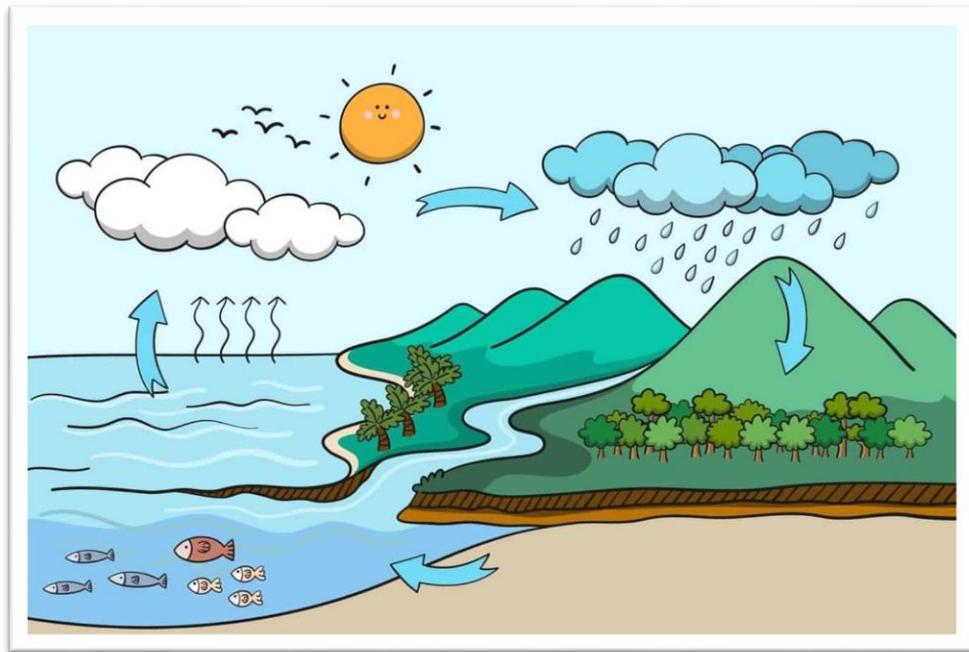
Dalam melatih keterampilan-keterampilan proses dasar IPA dan sikap ilmiah, diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima namun siswa harus mengalami sendiri pengalamannya dalam memahami ilmu tersebut, sehingga pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, selain itu pembelajaran IPA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan – permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa. Sehingga siswa terbiasa untuk berpikir dan bersikap ilmiah. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.⁴⁶

6. Materi Ajar Siklus Air Sub tema 1 “Manusia dan Lingkungan”

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.

⁴⁶ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang: Ediiide Infografika, 2016), h. 4-8.

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. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Gambar 2.1 Siklus Air

Siklus 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 di udara. 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 membentuk awan. Proses ini disebut *kondensasi (pengembunan)*. Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air

tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur. Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut.

Namun, sebagian 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. Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.⁴⁷

D. Penelitian Relevan

1. Artikel dengan judul *Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano* yang disusun oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira, mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana pada tahun 2019. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Powerpoint yang berisi materi pendidikan IPA Sub tema 2 yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan dinyatakan layak. Media Powerpoint telah diuji cobakan kepada peserta didik di Sekolah Dasar. Menggunakan model AADIE untuk mengetahui seberapa tinggi validasi produk model oleh ahli. Validasi materi diperoleh sebesar 75,5% dengan kategori tinggi dan validasi media diperoleh sebesar 46,25% dengan kategori tinggi.⁴⁸

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu tentang pengembangan media Powerpoint pada mata pelajaran IPA. Perbedaannya terletak pada sasaran kelas, dimana pada penelitian ini mengambil subjek penelitian pada peserta didik kelas IV dengan materi yang berbeda. Serta menggunakan model pengembangan ADDIE.

⁴⁷ Kusumawati H. "Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Lingkungan Sabahat Kita". Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Blitbang, Kemendikbud, 2017

⁴⁸ Wijayanti, W, & Relmasira, S. C. Pengembangan Media Powerpoint IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83. 2019, h. 77.

2. Artikel dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar* yang disusun oleh Irfan, Muhiddin dan Evi Ristiana, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2019. Tahap pada penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan pengembangan, pengembangan, evaluasi dan revisi media. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, data dari guru fasilitator, dan data dari uji coba peserta didik. Dari penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint dalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah media pembelajaran IPA berbasis Powerpoint dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media.⁴⁹

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu tentang pengembangan media Powerpoint pada mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Perbedaannya terdapat pada materi yaitu pada penelitian ini menggunakan materi Konsep Pernapasan pada Manusia dan Hewan.

3. Artikel dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI* yang disusun oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2021. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop dan Evaluate*). Dari data hasil menurut ahli materi yaitu sebesar 100%, tingkat kelayakan persentase dari ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 95,00%, tingkat kelayakan persentase dari ahli media yaitu sebesar 89,2% dan menurut hasil uji coba perorangan tingkat persentase yang diperoleh yaitu 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Powerpoint

⁴⁹ Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar". *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 3, No. 2 (2019) 16-27 ISSN: 2597-4866: h. 20-25.

interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar.⁵⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu tentang pengembangan media Powerpoint pada mata pelajaran IPA. Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan di kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan model pengembangan DDD-E di lokasi penelitian yang berbeda.

4. Artikel dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP* yang disusun oleh Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati, mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data dengan menggunakan kuantitatif dan kualitatif melalui angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar angket respons peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Tanjung Pinang sebanyak 25 orang. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan teknik *Method of Summated Ratings*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respons peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.⁵¹

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu seputar pengembangan media pembelajaran Powerpoint. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan satuan pendidikannya, pada penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP.

5. Artikel dengan judul *Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika* yang disusun oleh Dina Amsari, Fakhruallah I Tama Umar, Nirmala Santi, dan Puspa Sari Nasution,

⁵⁰ Dewi & Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5(1), h. 79-80.

⁵¹ Dewi, M. D., & Izzati, N. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP". *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 2020.

mahasiswa Universitas Taman siswa Padang pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian ini menunjukkan validasi ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dan persentase 90% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dan persentase 90% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil tes akhir juga menunjukkan bahwa 34 orang peserta didik mendapat nilai ≥ 70 dengan persentase 87,5%. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint berdampak positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik terutama untuk materi program linear.⁵²

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pengembangan media pembelajaran Powerpoint. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi dan satuan pendidikan yang dilakukan di kelas XI SMA.

⁵² Dina Amsari, Fakhruallah I Tama Umar, Nirmala Santi, dan Puspa Sari Nasution, “Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5039-5049: h. 5044-5046.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵³

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).⁵⁴

Secara metodologis, penelitian dan pengembangan mempunyai empat tingkat kesulitan yaitu: (1) meneliti tanpa menguji, (2) menguji tanpa meneliti, (3) meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada, (4) meneliti dan menguji dalam upaya menciptakan produk baru.⁵⁵

Sukmadinata (dalam Haryati), mengemukakan produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar.⁵⁶ Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *Powerpoint* pada mata pelajaran IPA dengan materi Siklus Air di kelas V SDN I Nonapan II, yang mengacu pada langkah-langkah pengembangan level 1 menurut Sugiyono yang diadaptasi dari Borg dan Gall.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297.

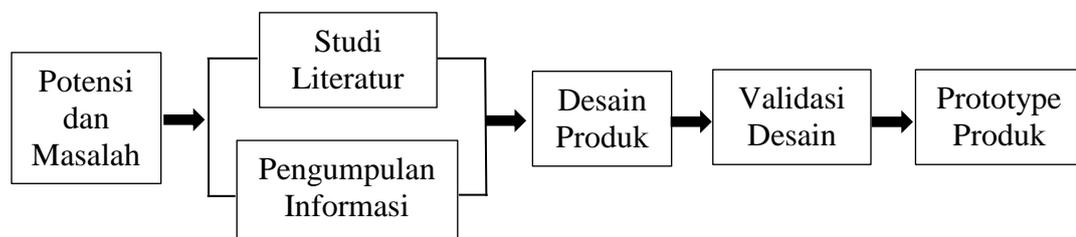
⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 28.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 40.

⁵⁶ Haryati, S. Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 2012, h. 14.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan pada level 1 adalah penelitian dan pengembangan di mana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan validasi terhadap rancangan produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi) tetapi tidak menguji produk tersebut secara eksternal (pengujian lapangan). Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan level 1 yang akan menjadi petunjuk bagi peneliti untuk mengembangkan media Powerpoint.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan⁵⁷

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media Powerpoint adalah menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap wali kelas V mengenai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Nonapan II.

2. Studi Literatur

Kegiatan selanjutnya setelah mengetahui potensi dan masalah, maka peneliti melakukan studi literatur melalui jurnal serta internet untuk menunjang pengembangan media Powerpoint pada mata pelajaran IPA dengan materi Siklus Air kelas V di SDN 1 Nonapan II.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 200-201.

3. Pengumpulan Informasi

Selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara terhadap guru kelas sebagai referensi untuk menunjang pengembangan media Powerpoint dengan materi Siklus Air.

4. Desain Produk

Setelah informasi telah dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah peneliti membuat produk media pembelajaran berbasis Powerpoint.

5. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses melalui apakah rancangan produk tersebut, dalam hal ini metode mengajar secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dalam masalah ini validasi desain digunakan untuk menilai apakah produk pengembangan media pembelajaran Powerpoint layak digunakan. Beberapa ahli untuk menilai produk tersebut dikategorikan sebagai berikut.

a. Validasi Media

Validasi media akan dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang memiliki mumpuni dalam bidang media. Ahli media memberikan saran kepada produk tersebut guna dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi Materi

Validasi materi akan dilakukan oleh ahli materi guna untuk menilai apakah sesuai atau tidak materi yang terdapat pada produk media pembelajaran berbasis Powerpoint.

c. Validasi Guru

Validasi dilakukan oleh guru terhadap produk pengembangan media Powerpoint guna untuk menilai apakah sesuai untuk digunakan pada pembelajaran. Guru dapat memberikan saran kepada produk tersebut agar produk dapat digunakan pada pembelajaran.

6. Prototipe Produk

Selanjutnya, produk telah berbentuk prototipe yang telah teruji.

C. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan dari validator dan praktisi pada tahap validasi, sedangkan data kuantitatif adalah data dari hasil validasi yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan sehingga dapat diukur atau dihitung secara langsung.

D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Interview (wawancara)

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga untuk mengetahui informasi dari responden yang lebih mendalam. Wawancara ini diajukan kepada guru kelas atau wali kelas V di SDN 1 Nonapan II khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁸ Kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada validator dan guru kelas untuk menilai produk pengembangan media Powerpoint pada mata pelajaran IPA dengan materi “Siklus Air Tanah.” Dalam penelitian pengembangan ini ada 3 kuesioner yang digunakan, yaitu kuesioner untuk validator ahli media, ahli materi, dan lembar evaluasi untuk guru.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipergunakan untuk mendapatkan data pendukung dalam penelitian ini, misalnya gambaran lokasi penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus dan buku pembelajaran IPA.

E. Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Likert *scale* atau skala Likert yang merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk melengkapi kuesioner yang

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 216.

mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan. Tingkat persetujuan yang dimaksud adalah skala Likert 1-5 pilihan, dengan gradasi dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), hingga Sangat Tidak Setuju (STS). Secara umum, bahan penelitian yang memakai skala Likert dibuat berdasarkan bentuk kuesioner atau angket dengan pilihan ganda atau dengan menggunakan *checklist*.⁵⁹

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan tambahan dan saran validator yang didapatkan dalam kolom komentar, pada tahap validasi produk, 1 orang guru data dihimpun menggunakan angket penilaian untuk memberikan kritik dan saran dalam media pembelajaran. Hasil dari analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk media pembelajaran berbasis Powerpoint. Data yang dihasilkan angket berupa data kualitatif yang dikumpulkan menggunakan skala Likert yang berkriteria 5 tingkat, selanjutnya dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item dari setiap jawaban pada masing-masing pertanyaan dalam angket sehingga menghasilkan data kuantitatif. Adapun kriteria aturan pemberian skor serta hasil dari penilaian menggunakan skala Likert dalam penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x i} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

⁵⁹ Sampoerna University, *Pengertian Skala Likert, Cara Penggunaan dan Contoh*. 11 Februari 2022.

Tabel 3.1
Kategori Penilaian

Skor	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat Kurang Layak	0 - 20%
2	Kurang Layak	20,01% - 40%
3	Cukup Layak	40,01% - 60%
4	Layak	60,01% - 80%
5	Sangat Layak	80,01% - 100%

Berdasarkan penilaian di atas, media pembelajaran dikatakan cukup layak apabila memenuhi syarat 40,01% - 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian.⁶⁰

⁶⁰ Menti Citriyani, "Pengembangan Multimedia Autoplay pada Mata Pelajaran Fikih". Skripsi, FTIK IAIN Manado, 2020, h 77-78.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Nonapan II Kecamatan Poigar Kabupaten Bolaang Mongondow. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan materi Siklus Air. Penelitian ini melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan diujikan kepada guru kelas V SDN 1 Nonapan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Pernyataan yang ada dalam kuesioner merupakan indikator dengan kategori yang berhubungan dengan penggunaan Powerpoint. Adapun pada sub bab ini akan membahas mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Powerpoint yang meliputi:

1. Potensi dan Masalah

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran maka akan lebih meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam belajar. Karena pada dasarnya peserta didik pada usia Sekolah Dasar lebih menyukai hal-hal yang menarik seperti penyampaian materi berbentuk gambar, audio, dan visual. Peneliti setelah menggali beberapa informasi adapun masalahnya yaitu, dalam kegiatan pembelajaran IPA di sekolah tersebut, ternyata sebagian besar dilakukan dengan metode ceramah tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih konkret, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang maksimal. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan bahan ajar yang menarik dan bervariasi, sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar. Hal itu dapat dilihat dengan kurangnya antusias peserta didik pada mata pelajaran IPA, karena peserta didik tidak memiliki gambaran nyata tentang bagaimana proses IPA terjadi di alam sekitar.

Maka dengan potensi dan masalah di atas, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media berbasis Powerpoint pada mata pelajaran IPA dengan materi Siklus Air di kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini terdiri dari materi proses terjadinya Siklus Air dan penjelasan lainnya. Media yang dihasilkan oleh peneliti pada pengembangan berupa halaman *cover*, halaman utama (*home*), halaman petunjuk tombol, halaman materi, dan informasi pengembang. Media pembelajaran berbasis Powerpoint ini ditujukan untuk guru ataupun peserta didik dalam mempelajari proses terjadinya Siklus Air.

Media yang disajikan ini cukup mudah untuk dipahami oleh guru maupun peserta didik serta penggunaannya yang mudah karena sudah terdapat petunjuk tombol di dalam media pembelajaran sehingga memudahkan guru maupun peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Powerpoint.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Powerpoint ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif lagi.

2. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi

Studi literatur pada penelitian ini diperoleh dari buku ajar tematik kelas V tema 8, jurnal dan buku-buku tentang media pembelajaran, yang diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran peserta didik lebih menyukai atau lebih tertarik dengan materi ajar yang menggunakan hal-hal yang menarik, seperti menggunakan media audio visual, menurut Hamalik (dalam Azhar) mengatakan “*Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis peserta didik.*”⁶¹

Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan informasi dengan menggunakan *interview* dan dokumentasi, pada tahap *interview* peneliti mewawancarai wali kelas V SDN 1 Nonapan II, peneliti memberikan

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, h. 19.

serangkaian pertanyaan tentang media pembelajaran. Dalam instrumen wawancara peneliti menanggapi dan memberikan kesimpulan dari beberapa pertanyaan yang ada, guru mengatakan bahwa dalam penyampaian materi biasa menggunakan media yang ada di sekitar, biasanya beliau menggunakan buku pelajaran, papan tulis, serta menggunakan metode ceramah dan kadang menggunakan LCD. Dalam menyiapkan media pembelajaran beliau terlebih dahulu melihat tahapan RPP, silabus dan buku ajar dan jika diperlukan menggunakan internet untuk mengetahui media apa yang cocok digunakan dalam materi yang akan disampaikan. Kemudian tahap selanjutnya peneliti menggunakan instrumen dokumentasi dengan mengumpulkan beberapa dokumentasi berupa buku ajar sebagai bahan rujukan untuk membuat media pembelajaran, RPP sebagai langkah apa saja yang harus dipelajari peserta didik dalam materi Siklus Air.

3. Desain Produk

Tahap desain produk ini merupakan tahap lanjutan dari hasil penelitian awal mulai dari menentukan potensi dan masalah kemudian melakukan studi literatur dan pengumpulan informasi. Dari hasil penelitian awal peneliti menemukan permasalahan yang ada di SDN 1 Nonapan II. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas V SDN 1 Nonapan II terkait dengan tema “Manusia dan Lingkungan”.
- b. Mencari referensi materi dari berbagai sumber seperti buku ajar, jurnal, dan internet.
- c. *Browsing Picture* atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan materi Siklus Air.
- d. Pelaksanaan pengembangan produk

Adapun media pembelajaran Powerpoint yang dihasilkan terdapat beberapa aspek: yaitu halaman awal, halaman home, bagian isi, soal latihan dan bagian pelengkap. Pengembangan desain media pembelajaran

menggunakan Microsoft Powerpoint 2010, ukuran *layout* 28,58 cm x 50,8 cm. Berikut paparan deskripsi produk media Powerpoint:

a. Halaman depan (*Cover*)

Pada halaman depan media Powerpoint memuat tampilan awal desain produk yang berisi tombol-tombol dengan menggunakan fitur *hyperlink* untuk mengarahkan tombol tersebut ke *slide* yang telah ditentukan, yaitu tombol bantuan navigasi yang mengarahkan ke *slide* informasi tombol dan informasi materi, tombol mulai untuk ke *slide* *home*, tombol informasi untuk ke *slide* bagian informasi dan tombol x untuk mengakhiri *slide show*.



Gambar 4.1 Cover

b. Halaman menu (*home*)

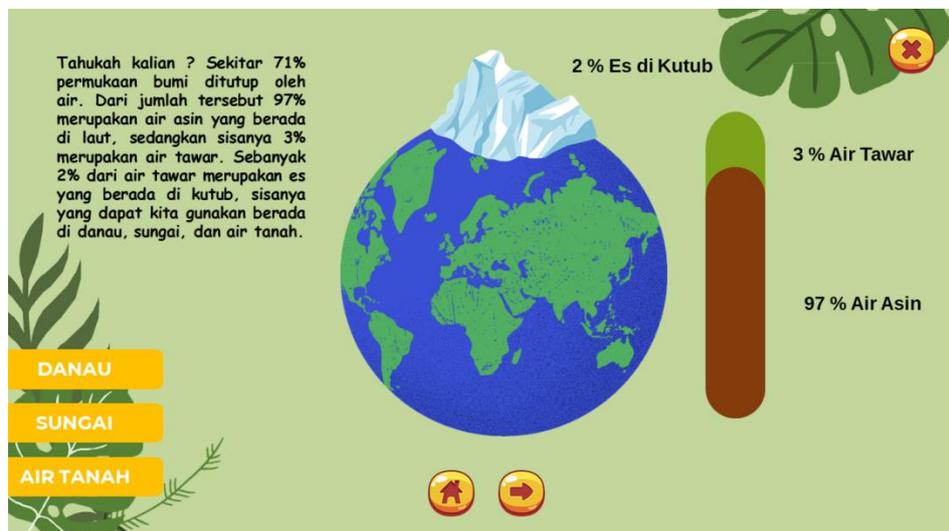
Pada slide ini memuat tampilan menu yang berisi tombol aksi ke menu dan soal latihan serta tombol kembali ke slide sebelumnya.



Gambar 4.2 Home

c. Bagian Isi

Pada bagian ini berisi materi tentang penjelasan proses terjadinya siklus air, dengan slide pertama berisi penjelasan awal sebagai stimulus kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran.



Gambar 4.3 Jumlah Air di Permukaan Bumi



Gambar 4.4 Kegunaan Air dalam Kehidupan Sehari-hari



Gambar 4.5 Stimulus



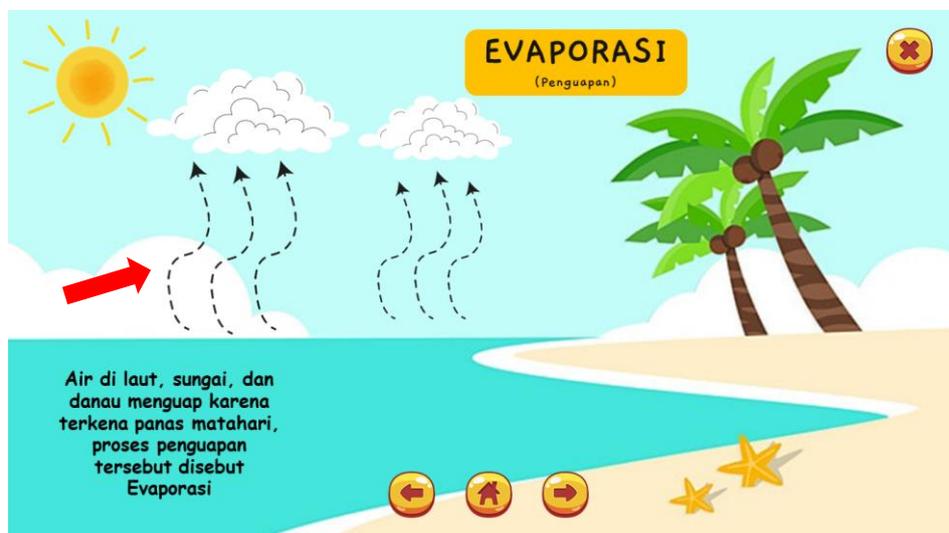
Gambar 4.6 Stimulus



Gambar 4.7 Pengertian Siklus Air



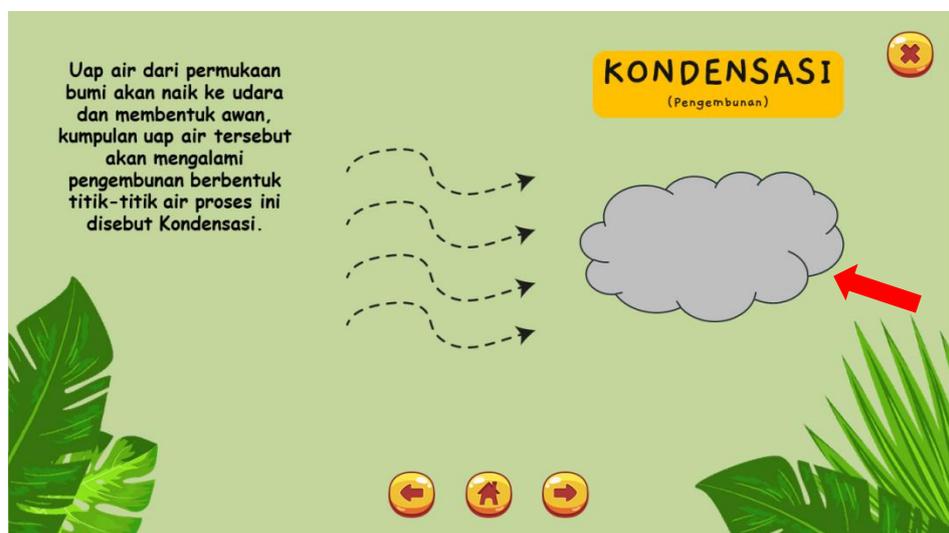
Gambar 4.8 Tiga tahapan utama siklus air



Gambar 4.9 Evaporasi



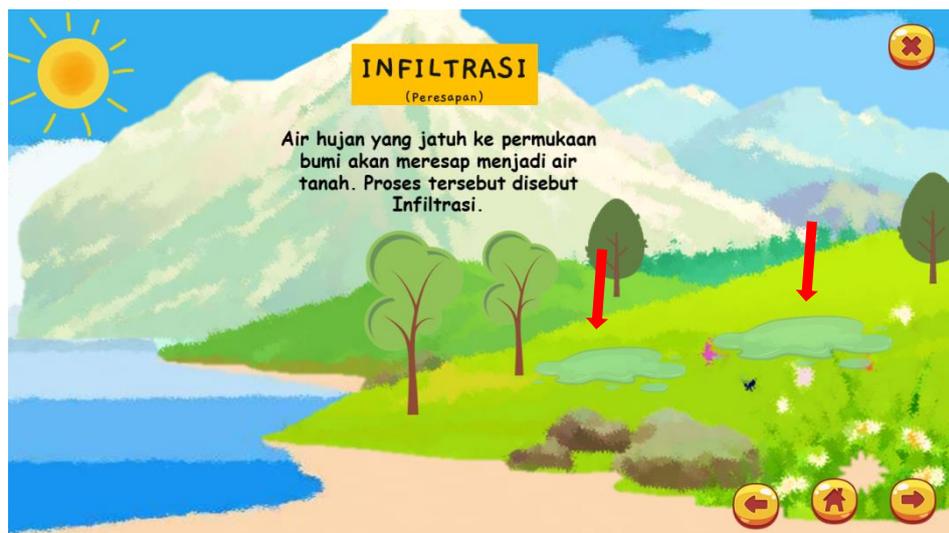
Gambar 4.10 Transpirasi



Gambar 4.11 Kondensasi



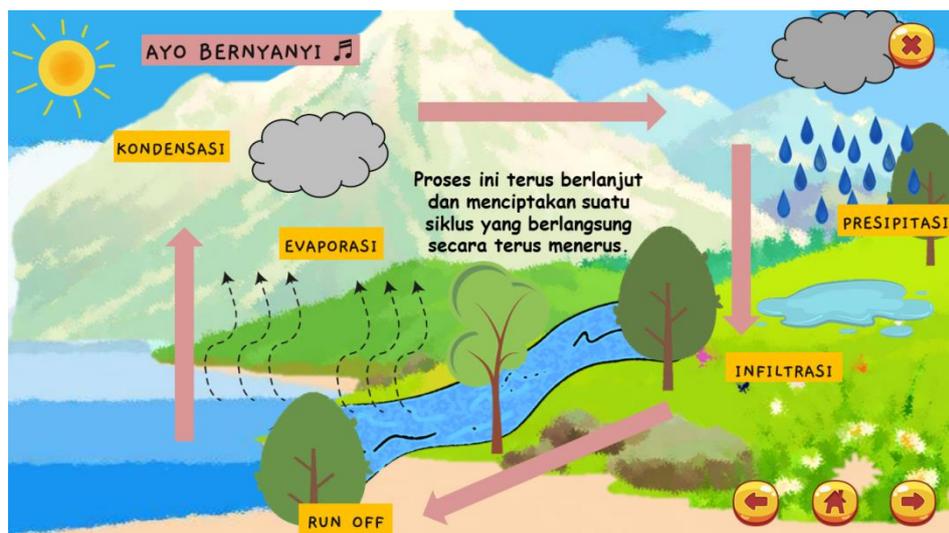
Gambar 4.12 Presipitasi



Gambar 4.13 Infiltrasi



Gambar 4.14 Run Off



Gambar 4.15 Siklus air yang terjadi secara terus menerus (kegiatan bernyanyi)

d. Informasi tombol

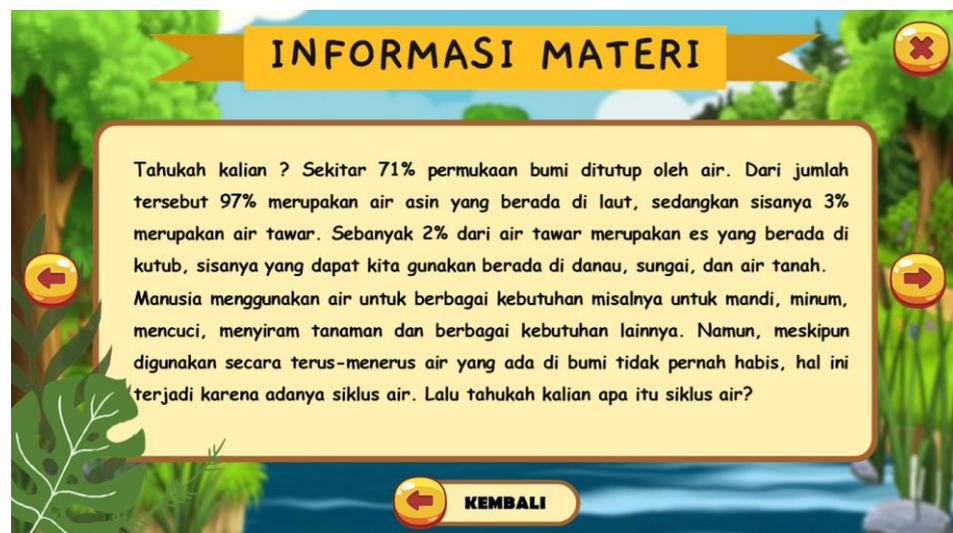
Slide informasi tombol dicantumkan guna untuk mengetahui fungsi dari masing-masing tombol untuk menjalankan aksi pada slide yang akan dituju.



Gambar 4.16 Informasi Tombol

e. Informasi Materi

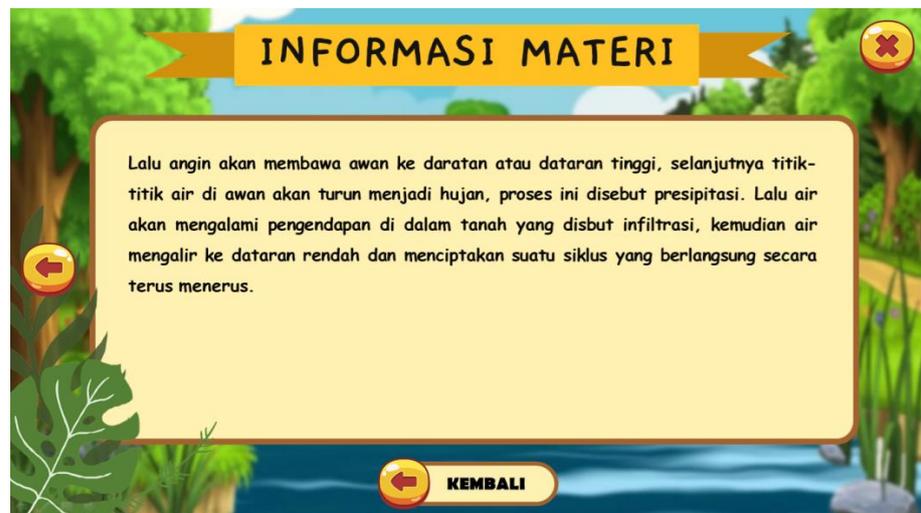
Slide ini dapat dipergunakan oleh guru dalam memahami isi materi pembahasan pada media ataupun sebagai bahan meringkas materi bagi peserta didik.



