

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**KHOIRUN NIKMAH
NIM.18129272**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Khoirun Nikmah
NIM/BP : 18129272/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001



Drs. Arwin, M.Pd
NIP. 196203311987031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV
Sekolah Dasar
Nama : Khoirun Nikmah
NIM : 18129272
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2022

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Arwin, M. Pd

1.

2. Anggota : Dr. Risda Amini, MP

2.

3. Anggota : Dr. Melva Zainil, M. Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoirun Nikmah
NIM : 18129272
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* Pada
Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah
Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2022

Saya yang Menyatakan,



Khoirun Nikmah

NIM.18129272

ABSTRAK

Khoirun Nikmah. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powerpoint pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *powerpoint* dikelas IV SD dilakukan karena untuk meningkatkan minat belajar siswa dan di sekolah sudah menyediakan fasilitas menggunakan teknologi namun belum dimanfaatkan sebaik mungkin dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana dan kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon peserta didik dan angket respon guru. Subjek uji coba pada penelitian ini sebanyak 20 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* yang dikembangkan melalui tahapan validasi aspek materi, aspek media dan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,1% menunjukkan kategori sangat valid. Berdasarkan respon guru di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 95% dan respon peserta didik pada sekolah uji coba mendapat nilai rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan presentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap media pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 97,5% dan 90,65%. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powerpoint* , Model ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint Interaktif* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”** sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang yang penuh dengan pengetahuan, teknologi yang kita rasakan sekarang ini.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti berterima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd Ph.D selaku Koordinator Upp I Air Tawar yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta

nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

4. Ibu Dr. Risda Amini, MP selaku Penguji I yang telah memberikan ilmu, saran, dan kritik yang sangat berharga.
5. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan ilmu, saran dan kritik yang sangat berharga.
6. Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media, Bapak Drs. Syafri Ahmad, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku validator ahli materi, Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, memberikan koreksi, masukan dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
7. Bapak dan Ibu staff dosen program S1 PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalam penelitian menimba ilmu.
8. Ibu Lusi Maini, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah SDN 09 Air Tawar Barat yang telah memberikan izin uji coba produk media pembelajaran yang peneliti gunakan.
9. Ibu Arniati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 24 Parupuk Tabing yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba produk ini.
10. Ibu Ria Afri Astuti, S.Pd selaku guru wali kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
11. Kedua orangtuaku Bapak Sucipto dan Ibu Sri Utami yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, nasehat, kasih sayang, dan dorongan di setiap langkahku serta selalu melengkapi kebutuhanku.
12. Kakakku Wiji Kurniawati, Ade Prasetyo, Rama Putra, Rindy Putri yang

telah mendukungku.

13. Keponakanku Zea Mikhayla dan Adara Amelia yang telah memberikan semangat kepadaku.
14. Untuk sahabatku Amalya Nur Firmansyah, Annisa Wardah Fitri, Putri Badriatul Ilmi, Annisa Alya Fadillah, Khoiriah Rizka, Zaidan yang selalu mendukungku.
15. Untuk temanku Angeli Irfanio, Syarabia Lee Apsyah, Vezi Rahmawati yang telah mendukungku.
16. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas segala do'a dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu wata'ala melimpahkan rahmat, taufik dan karunianya dalam setiap kebaikan serta diberikan balasan oleh-Nya, Aamiin.

Padang, 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah/Definisi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	11
1. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar	11
2. Hakikat Media Pembelajaran	11
3. <i>Software Poweroint</i>	18
4. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	24
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	33
1. Tahap Analisis (Analysis)	33
2. Tahap Design (Perancangan)	34