Gambar 4.17 Penjelasan Materi



Gambar 4.18 Penjelasan Materi



Gambar 4.19 Penjelasan Materi

f. Referensi Media

Berisi tentang alamat pengambilan *background*, materi, gambar, dan tombol animasi.



Gambar 4.20 Referensi Media

g. Pengembang

Pada slide informasi pengembang berisi tentang informasi pengembang media pembelajaran Powerpoint materi Siklus Air, yang meliputi; *nama, NIM, alamat email, fakultas, prodi, alamat dan asal*. Dan juga terdapat tombol kembali untuk ke *slide* awal, tombol x untuk menutup *slide Show*.



Gambar 4.21 Informasi Pengembang

4. Validasi Desain Produk

Kemudian setelah produk telah dikembangkan, selanjutnya adalah uji kelayakan dengan melakukan validasi media dan materi. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh, yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara terhadap kepala sekolah dan guru kelas di SDN 1 Nonapan II dan juga dokumentasi yang memperoleh materi siklus air dari buku ajar serta RPP sebagai acuan langkah apa saja yang dipelajari dalam materi siklus air. Kemudian data kuantitatif, diperoleh melalui dua tahapan penilaian, yaitu validasi produk dan uji coba pada guru kelas. Data validasi yang diperoleh dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Dalam proses validasi diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala Likert.

a. Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator yaitu validator pertama oleh Bapak Agung Budi Santoso, M.Pd., dan validator kedua oleh bapak Nur Fadli Utomo, M.Pd., dengan mengisi lembar angket penilaian yang telah diberikan oleh peneliti beserta dengan produk media pembelajaran Powerpoint yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media oleh Validator I

Aspek yang dinilai	No	X1	$\sum x$	$\sum xi$	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	1	4	46	50	92%	Sangat Layak
	2	5				
	3	5				
	4	5				
	5	5				
	6	4				
	7	4				
	8	5				

	9	5				
	10	4				
Pemrograman	11	5	37	40	92,5%	Sangat Layak
	12	5				
	13	4				
	14	5				
	15	4				
	16	5				
	17	5				
	18	4				
	JUMLAH					

$$P = \frac{83}{90} \times 100$$

$$P = 92,22\%$$

Keterangan:

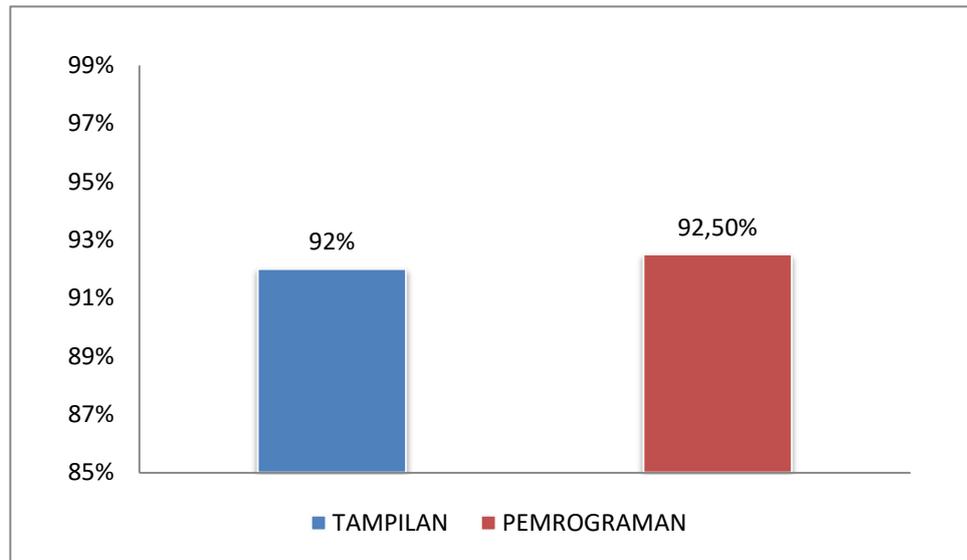
P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Data pada Tabel 4.1 menunjukkan rata-rata hasil validasi media pada media pembelajaran Powerpoint, pada aspek Tampilan Media diperoleh persentase sebesar 92% dan aspek Pemrograman Media diperoleh persentase sebesar 92,5%. Sehingga rata-rata hasil validasi media pembelajaran Powerpoint oleh validator pertama bapak Agung Budi Santoso, M.Pd., secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak sehingga bahan ajar dapat digunakan. Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian juga disajikan dalam bentuk diagram, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.22 Grafik Hasil Validasi Media I

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Media oleh Validator II

Aspek yang dinilai	No	X1	$\sum x$	$\sum xi$	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	1	4	46	50	92%	Sangat Layak
	2	4				
	3	4				
	4	5				
	5	5				
	6	4				
	7	5				
	8	5				
	9	5				
	10	5				
Pemrograman	11	5	35	40	87,5%	Sangat Layak
	12	5				
	13	4				
	14	4				
	15	4				
	16	5				
	17	4				
	18	4				
JUMLAH			81	90	90%	

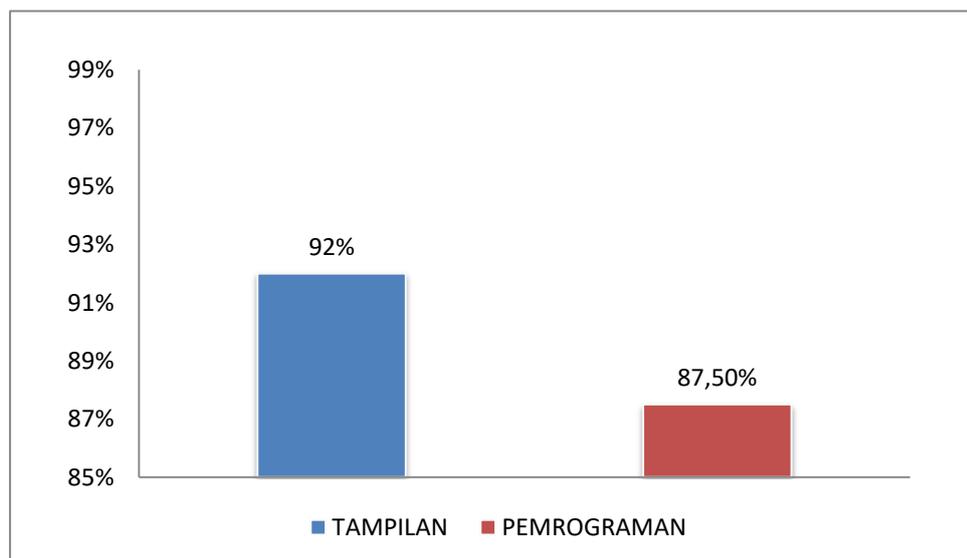
$$P = \frac{81}{90} \times 100$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
 100 : Bilangan konstan

Data pada Tabel 4.2 menunjukkan rata-rata hasil validasi media pada media pembelajaran Powerpoint, pada aspek Tampilan Media diperoleh persentase sebesar 92% dan aspek Pemrograman Media diperoleh persentase sebesar 87,5%. Sehingga rata-rata hasil validasi media pembelajaran Powerpoint oleh validator kedua, bapak Nur Fadli Utomo, M.Pd., secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak sehingga bahan ajar dapat digunakan. Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian juga disajikan dalam bentuk diagram, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.23 Grafik Hasil Validasi Media II

Setelah validator selesai mengisi angket dan memberikan skor di setiap instrumen selanjutnya validator memberikan komentar dan saran sebagai masukan bagi peneliti untuk melakukan revisi desain produk awal. Maka dari itu hasil revisi dapat dijelaskan pada tabel berikut.

1) Kritik dan saran ahli media

Tabel 4.3

Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Kritik	Saran
Validator I : Agung Budi Santoso, M.Pd.	Pengguna akan kesulitan memahami kegunaan tombol	Berikan petunjuk kegunaan tombol
	Pada slide ke 4 dan 8 warna tema background nya tidak sesuai	Sesuaikan dengan tema background yang lain
	Referensi website tempat mengunduh background/gambar dalam produk.	Agar menghindari dari plagiasi, maka Anda harus mencantumkan alamat website tempat Anda mengunduh background/gambar dalam produk ini.
Validator II : Nur Fadli Utomo, M.Pd.	Dikarenakan dalam format PPT maka dirasa kurang interaktif karena penggunaannya terbatas pada guru saja.	Sebaiknya dibuat format lain seperti video interaktif.

- 2) Hasil revisi ahli media
 a) Petunjuk penggunaan tombol



(Sesudah Revisi)

Gambar 4.24 Petunjuk Penggunaan Tombol Sesudah Revisi

- b) Background pada slide 4 dan 8





Gambar 4.25 Background Slide 4 (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi





Gambar 4.26 Background Slide 8 (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

c) Tambahkan referensi media



Gambar 4.27 Referensi Media Sesudah Revisi

b. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator yaitu validator pertama oleh Ibu Desy Sutriska Baluntu, S.Pd., dan validator kedua oleh Ibu Ana Finurica, S.Pd., dengan mengisi lembar angket penilaian oleh ahli materi yang telah diberikan oleh peneliti beserta dengan produk media

pembelajaran Powerpoint yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Validator I

Aspek yang dinilai	No	X1	$\sum x$	$\sum xi$	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	1	5	43	45	95,55%	Sangat Layak
	2	5				
	3	5				
	4	5				
	5	5				
	6	5				
	7	5				
	8	4				
	9	4				
Isi	10	5	53	55	96,36%	Sangat Layak
	11	5				
	12	4				
	13	5				
	14	5				
	15	5				
	16	5				
	17	4				
	18	5				
	19	5				
	20	5				
Jumlah			96	100	96%	

$$P = \frac{96}{100} \times 100$$

$$P = 96\%$$

Keterangan:

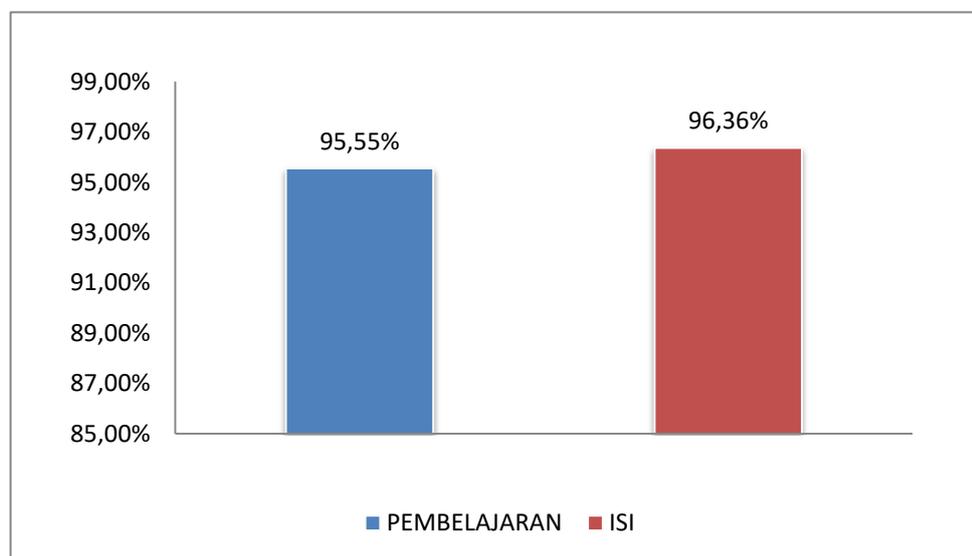
P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Data pada Tabel 4.4 menunjukkan rata-rata hasil validasi materi pada media pembelajaran Powerpoint. Pada aspek Pembelajaran diperoleh persentase sebesar 95,55% dan aspek Isi diperoleh persentase sebesar 96,36%. Sehingga rata-rata hasil validasi materi oleh validator pertama, Ibu Desy Sutriska Baluntu, S.Pd., pada media pembelajaran Powerpoint secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak sehingga bahan ajar dapat digunakan. Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian juga disajikan dalam bentuk diagram, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.28 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi I

Tabel 4.5

Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Validator II

Aspek yang dinilai	No	X1	$\sum x$	$\sum xi$	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	1	5	43	45	95,55%	Sangat Layak
	2	5				
	3	4				
	4	4				
	5	5				
	6	5				
	7	5				
	8	5				
	9	5				

Isi	10	5	53	55	96,36%	Sangat Layak
	11	4				
	12	4				
	13	5				
	14	5				
	15	5				
	16	5				
	17	5				
	18	5				
	19	5				
	20	5				
Jumlah			96	100	96%	

$$P = \frac{96}{100} \times 100$$

$$P = 96\%$$

Keterangan:

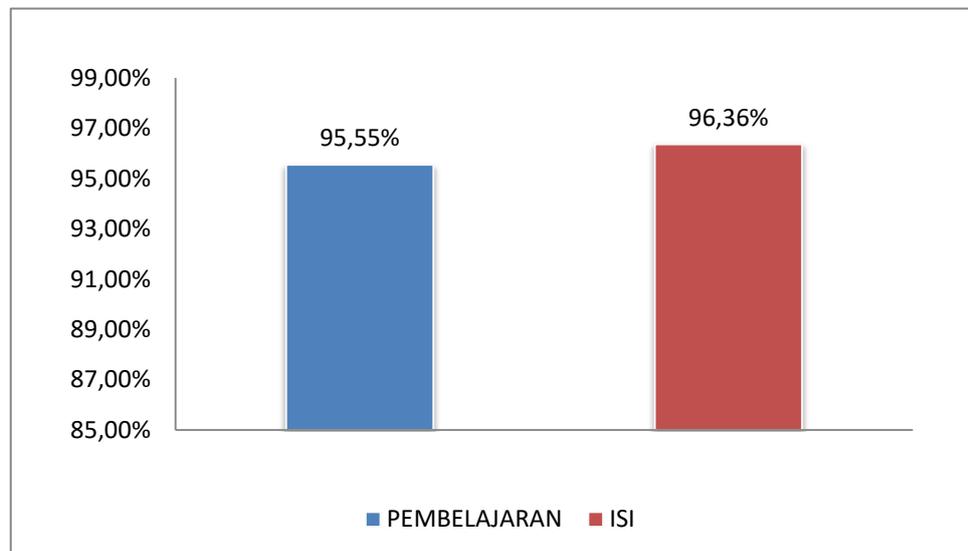
P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Data pada Tabel 4.5 menunjukkan rata-rata hasil validasi materi pada media pembelajaran Powerpoint. Pada aspek Pembelajaran diperoleh persentase sebesar 95,55% dan aspek Isi diperoleh persentase sebesar 96,36%. Sehingga rata-rata hasil validasi materi oleh validator kedua, Ibu Ana Finurica, S.Pd., pada media pembelajaran Powerpoint secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak sehingga bahan ajar dapat digunakan. Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian juga disajikan dalam bentuk diagram, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.29 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi II

Setelah validator selesai mengisi angket dan memberikan skor di setiap instrumen selanjutnya validator memberikan komentar dan saran sebagai masukan bagi peneliti untuk melakukan revisi desain produk awal. Maka dari itu hasil revisi dapat dijelaskan pada tabel berikut.

1) Kritik dan saran ahli materi

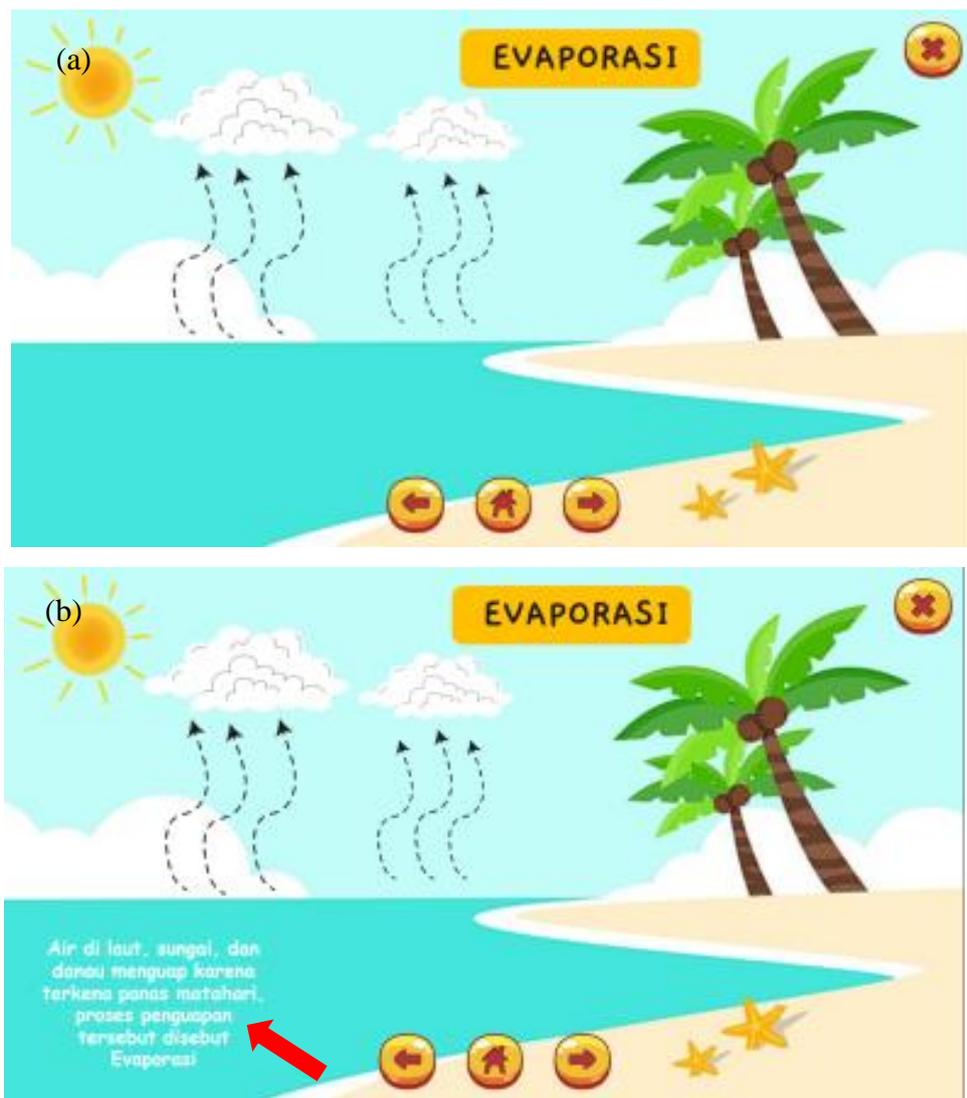
Tabel 4.6

Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik	Saran
Validator I : Desy Sutriska Baluntu, S.Pd.	Pada slide penjelasan materi tidak dicantumkan teks penjelasan materi	Sebaiknya pada slide penjelasan materi, tambahkan teks penjelasan mengenai istilah-istilah pada siklus air.
Validator II : Ana Finurica, S.Pd.	Penambahan bahasa penjelas.	Pemberian kata kunci yang mudah dipahami.
	Kesesuaian warna dengan background.	Penggantian warna teks yang tidak bertabrakan.

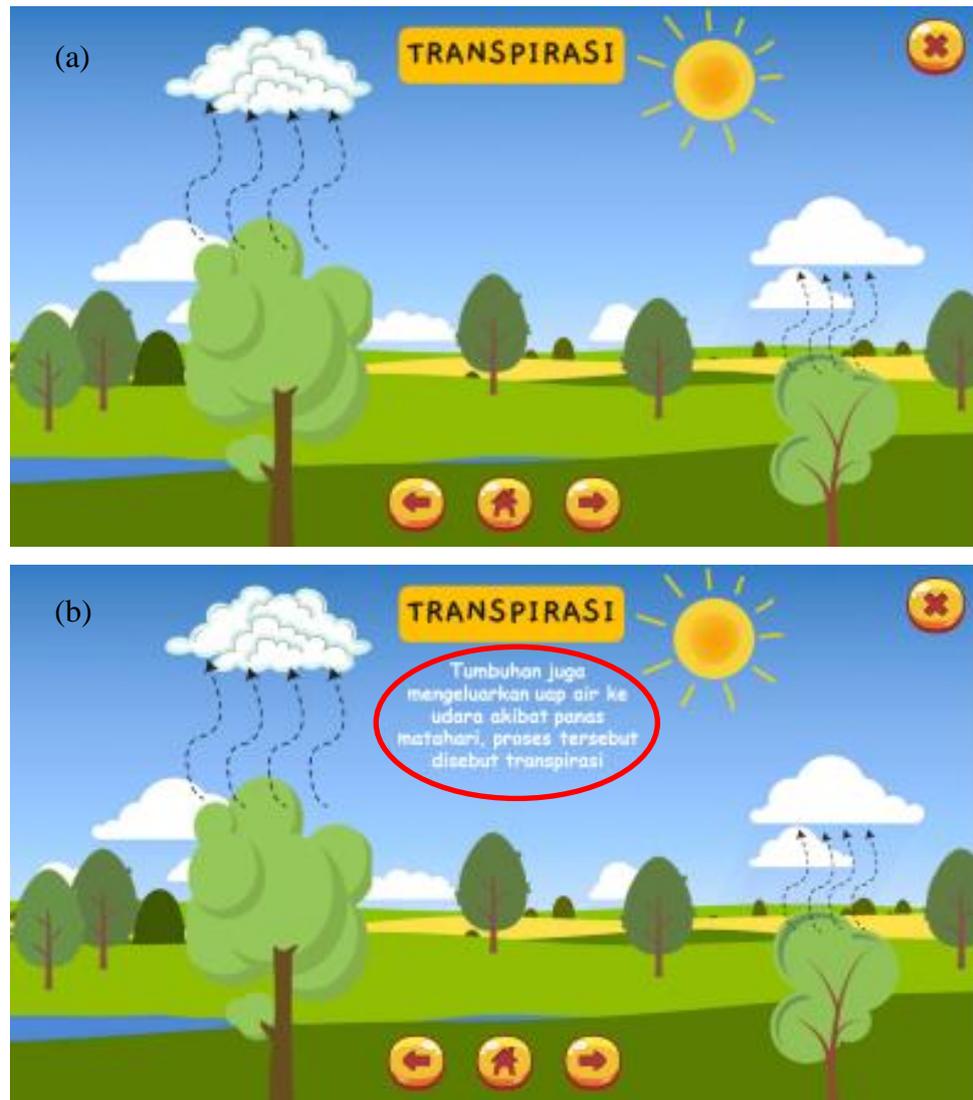
2) Hasil revisi ahli materi

Pada slide penjelasan istilah-istilah siklus air, menurut Ibu Desy Sutriska Baluntu, S.Pd., selaku validator pertama tambahkan teks penjelasannya agar mudah diingat oleh peserta didik.

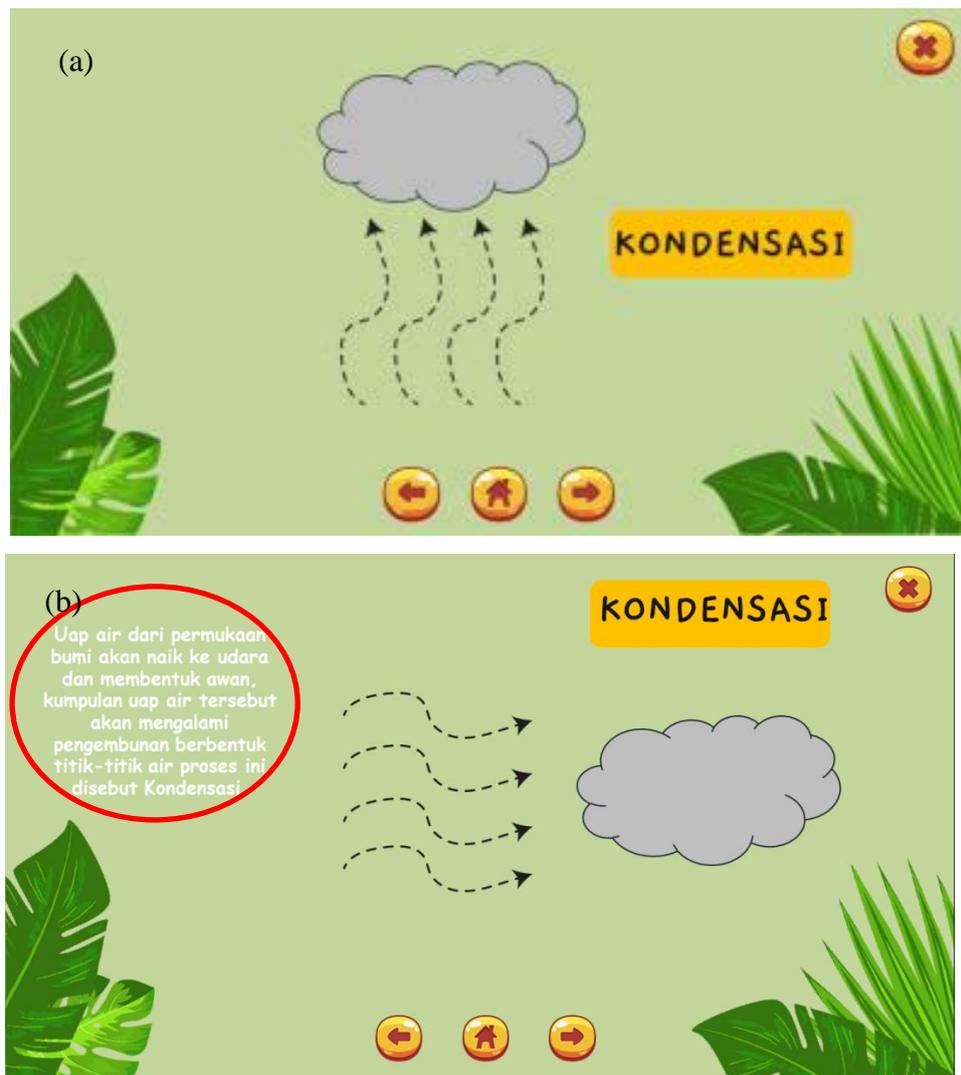


(Sesudah Revisi)