3.	Tahap Development (Pengembangan).....	34
4.	Tahap Implementation (Penerapan).....	35
5.	Tahap Evaluation (Evaluasi).....	35
C.	Uji Coba Produk	37
1.	Subjek Uji Coba.....	37
2.	Jenis Data.....	37
3.	Instrument Pengumpulan Data	37
4.	Teknik Analisis Data	38
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	42
1.	Penyajian Produk Hasil Pengembangan	42
2.	Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	47
B.	Analisis Data.....	53
1.	Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	53
2.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	55
C.	Revisi Produk	60
1.	Hasil Revisi Validitas Ahli Materi	56
2.	Hasil Revisi Validitas Ahli Media.....	57
3.	Hasil Revisi Validitas Ahli Bahasa	58
D.	Pembahasan.....	63
	BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
A.	Simpulan	71
B.	Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Skor Validitas Media Pembelajaran	39
Tabel 2. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan	40
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru.....	40
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	41
Tabel 5. Daftar Nama Validator	52
Tabel 6. Hasil Analisis Media.....	58
Tabel 7. Revisi Validasi Ahli Materi	60
Tabel 8. Tampilan Gambar Validasi Ahli Materi	61
Tabel 9. Revisi Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 10. Tampilan Gambar Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 11. Revisi Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 12. Tampilan Gambar Validasi Ahli Bahasa	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Powerpoint</i> pada Layar Laptop.....	22
Gambar 2. Tampilan Menu awal pada <i>Powerpoint</i>	23
Gambar 3. Tampilan Menu Tab Insert	23
Gambar 4. Tampilan Tab Menu Deisgn.....	23
Gambar 5. Tampilan Menu Transition	23
Gambar 6. Kerangka Berpikir	31
Gambar 7. Langkah-langkah Model Pembelajaran ADDIE.....	33
Gambar 8. Tampilan Awal Setelah Membuka Aplikasi <i>Powerpoint</i>	48
Gambar 9. Tampilan Awal Pada Tab Home.....	48
Gambar 10. Tampilan Menu Tab Home	48
Gambar 11. Tampilan Menu Tab Insert.....	49
Gambar 12. Tampilan Menambahkan Gambar.....	50
Gambar 13. Tampilan Menu Tab Design.....	50
Gambar 14. Tampilan Menu Transition	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi SDN 09 Air Tawar Barat.....	77
Lampiran 2. Surat Izin Observasi SDN 24 Parupuk Tabing	78
Lampiran 3. Surat Izin Observasi SDN 18 Air Tawar Selatan.....	79
Lampiran 4. Surat Izin Observasi SDN 05 Air TAwAr Barat.....	80
Lampiran 5. Surat Balasan Observasi	81
Lampiran 6. Lembar Wawancara.....	83
Lampiran 7. Surat Balasan penelitian	85
Lampiran 8. Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 9. Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 10. Validasi Ahli Bahasa	100
Lampiran 11. Lembar Praktikalitas Respon Guru SDN 09 Air Tawar	105
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Peserta Didik	108
Lampiran 13. Soal Evaluasi & LKPD.....	110
Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik	119
Lampiran 15. RPP	121
Lampiran 16. Tampilan Media Pembelajaran	143
Lampiran 17. Dokumentasi.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Pada abad ke-21 pendidikan semakin maju dan berkembang, kemajuan teknologi data maupun komunikasi mengganti metode manusia buat bekerja. Pergantian ini memusatkan pada pembuatan konsep kompetensi keahlian baru yang diperlukan. Untuk menanggulangi tantangan pembelajaran, sekolah dan guru wajib ditransformasikan agar bisa memfasilitasi peserta didik memiliki kompetensi yang bersifat internasional, multikultural, dan kompetensi yang saling berhubungan.

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang telah resmi disahkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di

setiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar, sebagian mata pelajaran dihubungkan jadi satu dalam suatu tema. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa SD/MI (Rusman, 2011:249).

Model pembelajaran tematik pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik, dan berkesinambungan (Rusman, 2011:250). Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak bagi siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan (Trianto, 2011:147).

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan guru, peserta didik, serta komponen lain yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu media menjadi salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Tujuan penggunaan media ini adalah memberikan penjelasan lebih menarik terkait dengan pengetahuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan informasi yang ada diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arshad, 2011:15). Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak

atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Nandi, 2006). *Computer Technology Research* (CTR) menyampaikan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Wati, 2010).

Peserta didik dapat merespon dari apa yang dilihat dan didengarnya oleh alat indera, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam media akan dikonstruksi oleh otak peserta didik sehingga menimbulkan timbal balik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (Izzudin & Suharmanto, 2013). Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran berfungsi sebagai pemacu atau rangsangan belajar agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa cepat bosan dengan proses pembelajaran dan nantinya peserta didik memiliki daya tangkap lebih cepat terhadap materi, yang mana sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *Powerpoint, Macromedia Flash, Lectora Inspire, Adobe Flash dan lain- lain*.