Gambar 4.30 Istilah Evaporasi: (a) Sebelum Revisi, dan (b) Sesudah Revisi

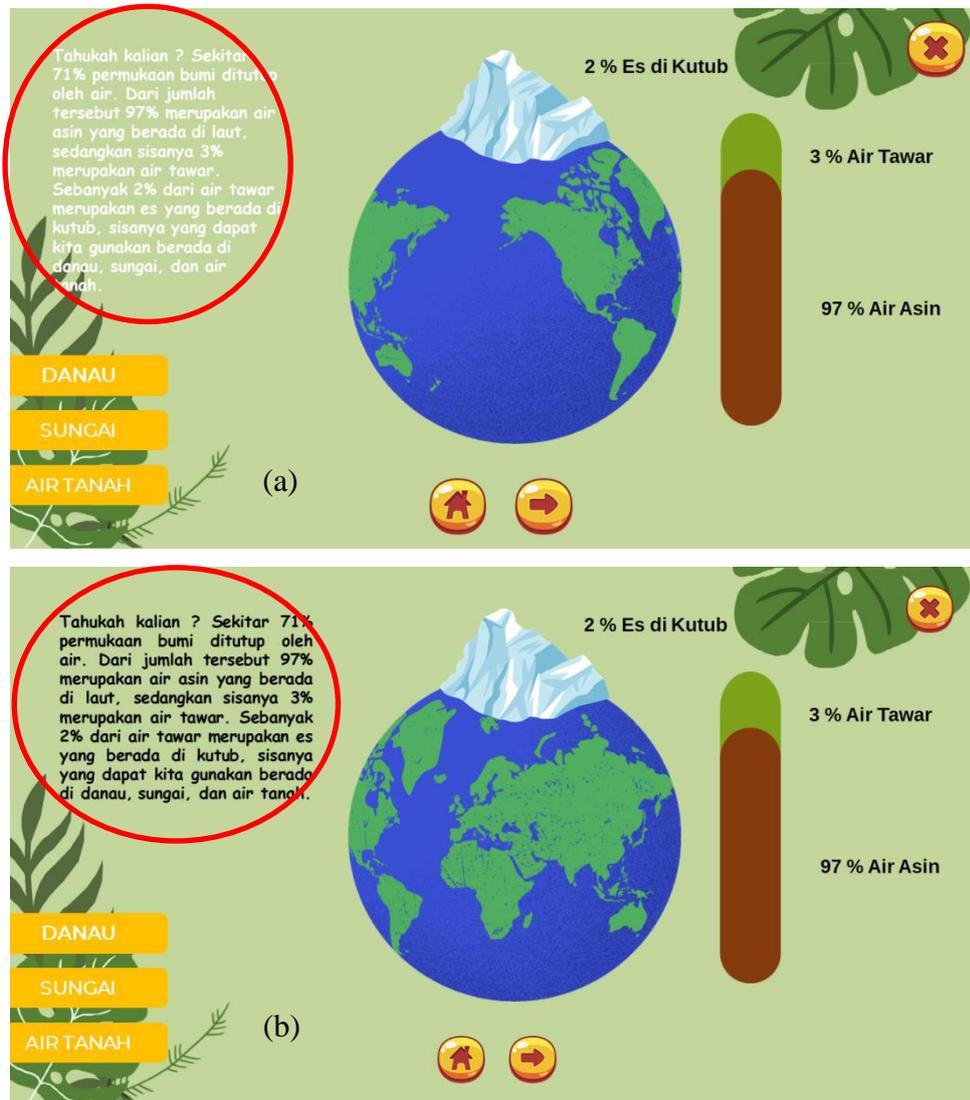


Gambar 4.31 Istilah Transpirasi (a) Sebelum dan (b) Sesudah Revisi

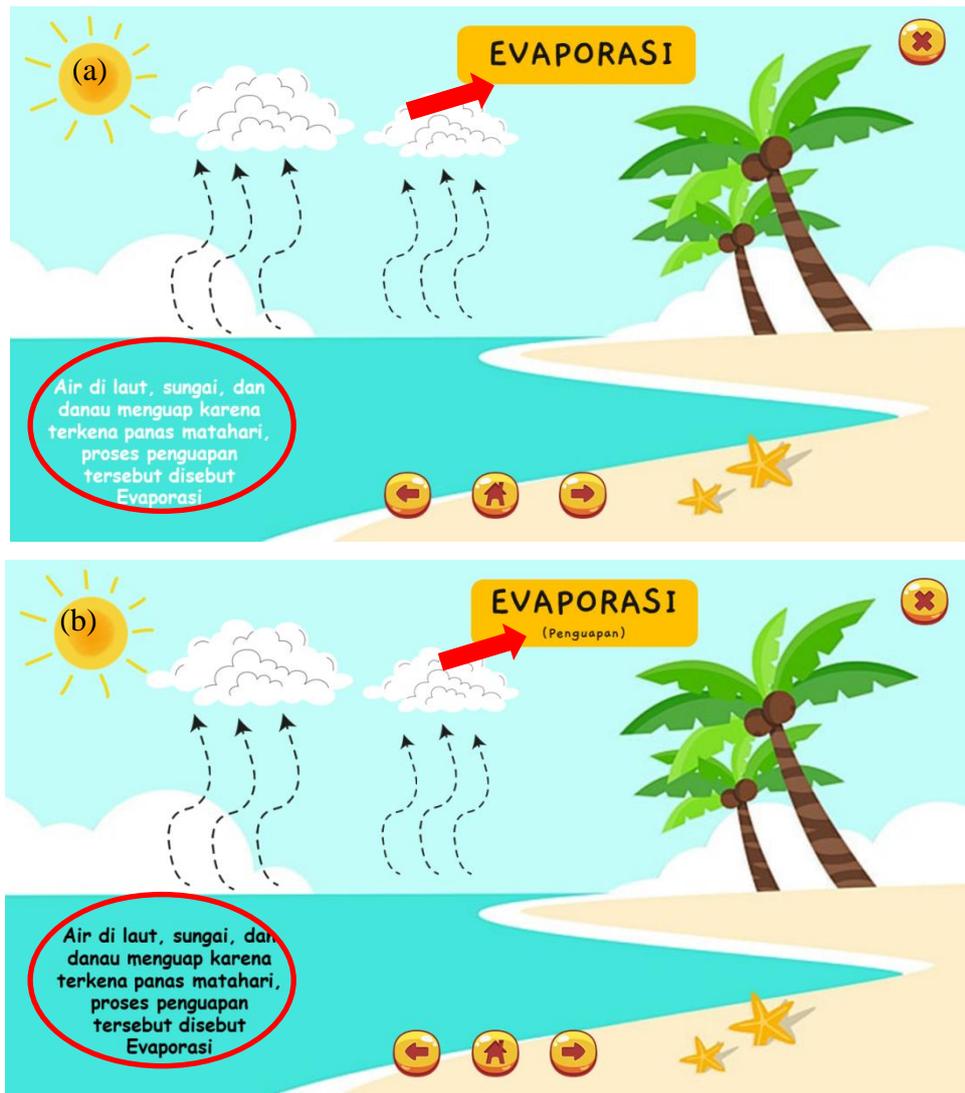


Gambar 4.32 Istilah Kondensasi (a) Sebelum dan (b) Sesudah Revisi

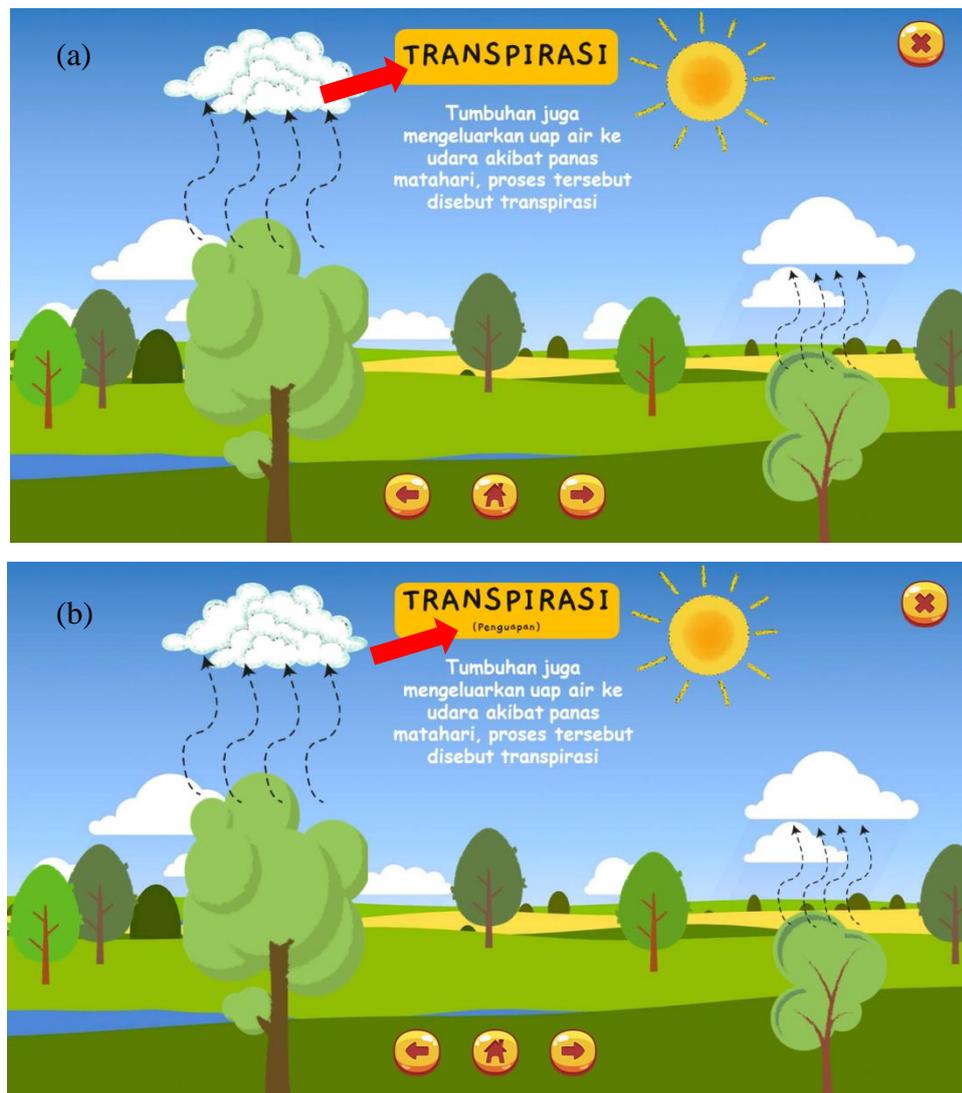
Selanjutnya menurut Ibu Ana Finurica, S.Pd., selaku validator kedua menyarankan untuk memberikan kata kunci di bawah penulisan istilah-istilah dari siklus air agar mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dan beliau juga menyarankan untuk mengganti warna teks yang lebih gelap agar tidak bertabrakan dengan warna *background* yang cerah. Berikut hasil revisinya.



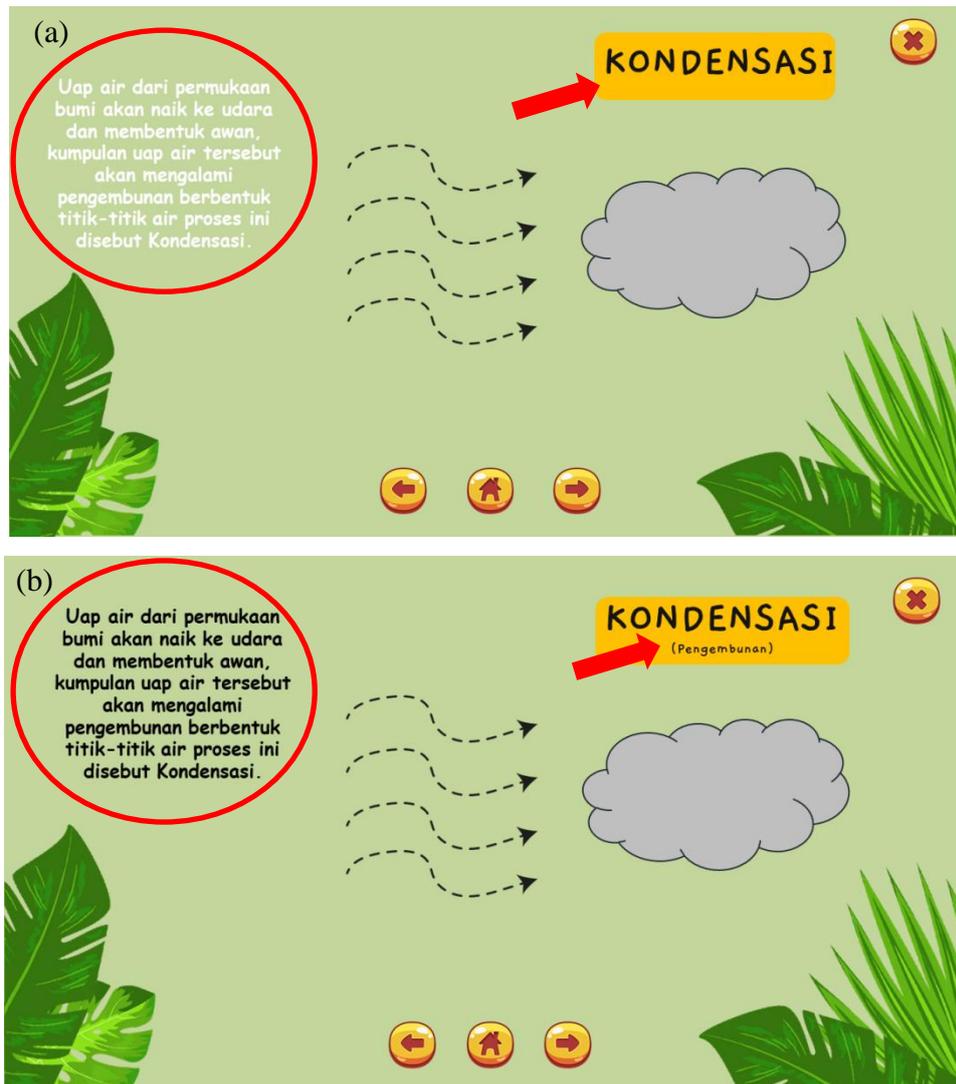
Gambar 4.33 Warna Teks (a) Sebelum dan (b) Sesudah Revisi



Gambar 4.34 Warna Teks dan Kata Kunci Evaporasi (a) Sebelum dan (b) Sesudah Revisi



Gambar 4.35 Kata Kunci Transpirasi (a) Sebelum dan (b) Sesudah Revisi



Gambar 4.36 Warna Teks dan Kata Kunci Kondensasi (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

c. Validasi Guru

Validasi guru ini dilakukan pada guru kelas V di SDN 1 Nonapan II, yaitu ibu Ferawati Mokodompit, S.Pd., dengan memberikan lembar angket beserta dengan media pembelajaran Powerpoint yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan mengenai media pembelajaran tersebut kepada guru dan mempersilahkan guru untuk menggunakan media tersebut. Kemudian guru diarahkan untuk mengisi setiap instrumen yang terdapat dalam angket sebagai bentuk penilaian terhadap media yang telah peneliti kembangkan. Adapun hasil data yang diperoleh dari validasi guru adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Guru

Aspek yang dinilai	No	X1	$\sum x$	$\sum xi$	Persentase (%)	Kategori
Pembelajaran	1	5	34	35	97,14%	Sangat Layak
	2	5				
	3	5				
	4	4				
	5	5				
	6	5				
	7	5				
Materi	8	5	39	40	97,5%	Sangat Layak
	9	5				
	10	5				
	11	4				
	12	5				
	13	5				
	14	5				
	15	5				
Media	16	5	43	45	95,55%	Sangat Layak
	17	4				
	18	5				
	19	4				
	20	5				
	21	5				
	22	5				
	23	5				
24	5					
Jumlah			116	120	96,66%	

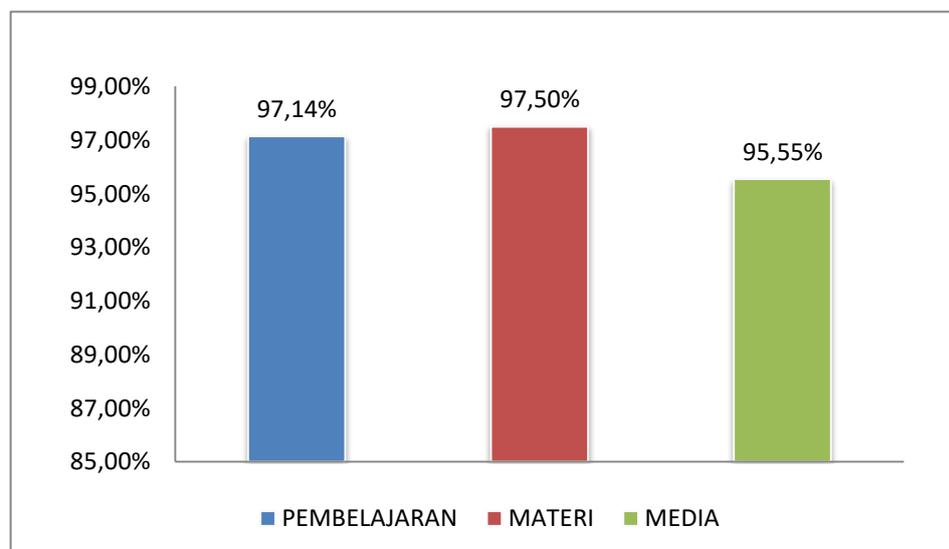
$$P = \frac{116}{120} \times 100$$

$$P = 96,66 \%$$

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)
 $\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
 100 : Bilangan konstan

Data pada Tabel 4.7 menunjukkan rata-rata hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas pada media pembelajaran Powerpoint, pada aspek Pembelajaran diperoleh persentase sebesar 97,14%, aspek Materi diperoleh persentase sebesar 97,5% dan aspek Media diperoleh persentase sebesar 95,55%. Sehingga rata-rata hasil validasi guru pada media pembelajaran Powerpoint secara keseluruhan memperoleh persentase 96,66% dengan kategori sangat layak sehingga bahan ajar dapat digunakan. Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian juga disajikan dalam bentuk diagram, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.37 Grafik Hasil Validasi Guru

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan rata-rata hasil validasi yang dilakukan oleh guru kelas pada media pembelajaran Powerpoint diperoleh tingkat kelayakan sebesar 97,14% pada aspek pembelajaran, 97,5% pada aspek Materi, dan 95,55% pada aspek Media. Sehingga rata-rata hasil validasi guru pada media pembelajaran Powerpoint secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

5. Prototipe Produk

Selanjutnya produk pengembangan telah berbentuk prototipe.

6. Hasil Analisis Data

Produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran Powerpoint sebagai acuan pembelajaran bagi guru maupun peserta didik di SDN 1 Nonapan II. Berikut hasil analisis media pembelajaran.

a. Analisis hasil desain media pembelajaran

Bentuk akhir dari media pembelajaran Powerpoint ini masih berbentuk pola prototipe pada materi Siklus Air. Media ini bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik. Desain media pembelajaran Powerpoint ini didasarkan pada kenyataan bahwa di SDN 1 Nonapan II belum tersedianya media pembelajaran Powerpoint pada mata pelajaran IPA dengan materi Siklus Air. Dengan demikian, adanya media pembelajaran Powerpoint ini dimaksudkan sebagai rujukan penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Nonapan II.

Prosedur desain media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama dengan melakukan analisis kebutuhan.
- 2) Tahap kedua penyusunan desain produk.
- 3) Tahap ketiga uji produk dengan melakukan validasi terhadap ahli media, ahli materi dan guru kelas.
- 4) Tahap keempat merevisi produk sesuai saran dan masukkan dari validator untuk menyempurnakan media pembelajaran.