Setiap *software* memiliki kelebihan dan kekurangannya masing- masing. *Powerpoint* sebagai salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman. *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang

khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). *Powerpoint* memiliki kelebihan antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet (Nurseto, 2012). *Software Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dapat membuat video, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Jadi nantinya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, hal yang abstrak dapat dikonkritkan sehingga dapat ditampilkan dihadapan siswa sehingga menarik minat belajarnya melalui media pembelajaran *powerpoint* (Fakhri, 2018).

Observasi dan wawancara pertama peneliti dengan wali kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat pada tanggal 28 September 2021 diperoleh informasi bahwa Sekolah Dasar tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai berupa buku, papan tulis, gambar pajangan, poster, infocus, speaker, alat- alat peraga. Akan tetapi persoalan yang muncul yaitu guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk media pembelajaran *powerpoint*. Guru kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan guru banyak yang hanya menggunakan media cetak sebagai media pembelajaran serta gurub belum menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran.

Observasi dan wawancara kedua yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SDN 24 Parupuk Tabing pada tanggal 30 September 2021 , terdapat informasi dan permasalahan yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan belum terlalu menarik minat peserta didik secara keseluruhan. Media pembelajaran saat daring adalah video dengan metode ceramah dan demonstrasi.

Observasi dan wawancara ketiga yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 18 Air Tawar Selatan mendapatkan bahwa system pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut yaitu *blended learning*. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran daring yaitu video yang diambil melalui *youtube* kemudian mengirimkan melalui *Whatsapp group*. Jika pembelajaran sulit dipahami biasanya guru melakukan *video call* secara berkala. Pada pembelajaran luring guru menggunakan LKS dan buku siswa sebagai sumber belajar.

Observasi dan wawancara keempat yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan jenis pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan system luring. Sumber belajar yang digunakan hanya media cetak berupa buku siswa dan LKS untuk mengerjakan Latihan peserta didik.

Anak-anak lebih senang belajar sambil bermain jadi penyajian materi menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powerpoint* nantinya akan lebih disukai oleh peserta didik, membuat siswa antusias dan bersemangat karena dapat melihat peristiwa sebenarnya dengan tampilan yang menarik dan peserta didik lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya melalui media pembelajaran menggunakan *powerpoint*, media ini juga dapat digunakan

kapanpun itu karena di sekolah pembelajaran hanya mengambil video pembelajaran yang ada di youtube dan hanya disebarakan melalui group *Whatsapp* yang berupa link dan di sekolah belum menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dalam proses pembelajaran .Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *powerpoint*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini disusun dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis aplikasi *powerpoint* dikembangkan menggunakan aplikasi *powerpoint* yang terdapat di laptop.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powerpoint* terdapat unsur gambar, teks, audio dan gambar diam (*image*).
3. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi dasar (KD), buku guru dan buku peserta didik.
4. Dapat digunakan untuk pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV tema 7 (Indahnya Keberagaman) Subtema 3 (Indahnya Persatuan dan Kesatuan di Negeriku) Pembelajaran 2.
5. Media Pembelajaran berbasis aplikasi *powerpoint* dapat disimpan dan dibagikan melalui *link Googledrive* dan *Whatsapp*.
6. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powerpoint* menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Bagi peserta didik, salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan minat dan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran tematik.
2. Bagi guru, khususnya guru Sekolah Dasar, penggunaan media pembelajaran ini dapat bermanfaat sebagai masukan dan pengetahuan baru dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran tematik.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang dapat meningkatkan motivasi serta wawasan peneliti sebagai calon guru agar selalu belajar dalam mendidik dan membuat peserta didik aktif.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku Pembelajaran 2 di kelas IV SD.

Keterbatasan dalam pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu sehingga yang dapat dikembangkan hanya Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku Pembelajaran 2 pada kelas IV Sekolah Dasar.

G. Definisi Istilah/Definisi

1. Media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih

efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

2. PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang dikembangkan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik . Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, Power Point dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan "slide".
3. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.
4. Model pengembangan ADDIE. Model ini menggunakan lima tahapan pengembangan yaitu: (1) Analisis (*analyze*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*Implementatition*) (5) Evaluasi (*evaluation*).
5. Validitas merupakan ketepatan/kelayakan instrumen yang dipakai untuk mengukur apa saja yang akan diukur. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran *powerpoint* kepada para ahli beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.

6. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.