Kemudian apabila media pembelajaran telah memenuhi prosedur bahan ajar, maka selanjutnya menghasilkan media pembelajaran Powerpoint yang layak digunakan sebagai bahan ajar. Peneliti menggunakan Powerpoint sebagai media pembelajaran karena sangat efektif dan profesional sebagai media pembelajaran serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan karena dalam media Powerpoint yang peneliti kembangkan telah memuat materi peragaan proses terjadinya siklus air serta soal latihan untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai materi siklus air, dan juga petunjuk penggunaan tombol yang telah menggunakan fitur *hyperlink* sebagai kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk berpindah dari satu slide ke slide yang lainnya.

b. Analisis validasi ahli terhadap media Powerpoint

Dalam pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai desain produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, hasil validasi diperoleh nilai dari instrumen angket dengan menggunakan skala Likert serta saran dan masukan perbaikan dari validator demi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Adapun analisis dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

1) Analisis hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak. Sedangkan penilaian dari ahli media kedua diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, Penilaian ini didasarkan pada dua aspek yang harus dinilai oleh ahli media, yaitu yang pertama aspek tampilan di mana aspek yang dinilai dari tampilan meliputi kesesuaian pemilihan tema *background*, kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf, kesesuaian warna, kemenarikan sajian gambar, kesesuaian

pemilihan gambar animasi dengan materi, tata letak teks dan gambar, kemenarikan tampilan tombol, kemenarikan desain slide dan komposisi tiap slide. Pada aspek tampilan ini ahli media memberikan nilai dengan rata-rata persentase sebesar 92% oleh validator pertama dan 90% oleh validator kedua dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek pemrograman, aspek yang dinilai meliputi kemudahan pemakaian program, kemudahan memilih menu, kemudahan berinteraksi dengan program, kemudahan masuk keluar dari program, kemudahan memahami struktur tombol, ketepatan reaksi *button* (tombol), efisiensi penggunaan slide, dan kecepatan animasi. Pada aspek pemrograman ini ahli media memberikan nilai dengan rata-rata persentase sebesar 92,5% oleh validator pertama dan 90% oleh validator kedua, dengan kategori sangat layak. Dengan demikian jika dikonverensi dalam kriteria kelayakan maka menurut ahli media bahwa media Powerpoint yang dikembangkan memiliki predikat “sangat layak” mengandung pengertian bahwa media yang dikembangkan telah memiliki kualitas tampilan dan pemrograman sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas V SDN 1 Nonapan II.

2) Analisis hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 96%. Sedangkan penilaian dari ahli materi kedua diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini didasarkan pada dua aspek yang harus dinilai oleh ahli materi, yaitu yang pertama aspek pembelajaran dimana aspek yang dinilai dari pembelajaran meliputi kelengkapan komponen pembelajaran, konsistensi antar komponen, kejelasan sasaran program, kejelasan kerangka isi, ketepatan pemilihan materi dengan yang dimediasikan, kemudahan memahami materi, kesesuaian soal dengan materi, kesesuaian

jumlah soal dengan cakupan materi, dan ketepatan jenis/bentuk soal. Pada aspek pembelajaran ini ahli materi memberikan nilai dengan rata-rata persentase skor sebesar 95,55% oleh validator pertama dan 95,55% oleh validator kedua, dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek isi, yang dinilai meliputi kedalaman materi, kebenaran isi/konsep, sistematika penyajian materi, penyajian contoh kasus untuk membantu memahami materi, kelugasan bahasa, kejelasan bahasa, ketepatan animasi untuk menjelaskan materi, ketepatan gambar untuk menjelaskan materi, dan kejelasan rumusan soal. Pada aspek isi ini ahli materi memberikan nilai dengan rata-rata persentase sebesar 96,36% oleh validator pertama dan 96,36% oleh validator kedua, dengan kategori sangat layak. Dari kedua validator diperoleh tingkat persentase yang sama, dengan demikian jika dikonverensi dalam kriteria kelayakan maka menurut ahli materi bahwa media pembelajaran Powerpoint yang dikembangkan memiliki predikat “sangat layak” mengandung pengertian bahwa media yang dikembangkan telah memiliki kualitas pembelajaran dan isi sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas V SDN 1 Nonapan II. Menurut validator ahli materi, media pembelajaran Powerpoint ini sangat bagus untuk digunakan karena peserta didik akan lebih tertarik dengan penjelasan materinya.

3) Analisis hasil evaluasi guru kelas

Berdasarkan penilaian oleh guru kelas di SDN 1 Nonapan II menunjukkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran Powerpoint dengan rata-rata persentase sebesar 96,66%. Penilaian ini didasarkan pada tiga aspek yang harus dinilai oleh guru kelas, yaitu yang pertama aspek pembelajaran di mana aspek yang dinilai dari pembelajaran terdiri dari 7 indikator, yaitu kejelasan rumusan kompetensi belajar, kejelasan sasaran program, penyampaian materi yang runtut, pemberian contoh-contoh dalam penyajian,

penyampaian materi menarik, dapat memotivasi peserta didik, dan latihan soal. Pada aspek pembelajaran ini guru kelas memberikan nilai dengan rata-rata persentase sebesar 97,14% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek materi di mana aspek yang dinilai dari materi terdiri dari 8 indikator, yaitu ketepatan materi, pentingnya materi, kemenarikan materi, kejelasan bahasa, materi mudah dipelajari, sesuai dengan situasi peserta didik, materinya bermanfaat dalam kehidupan peserta didik, dan pemberian sumber belajar lain untuk belajar. Pada aspek materi ini guru kelas memberikan nilai dengan rata-rata persentase skor sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Pada aspek media di mana aspek yang dinilai terdiri dari 9 indikator, yaitu petunjuk penggunaan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian penggunaan jenis huruf dan ukuran, ketepatan komposisi warna, kualitas tampilan gambar, animasi, daya dukung musik, membantu pemahaman materi, dan membangkitkan motivasi peserta didik. Pada aspek media ini guru memberikan nilai dengan rata-rata persentase skor sebesar 95,55% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian jika dikonverensi dalam kriteria kelayakan maka menurut guru kelas bahwa media Powerpoint yang dikembangkan memiliki predikat “sangat layak” mengandung pengertian bahwa media yang dikembangkan telah memiliki kualitas pembelajaran, materi dan media sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar di kelas V SDN 1 Nonapan II.

B. Pembahasan

Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* yang telah didesain sesuai dengan warna dan tata letak berdasarkan prinsip elemen visual, verbal, dan pola desain. Media pembelajaran berbasis Powerpoint dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran dan mempunyai fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Powerpoint pada penelitian ini dipadukan dengan gambar, animasi, dan lagu saat peneliti mengaplikasikan

produk tersebut. Dalam menampilkan materi yang akan dicapai, peserta didik dapat melihat secara konkret proses terjadinya siklus air. Dalam hal ini Nur Ramdhani mengungkapkan bahwa media pembelajaran Powerpoint merupakan media yang cukup interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan laptop dan LCD, proses pembelajaran akan menjadi interaktif karena media pembelajaran Powerpoint dapat menampilkan contoh sesuai dengan materi.⁶²

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis Powerpoint ini didasarkan pada kenyataan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran di SDN 1 Nonapan II masih kurang terutama pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian hasil dari pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefesiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II untuk mencapai proses pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini agar dapat mendukung aktivitas pembelajaran dan memperoleh pengetahuan.

Pada tahap validasi media dilakukan oleh 2 validator ahli media untuk memberikan penilaian dan masukan terkait aspek tampilan dan pemrograman dari produk yang dikembangkan. Data hasil penilaian memperoleh skor rata-rata 92% oleh validator pertama dan 90% oleh validator kedua dengan kategori sangat layak. Namun masih ada beberapa saran perbaikan media yang dihasilkan, diantaranya menambahkan petunjuk penggunaan tombol, referensi dan kesesuaian tema background. Dalam hal ini Rina dan Suci mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan, salah satunya pada kualitas teknis seperti keterbacaan, kemudahan menggunakan dan kualitas tampilan.⁶³ Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam memahami konsep yang

⁶² Nur Ramdhani, Pengembangan “Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif pada Kelas V SD Inpres Paku Pallangga Kabupaten Gowa”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021), h. 62.

⁶³ Rina Izlatul dan Suci Rohayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK “Muhammadiyah 1 Taman”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2015, h 1.

dipelajari secara sistematis. Pemilihan teks, animasi, audio, dan video yang tepat akan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan peserta didik itu sendiri.⁶⁴

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh 2 validator yang menguasai bidangnya untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan terkait dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Hasil dari penilaian oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 96% oleh validator pertama dan 96% oleh validator kedua. Saran dari ahli materi diantaranya penambahan bahasa penjelasan dari istilah-istilah siklus air dan kesesuaian warna teks. Menurut Dewi dan Manuaba peserta didik sangat antusias saat menggunakan media pembelajaran, karena tampilan media menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.⁶⁵

Hasil evaluasi guru kelas terhadap media Powerpoint yang dikembangkan diperoleh skor rata-rata 96,66%. Penilaian ini didasarkan pada tiga aspek yang harus dinilai oleh guru kelas, yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek media. Menurut penilaian dari guru kelas mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi, mudah digunakan, memotivasi, dan dapat menarik minat serta perhatian peserta didik dalam belajar. Tanggapan yang diberikan guru ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan, Muhiddin, dan Ristiana bahwa penggunaa media pembelajaran berbasis Powerpoint dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan tanpa menggunakan media.⁶⁶

⁶⁴ Dewi & Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5(1), h. 81.

⁶⁵ Dewi & Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5(1), h. 81.

⁶⁶ Irfan, Muhiddin, & Ristiana, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*, 2019, h. 11.

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini berupa media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan materi Siklus Air yang memuat gambar, animasi, dan musik sehingga terdapat kelebihan dan kekurangan media sebagai bahan ajar, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan media Powerpoint
 - a. Media ini dapat diedit oleh guru apabila ingin menambahkan materi untuk siswa.
 - b. Kemudahan dalam mengoperasikan media karena bersifat interaktif.
 - c. Media Powerpoint dapat dikonversi ke bentuk file flash sehingga dapat memperkecil ukuran file serta dapat dibuka di komputer tanpa menginstal program asal.
 - d. Media Powerpoint dapat dibuka pada tablet atau perangkat elektronik selain komputer.
2. Kekurangan
 - a. Media Powerpoint hanya dapat digunakan pada perangkat elektronik.
 - b. Latihan soal hanya dapat dibuka dalam bentuk pilihan ganda.
 - c. Pembuatan soal latihan belum bisa menggunakan timer.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media Powerpoint layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Siklus Air, berdasarkan hasil validasi dari ahli media pertama diperoleh rata-rata persentas skor 92,22% dengan kategori sangat layak, ahli media kedua diperoleh rata-rata persentase skor 90% dengan kategori sangat layak. Ahli materi pertama diperoleh rata-rata persentase skor 96% dengan kategori sangat layak, ahli materi kedua juga diperoleh rata-rata persentase skor 96% dengan kategori sangat layak dan validasi guru diperoleh rata-rata persentase skor 96,66% termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Powerpoint untuk pembelajaran IPA di kelas V SDN 1 Nonapan II layak digunakan sebagai bahan ajar.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan pada simpulan di atas, ada beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

3. Penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dengan materi Siklus Air.
4. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah media Powerpoint. Media Powerpoint merupakan media yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Hal ini karena setiap peserta didik dapat mengoperasikan media Powerpoint secara mandiri sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan kemampuan akademik masing-masing peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media Powerpoint yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan bahan ajar yang bermanfaat, serta diharapkan kepada pengembang selanjutnya untuk dapat melanjutkan ke tahap uji coba lapangan.
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media Powerpoint sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik kelas V, diharapkan media pembelajaran Powerpoint ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka bisa mendapatkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, D., Umar, F. I. T., Santi, N., Nasution, P. S. "Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 5044-5046.
- Arif, S. S. *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Astuti, N. F. "Mengenal Fungsi Microsoft Power Point." *Media Elektronik*. Jabar: Merdeka.com, 16 September 2021.
- Bandu. P. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006.
- Citriyani, M. "Pengembangan Multimedia Autoplay pada Mata Pelajaran Fikih". Skripsi, FTIK IAIN Manado, 2020.
Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang", (Skripsi, FIP UNNES, Semarang 2017).
- Dewi, N. L. P. S., dan Manuaba, I. B. S. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2021.
- Dewi, P. K., dan Budiana, N. *Media Pembelajaran Bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Malang: tim UB Press, 2018.
- Gunawan, A., Naomi, A. S., dan Suherman, S. "Pengembangan Model Belajar Blended Learning pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran: Edutech and Intructional Research Journal*, 2017.
- Haryati, S. "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15 (2018).
- Indriyanti, N. Y. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa

- Jalinus, N., dan Ambiyar. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Krisnasari, F. A. “Pengembangan Media Powerpoint untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola.” Skripsi, FKIP Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016.
- Kumala, F. N. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang: Ediiide Infografika, 2016).
- Kusumawati, H. “Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Lingkungan Sahabat Kita”. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Kwitantri, A. “Pengertian, Sejarah dan Fungsi Microsoft Powerpoint Beserta Kelebihannya.” <http://blog.unnes.ac.id> 12 Februari 2016.
- Majid. A. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Marinda. L. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. Vol. 13, No. 1, p-ISSN:2086-0749, e-ISSN:2654-4784. 2020.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., dan Parsa, S. M., “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan”, *Jurnal Tahsinia: Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Bab II Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum.
- Pribadi, B. A. “Media & Teknologi Dalam Pembelajaran.”
- Rosyid, M. Z., Sa’diyah, H., dan Septiana, N. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Samatoa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta Barat: Indeks. 2016.
- Sampoerna University. “Pengertian Skala Likert, Cara Penggunaan dan Contoh.” 11 Februari 2022.

- Setiawan, E. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Penerbit Erlangga, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujana. *Pendidikan IPA*. (Bandung: Rizqi Press, 2013).
- Suri, F. “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.” Skripsi, UIN Riau, Pekanbaru 2019.
- Suryani, N., Setiawan A., dan Putra, A. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Syahputra, A., dan Arifitama, B. “Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi Augmented Reality.” Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, Universitas AMIKOM Yogyakarta, 10 Februari 2018.
- Teda, E. O. “Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi dalam Pengembangan Media Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint”. 2001.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wena, M. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Cet, 7; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Wijayanti, W, dan Relmasira, S. C. “Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2019.
- Wisudawati, A. W. dan Sulistyowati E. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Cet. 1; Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DOKUMENTASI



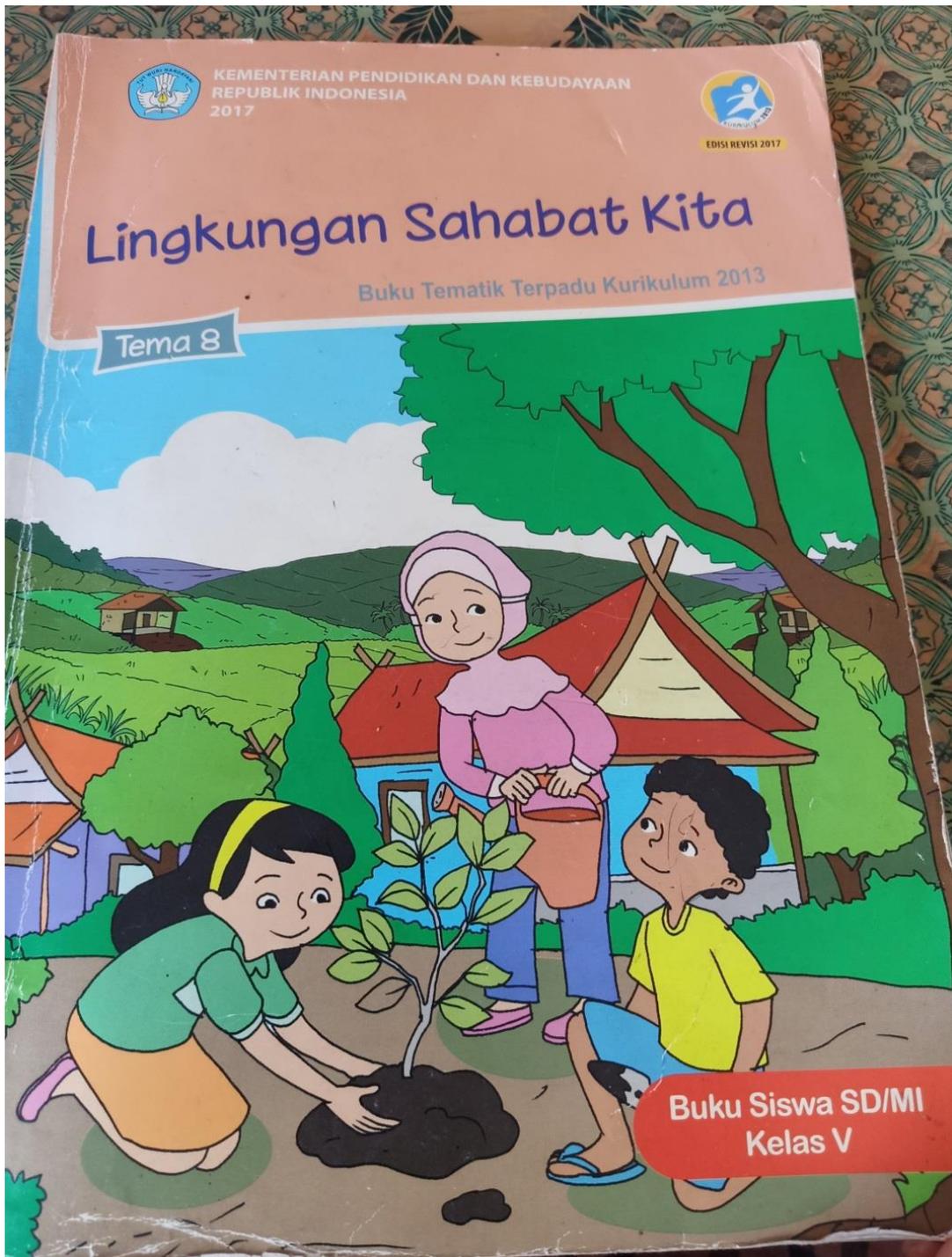
Foto bersama dengan Kepala SDN 1 Nonapan II



Validasi oleh Ahli Materi



Evaluasi Media Pembelajaran oleh Guru Kelas V SDN 1 Nonapan II



Buku Tematik Kelas V SD

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Tentang Buku Siswa	iv
Daftar Isi	vi
Subtema 1:	
Manusia dan Lingkungan	1
Subtema 2:	
Perubahan Lingkungan	52
Subtema 3:	
Usaha Pelestarian Lingkungan	97
Subtema 4:	
Kegiatan Berbasis Proyek dan Literasi	137
Daftar Pustaka	157
Profil Penulis	159
Profil Penelaah	160
Profil Editor	168
Profil Ilustrator	169

Daftar Isi Buku Tematik

Subtema 1
Manusia dan Lingkungan



Perhatikan gambar-gambar di atas.

1. Fakta-fakta apa sajakah yang ditunjukkan gambar-gambar tersebut?
2. Apakah lingkungan berguna bagi manusia? Mengapa?
3. Apakah keuntungan yang diperoleh manusia jika menjaga lingkungan?
4. Apakah akibatnya jika manusia tidak menjaga lingkungan?
5. Bagaimanakah kondisi lingkungan di sekitarmu?

Kamu telah melakukan pengamatan dan menceritakan gambar. Peristiwa yang terjadi pada gambar yang kamu amati itu disebut siklus air. Bacalah bacaan berikut untuk menambah pengetahuanmu.

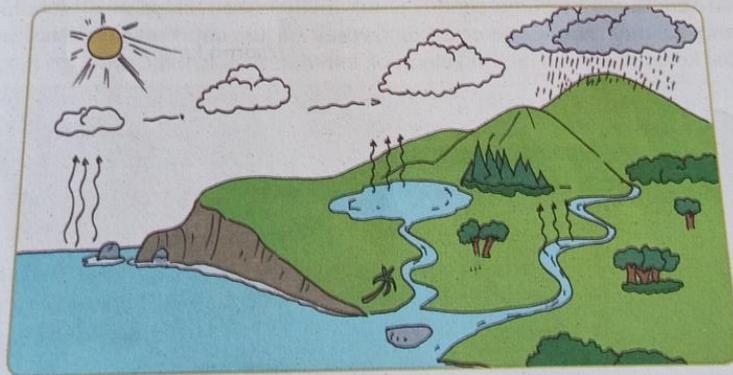
Ayo Membaca



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. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Siklus Air

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 di udara. 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 membentuk awan. Proses ini disebut *kondensasi* (pengembunan).

Materi Siklus Air

Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Selanjutnya, air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur.

Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut. Namun, sebagian 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.

Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

Sumber: IPA Salingtemas 5 untuk SD/MI Kelas V, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Ayo Mencoba



Kamu telah membaca teks "Siklus air". Bersama kelompokmu, gambarlah bagan sederhana karyamu sendiri untuk menjelaskan siklus air. Tambahkan kalimat-kalimat untuk menjelaskan proses siklus air. Presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelompok lain dan Bapak/Ibu Guru.

Materi Siklus Air

Air sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup di bumi. Semua makhluk hidup membutuhkan air. Banyak cara dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan air. Bacalah cerita tentang air berikut.

Ayo Membaca



Semut dan Beruang

Pada suatu hari, Beri si Beruang melihat ke dalam mata air. Beri mengeluh, "Sepertinya air di mata air ini semakin sedikit saja. Pasti bangsa semut terlalu banyak mengambil air!" Beri lalu menundukkan kepala, melihat ke tanah dengan teliti. Ah, ia melihat seekor semut hitam berjalan membawa guci mungil di pundak.

"Berhenti, semut!" teriaknya. "Aku tak akan membiarkanmu mengambil air di sumber airku lagi. Kamu sudah terlalu banyak mengambil air. Berhenti atau kucakar kau!" ancam Beri Beruang.

Semut hitam kecil itu tidak memperhatikan teriakan Beri. Ia merangkak ke bawah beberapa helai daun kering. Ia terus berjalan menuju sumber mata air. Beri mencakar dan mengendus daun-daun sambil berteriak, "Tak ada gunanya sembunyi! Aku bisa menemukanmu!"

Semut hitam berteriak dari arah belakang Beri, "Kenapa kamu pelit sekali? Bayi-bayi semut di lembah semut sangat kehausan. Air di mata air ini kan masih banyak sekali. Bahkan masih cukup untuk seribu rusa."

"Dengar kataku!" geram Beri sambil membalik tubuhnya. "Aku tak akan memberikanmu air lagi. Semua semut dilarang mengambil air di sini lagi!"

Semut Hitam terdiam sebentar. Lalu katanya, "Apa boleh buat, kalau kau sudah memutuskan begitu! Tapi aku tetap akan mengambil air untuk bayi-bayi semut di lembah!"

Beri beruang sangat marah. Namun, Semut Hitam sudah menghilang lagi ke bawah daun-daun kering. Beri mencarinya, tetapi ia tidak melihat apa-apa di rumput. Akhirnya ia kembali dengan jengkel ke sarangnya di dekat pohon oak.

Semut-semut yang haus menunggu di lembah semut. Setelah menunggu cukup lama, akhirnya mereka berbaris menuju mata air. Salah satu semut melihat guci air milik Semut Hitam yang tergeletak di jalan.

"Pasti Semut Hitam mendapat masalah. Lihatlah! Ini gucinya, tapi dia tidak tampak!" Mereka memungut guci itu dan terus berjalan.

Nama Sekolah : SDN 1 Nonapan II
Alamat Sekolah : Desa Nonapan Baru, Kec. Poigar, Kab. Bolmong
Guru Kelas : Ferawati Mokodompit, S.Pd
Hari/Tanggal : Rabu, 8 Maret 2023

1. Selama mengajar di kelas V apakah ada masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar?

Jawab: Ibu Ferawati mengatakan bahwa masih adanya anak yang belum lancar membaca.

2. Apakah dalam menyampaikan materi ibu menggunakan media pembelajaran?

Jawab : Ibu Ferawati mengatakan bahwa beliau dalam menyampaikan materi pembelajaran biasa menggunakan media yang ada disekitar. Biasanya beliau menggunakan buku pelajaran, papan tulis, dan terkadang menggunakan LCD.

3. Bagaimana cara ibu menyiapkan media pembelajaran?

Jawab : melihat tahapan RPP, silabus dan buku ajar dan jika diperlukan menggunakan internet untuk mengetahui media apa yang cocok digunakan dalam materi yang akan disampaikan.

4. Apakah ibu melakukan evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran?

Jawab : Beliau mengatakan bahwa setiap akhir dari materi pembelajaran selalu dilakukannya evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahanan peserta didik mengenai materi yang baru saja dipelajari. Evaluasi dilakukan dengan praktek mengulangi bacaan yang telah diajarkan, dan memberikan kuis.

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Identitas Validator

Nama : Ayung Budi Cantoro
NIP : 19910323202012104
Instansi : IAIN MANABG
Tanggal Pengisian :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media
2. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang media pembelajaran powerpoint yang dibuat.
3. Pendapat, kritik, saran penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai.
Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan dan mohon koreksi untuk perbaikan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Tampilan					
1.	Kesesuaian pemilihan tema background				✓	
2.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf					✓
3.	Kesesuaian warna					✓
4.	Kemenarikan sajian gambar animasi					✓
5.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi					✓
6.	Tata letak teks dan gambar				✓	
7.	Kemenarikan tampilan tombol				✓	
8.	Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol					✓
9.	Kemenarikan desain slide					✓
10.	Komposisi tiap slide				✓	
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Tampilan						
B.	Pemrograman					
11.	Kemudahan pemakaian program					✓
12.	Kemudahan memilih menu program					✓
13.	Kemudahan berinteraksi dengan program				✓	
14.	Kemudahan masuk dan keluar dari program					✓
15.	Kemudahan memahami struktur tombol				✓	
16.	Ketepatan reaksi <i>button</i> (tombol)					✓
17.	Efisiensi penggunaan slide					✓

18.	Kecepatan animasi				✓	
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Pemrograman						

C. Kebenaran Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman, mohon ditulis pada kolom 2, di bagian/tampilan mana kesalahan tersebut terjadi.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan, kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
		Pegguna akan kesulitan memahami kegunaan tombol	Berikan petunjuk kegunaan tombol
	Slide 4 dan 8	Warna tema Background tidak sesuai	Sesuaikan dengan tema background yang lain
		Referensi Website tempat mengunduh gambar dalam produk	Cantumkan alamat website tempat mengunduh gambar dalam produk ini.

D. Komentar dan Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Validator



Agung Budi Santoso

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Identitas Validator

Nama : *Nur Fala Hafidha*
NIP : *19901122202031007*
Instansi : *IAIN Mada*
Tanggal Pengisian : *6 Juli 2023*

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media
2. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang media pembelajaran powerpoint yang dibuat.
3. Pendapat, kritik, saran penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai.
Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 5 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan dan mohon koreksi untuk perbaikan.
6. Atas kesediaan Bapak/Tbu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Tampilan					
1.	Kesesuaian pemilihan tema background				✓	
2.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf				✓	
3.	Kesesuaian warna				✓	
4.	Kemenarikan sajian gambar animasi					✓
5.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi					✓
6.	Tata letak teks dan gambar				✓	
7.	Kemenarikan tampilan tombol					✓
8.	Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol					✓
9.	Kemenarikan desain slide					✓
10.	Komposisi tiap slide					✓
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Tampilan						
B.	Pemrograman					
11.	Kemudahan pemakaian program					✓
12.	Kemudahan memilih menu program					✓
13.	Kemudahan berinteraksi dengan program				✓	
14.	Kemudahan masuk dan keluar dari program				✓	
15.	Kemudahan memahami struktur tombol				✓	
16.	Ketepatan reaksi <i>button</i> (tombol)					✓
17.	Efisiensi penggunaan slide				✓	

18.	Kecepatan animasi				✓	
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Pemrograman						

C. Kebenaran Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman, mohon ditulis pada kolom 2, di bagian/tampilan mana kesalahan tersebut terjadi.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan, kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Bln ada credit format file yg mudah dibagikan		Selengkapnya dibuat format lain spt video interaktif.
2	Efek interaktivitas bln ada		Bkwna dlm format ppt maka harus kwny interaktif kwna pgguna rje sbatas pd gm sdr.

D. Komentar dan Saran Umum

Sebelumnya elemen interaktivitas interaktivitas
maka sebaiknya dibuat ke format media yg
didukung di shgn besar gadget (cross device).

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan

Manado, 6 Juni 2023

Validator,



.....
.....

**LEMBAR VALIDASI MATERI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

Identitas Validator

Nama : DESY SUTRISKA BALUNTU, S.Pd
NIP : 19941128 202012 2 009
Instansi : SDN 1 NONAPAN II
Tanggal Pengisian : 28 April 2022

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang media pembelajaran powerpoint yang dibuat.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai.
Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan dan mohon koreksi untuk perbaikan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kelengkapan komponen pembelajaran					✓
2.	Konsistensi antar komponen					✓
3.	Kejelasan sasaran program					✓
4.	Kejelasan kerangka isi					
5.	Ketepatan pemilihan materi dengan yang dimediakan					✓
6.	Kemudahan mamahami materi					✓
7.	Kesesuaian soal dengan materi					✓
8.	Kesesuaian jumlah soal dengan cakupan materi				✓	
9.	Ketepatan jenis/bentuk soal				✓	
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Pembelajaran						
B.	Aspek Isi					
10.	Kedalaman materi					✓
11.	Kebenaran isi /konsep					✓
12.	Kejelasan materi / konsep				✓	
13.	Sistematika penyajian materi					✓
14.	Penyajian contoh kasus untuk membantu memahami materi					✓
15.	Kelugasan bahasa					✓
16.	Kejelasan bahasa					✓
17.	Ketepatan bahasa				✓	
18.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					✓

19.	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi					✓
20.	Kejelasan rumusan soal					✓
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Isi						

C. Kebenaran Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi, mohon ditulis pada kolom 2, di bagian mana kesalahan tersebut terjadi.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan, kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
	Pada slide Penjelasan Materi	Tidak ada teks penjelasan materi	Tambahkan teks Penjelasan mengenai istilah-istilah pada siklus air.

D. Komentar dan Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan

Nonapan II, 28/04/2023

Ahli Materi



DESY SUTRISKA BAWANTU, S.Pd
NIP. 19941128 202012 2 009

LEMBAR VALIDASI MATERI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Ana Finurica, S.Pd.
NIP : -
Instansi : MIN 2 Manado
Tanggal Pengisian : Rabu, 31 Mei 2023

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang media pembelajaran powerpoint yang dibuat.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai.

Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan dan mohon koreksi untuk perbaikan.
 6. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kelengkapan komponen pembelajaran					✓
2.	Konsistensi antar komponen					✓
3.	Kejelasan sasaran program				✓	
4.	Kejelasan kerangka isi				✓	
5.	Ketepatan pemilihan materi dengan yang dimediakan					✓
6.	Kemudahan mamahami materi					✓
7.	Kesesuaian soal dengan materi					✓
8.	Kesesuaian jumlah soal dengan cakupan materi					✓
9.	Ketepatan jenis/bentuk soal					✓
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Pembelajaran						
B.	Aspek Isi					
10.	Kedalaman materi					✓
11.	Kebenaran isi /konsep				✓	
12.	Kejelasan materi / konsep				✓	
13.	Sistematika penyajian materi					✓
14.	Penyajian contoh kasus untuk membantu memahami materi					✓
15.	Kelugasan bahasa					✓
16.	Kejelasan bahasa					✓
17.	Ketepatan bahasa					✓
18.	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi					✓

19.	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi					✓
20.	Kejelasan rumusan soal					✓
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Isi						

C. Kebenaran Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran dan aspek isi, mohon ditulis pada kolom 2, di bagian mana kesalahan tersebut terjadi.
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan, kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang Salah	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1.	Panel tahapan siklus air	Penambahan bahasa penjelas.	- Pemberian kata kunci yg mudah dipahami
2.	Pemilihan warna teks materi	kesesuaian warna dengan background	- Penggantian warna teks yang tidak bertabrakan

D. Komentar dan Saran Umum

Pemilihan media dan penyusunan terkemas dengan menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan pada siswa untuk belajar.

Namun ada beberapa poin penambahan untuk menyempurnakan tampilan media pembelajaran.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan

Manado, 31 Mei 2023

Ahli Materi



Ana Finurica, S.Pd

**LEMBAR EVALUASI
INSTRUMEN UNTUK GURU**

Identitas Guru

Nama : FERAWATI. MOKODOMPIT, S.pd
Instansi : SD NEGERI 1 NONAPAN II
Tanggal Pengisian : 20 APRIL 2023

Petunjuk Pengisian

1. Lembar kusioner diisi oleh guru.
2. Kusioner ini dimaksudkan untuk mendapatkan masukan agar program ini dapat disebarluaskan.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
4. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai.

Adapun kriteria setiap pemilihan sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

5. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam media pembelajaran ini mohon menulis pada kolom yang telah disediakan.
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan kompetensi belajar					✓
2.	Kejelasan sasaran program					✓
3.	Penyampaian materi yang runtut					✓
4.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian				✓	
5.	Penyampaian materi menarik					✓
6.	Kegiatan belajarnya dapat memotivasi siswa					✓
7.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					✓
	Jumlah					
	Total Penilaian					

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi					✓
2.	Pentingnya materi					✓
3.	Kemenarikan materi					✓
4.	Kejelasan bahasa untuk memahami materi				✓	
5.	Materinya mudah dipelajari					✓
6.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa					✓
7.	Materinya bermanfaat dalam kehidupan siswa					✓
8.	Pemberian sumber lain untuk belajar					✓
	Jumlah					
	Total Penilaian					

C. Aspek Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
2.	Kemudahan penggunaan				✓	
3.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf					✓
4.	Ketepatan komposisi dan kombinasi warna				✓	
5.	Kualitas tampilan gambar					✓
6.	Animasi					✓
7.	Daya dukung musik					✓
8.	Membantu pemahaman materi					✓
9.	Membangkitkan motivasi siswa					✓
	Jumlah					
	Total Penilaian					

D. Komentar dan Saran

kurangnya Materi dalam penjelasan yang ada pada Media.
Sebaiknya tambahkan teks penjelasan Materi pada Media

.....

.....

.....

Nonapan II, 28/04/2023

Guru



FERAWATI. MOKODOMPIT. S.pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 1 Nonapan II
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema : 8 . Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema : 1 Manusia dan Lingkungan
Hari, tanggal :
Alokasi Waktu : 1 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual, dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan literasi membaca (mengamati), siswa mampu menelaah peristiwa Siklus Air pada teks dengan benar.
2. Melalui kegiatan menggali informasi dari media pembelajaran yang dibuat guru, siswa dapat menemukan informasi mengenai istilah-istilah dalam proses siklus air.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab, siswa mampu menyimpulkan peristiwa siklus air dengan benar.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">· Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.· Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.	10 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> · Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran “Siklus Air” yang akan dilakukan. · Apersepsi mengenai manfaat air dalam kehidupan sehari-hari. 	
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> · Siswa mengamati media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru tentang “Siklus Air”. · Guru menjelaskan materi “Siklus Air” yang ditampilkan berupa media Powerpoint · Siswa diajak bertanya jawab mengenai apa saja yang ada di dalam media pembelajaran “Siklus Air” · Beberapa siswa mendeskripsikan istilah yang ada di dalam materi siklus air dari media pembelajaran yang ada. · Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. · Guru memberikan beberapa gambar siklus air kepada masing-masing kelompok. · Setiap kelompok mengklasifikasikan gambar-gambar tersebut sesuai dengan materi yang sudah dipelajari tentang “Siklus Air”. · Masing-masing kelompok mewakili salah satu anggotanya untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. · Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja tiap kelompok. · Guru memberikan penguatan terhadap hasil kegiatan siswa. 	20 Menit
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> · Guru mengadakan uji kompetensi dengan memberikan soal latihan untuk mengukur ketercapaian belajar siswa tentang materi “Siklus Air”. · Siswa bersama guru membuat kesimpulan secara verbal tentang 	10 Menit

		<p>“Siklus Air”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	
--	--	---	--

D. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- a. Penilaian Sikap : Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja

Nonapan Baru, 1 Mei 2023

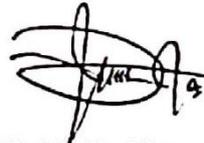
Mengetahui,

Guru Kelas



Ferawati Mokodompit, S.Pd

Peneliti



Cici Prishelia Mamonto
NIM. 19.21.025

Kepala SDN-1 Nonapan II



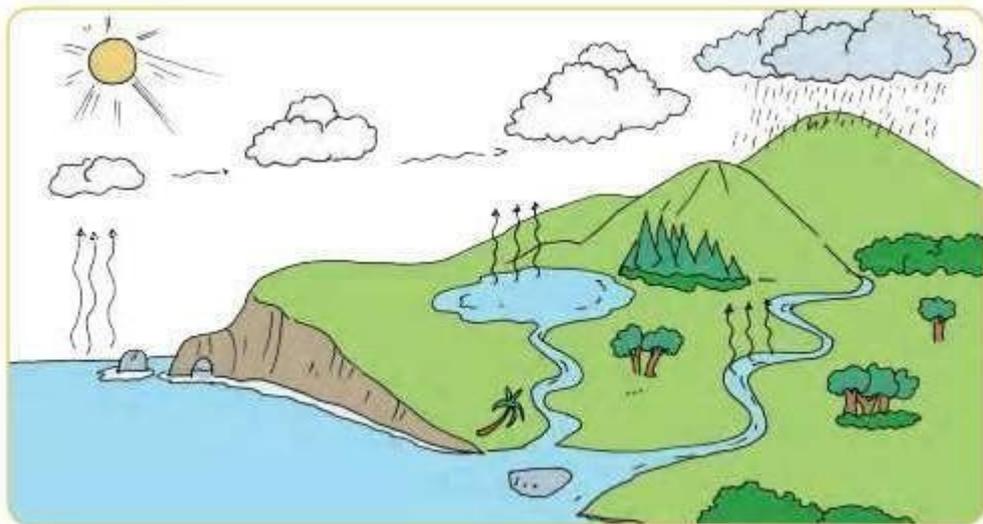
LUN MAMONTO, S.Pd
NIP. 196907131992082001

Materi Pelajaran

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 selalutersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terusmenerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!



Siklus Air

Siklus Air 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 di udara. 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 membentuk awan. Proses ini disebut *kondensasi (pengembunan)*. Titik-titik air di awan selanjutnya akan turun menjadi hujan. Air hujan akan turun di darat maupun di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur. Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau, akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Selanjutnya air sungai akan mengalir ke laut.

Namun, sebagian 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. Dari proses siklus air itu dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

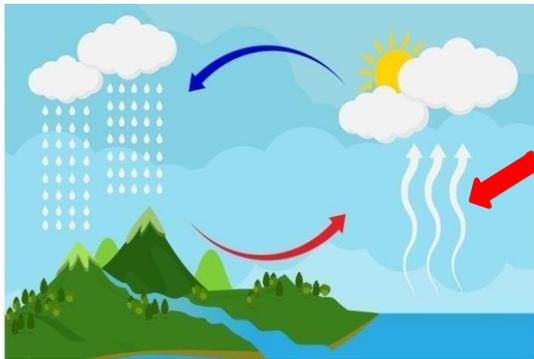
TUGAS KELOMPOK

Kerjakan tugas berikut secara berkelompok!

Anak panah (warna merah) yang ditunjukkan pada setiap gambar berikut menandakan sebyah peristiwa siklus air apa? Kelompokkan sebagaimana kondisi yang ditunjukkan oleh anak panah tersebut!

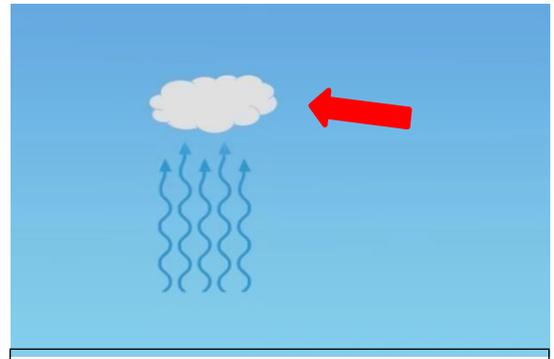
Setelah selesai mengerjakan, salah satu perwakilan dari kelompok untuk bersiap majuke depan kelas guna untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompok dengan memberikan alasan yang benar.

1



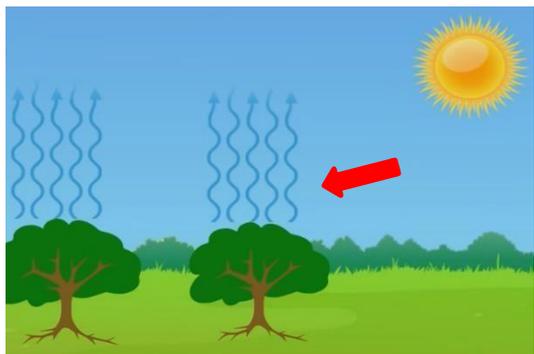
.....

2



.....

3



.....

4



.....

Istilah-istilah Siklus Air

1. Kondensasi
2. Evaporasi
3. Transpirasi
4. Presipitasi

SOAL LATIHAN

Pilihlah jawaban yang dianggap paling benar!

1. Dalam siklus air unsur yang berperan utama dalam proses evaporasi dan transpirasi adalah
a. Matahari b. Bulan c. Bintang d. Planet
2. Uap air yang naik ke atas mengalami perubahan wujud menjadi titik-titik air yang terkumpul menjadi awan. Proses ini disebut
a. Presipitasi c. Transpirasi
b. Evaporasi d. Kondensasi
3. Berikut manfaat air bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, kecuali
a. Mandi c. Mencuci tangan
b. Wisata air terjun d. Minum
4. Berikut urutan siklus air yang benar adalah
a. Evaporasi → kondensasi → presipitasi → infiltrasi
b. Evaporasi → transpirasi → presipitasi → infiltrasi
c. presipitasi → kondensasi → evaporasi → infiltrasi
d. Evaporasi → kondensasi → transpirasi → infiltrasi
5. berikut yang bukan merupakan informasi mengenai siklus air adalah
a. Air laut menguap karena terkena panas matahari
b. Tumbuhan juga mengeluarkan uap
c. Air hujan yang turun kemudian meresap ke dalam tanah
d. Rangkaian siklus air berakhir pada proses presipitasi

KUNCI JAWABAN

- | | |
|------|------|
| 1. a | 4. a |
| 2. d | 5. d |
| 3. b | |



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jln. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

Nomor : B-1033/In. 25/F.II/TL.00.1/03/2023
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Manado, 30 Maret 2023

Kepada Yth :
Kepala SDN 1 Nonapan II

Di
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Cici Prishelia Mamonto
NIM : 1921025
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian di lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul: "**Pengembangan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Nonapan II**". Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing:

1. Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd.
2. Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si.

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan April s.d Juni 2023

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalam Wr. Wb

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Pengembangan Lembaga,

Mutmainah

- Tembusan :
1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan
 2. Dekan FTIK IAIN Manado
 3. Kaprodi PGMI FTIK IAIN Manado
 4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN BOLAANG MOGONDOW
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 NONAPAN II



SURAT KETERANGAN

Nomor : 11/C.II/SDN I NPN II/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lun Mamonto, S.Pd
NIP : 19690713 199208 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :
Nama : Cici Prishelia Mamonto
NIM : 19.2.1.025
Semester : 8 (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah benar telah melakukan penelitian di SDN 1 Nonapan II dalam rangka penyusunan Skripsi guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan, dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II”.

Surat keterangan ini diberikan berdasarkan surat pengantar untuk mendapatkan studi lapangan penelitian dengan nomor surat : B-/033/In. 25/F.II/TL.00.1/03/2023, Perihal : Penelitian.

Nonapan Baru, 28 April 2023

Kepala Sekolah



LUN MAMONTO, S.Pd

NIP. 19690713 199208 2 001

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Lampiran : 1 bandel instrumen

Hal : permohonan validasi instrumen

Kepada Yth.

Agung Budi Santoso, M.Pd

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cici Prishelia Mamonto

NIM : 19.2.1.025

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II". Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan banyak terimakasih.

Manado, 10 April 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd

NIP.

Peneliti



Cici Prishelia Mamonto

NIM. 19.2.1.025

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Lampiran : 1 bandel instrumen

Hal : permohonan validasi instrumen

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cici Prishelia Mamonto

NIM : 19.2.1.025

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II". Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

Manado, 15 April 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd

Peneliti

Cici Prishelia Mamonto

NIM. 19.2.1.025

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Lampiran : 1 bandel instrumen

Hal : permohonan validasi instrumen

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cici Prishelia Mamonto

NIM : 19.2.1.025

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

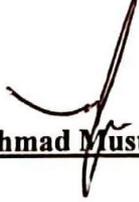
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Nonapan II". Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan banyak terimakasih.

Manado, 30 Mei 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing


Dr. Ahmad Mustamir Waris, M.Pd

Peneliti


Cici Prishelia Mamonto

NIM. 19.2.1.025

IDENTITAS PENULIS

Nama : Cici Prishelia Mamonto

Tempat & Tanggal lahir : Nonapan II, 12 Mei 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Desa Nonapan II, Kec. Poigar, Kab. Bolmong

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

NIM : 19.2.1.025

Alamat E-mail : mamonto1202@gmail.com

No HP : 082292055952

Nama Orang Tua

Ayah : Sahluddin Mamonto

Ibu : Wanti Kolopita

Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN 1 Nonapan II
2. SMP : SMP Negeri 2 Poigar
3. SMA : SMA Negeri 1 Poigar
4. Perguruan Tinggi : IAIN Manado