

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SD KABUPATEN SIJUNJUNG**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**ANNISA MUTIAH**

**NIM. 18129229**

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

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

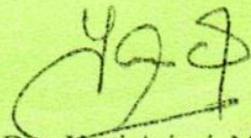
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS IV SD KABUPATEN SIJUNJUNG**

Nama : Annisa Mutiah  
NIM : 18129229  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2022

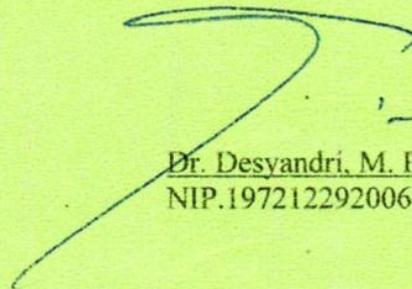
Disetujui Oleh

Kepala Departemen,



Dra. Yetti Ariani, M.Pd.  
NIP.196012021988032001

Pembimbing,



Dr. Desyandri, M. Pd.  
NIP.197212292006041001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kleas IV SD Kabupaten Sijunjung  
Nama : Annisa Mutiah  
NIM : 18129229  
Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Desyandri, M.Pd	(.....)
2. Anggota	Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd	(.....)
3. Anggota	Dr. Risda Amini, M.P	(.....)

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Mutiah

NIM : 18129229

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2022

yang menyatakan



Annisa Mutiah

NIM. 1819229

## ABSTRAK

**Annisa Mutiah 2022, Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurang tersedianya media pembelajaran pada tematik terpadu yang berbasis IT. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang kemudian menjadi pajangan di ruang kelas. Media pembelajaran *Powerpoint* ini dibuat semenarik mungkin dengan adanya gambar, video serta desain yang menarik dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD tema 8 subtema 2 pada pembelajaran 3, 4, dan 5 yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, dan lembar validasi media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek Uji coba pada penelitian ini adalah 24 orang peserta didik di Kelas IV SD Negeri 15 Muaro takung. Subjek Penyebaran media pembelajaran ini terdiri dari 26 orang peserta didik di kelas IV SD Negeri 14 Kamang Baru.

Hasil penelitian pengembangan media *Powerpoint* yang telah dikembangkan memperoleh tingkat validitas 91% untuk materi, 90,62% untuk bahasa dan 91,9% untuk media/grafik dengan kategori valid. Hasil angket respon peserta didik di SD Negeri 15 Muaro Takung menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh presentase kepraktisan 91,66%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 94,79%. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SD Negeri 14 Kamang Baru menunjukkan 95,83% hasil presentase respon guru dan 95,99% hasil respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan media *Powerpoint*, Model ADDIE, Pembelajaran Tematik Terpadu

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya., sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung**”. Selanjutnya, sholawat beriring salam peneliti ucapkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW yang telah menghantarkan umat manusia sampai ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pengetahuan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra, Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd. selaku sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi

terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd. selaku ketua UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd dan Ibu Dr Risda Amini, M.P selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran dan masukan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra Reinita, M.Pd, Bapak Dadi Satria, M.Pd, dan Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Gusmiati, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Eyis Pebriwati, S.Pd selaku guru kelas IV, serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 15 Muaro Takung yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

9. Ibu Reflaini,S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Evemi Dewi Arian,S.Pd selaku guru kelas IV, serta majelis guru, karyawan, dan peserta didik SDN 14 Kamang Baru yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Kedua orang tau tercinta, Ayahanda Syamsir dan Ibunda Nurmalis, serta abang dan kak ipar tersayang Ichsan Muhaimin dan Nailin Nurul Hikmah serta adik tersayang Trya Afiifah yang telah memberikan doa, nasehat, semangat selama menajalani masa-masa perkuliahan serta melengkapi segala kebutuhan yang diperlukan.
11. GCC dan Forzapasulow yaitu Winda, Eva, Mike, Unang Sintia, Ichi ,Anas, dan Sicil yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya baik materil maupun moril sepanjang masa-masa perkuliahan serta, dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Rizki, Rido, Ilham, Yusuf, Indra, Deko, Izzan, Vero selaku tetangga depan kontrakan yang selalu mau direpotkan dalam segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Eldita, Monika, Latifa selaku Doeta Printer yang selalu membantu dan mau direpotkan dalam segala hal baik materi maupun materil serta selalu memberikan semangat serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Seluruh Warga Warpako 18 BB 03 selaku teman seperjuangan dari awal perkuliahan yang selalu memberikan semangat dan suport dalam

segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

15. Last but not least, I wanna thank me, for believing in me for doing all this hard work for having no days off, for never quitting, for just being me at all time.

Semoga bimbingan, bantuan da'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWY, Aamiin ya rabbal alamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan/

Padang, April 2022

Annisa Mutiah  
Nim 18129229

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>8</b>
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	<b>9</b>
<b>D. Tujuan Pengembangan</b> .....	<b>9</b>
<b>E. Spesifikasi Produk Yang Digunakan</b> .....	<b>9</b>
<b>F. Manfaat Pengembangan</b> .....	<b>11</b>
<b>G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan</b> .....	<b>11</b>
<b>H. Definisi Istilah</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>14</b>
<b>1. Belajar dan Pembelajaran</b> .....	<b>14</b>
<b>2. Pembelajaran Abad 21</b> .....	<b>15</b>
<b>3. Kurikulum 2013</b> .....	<b>17</b>
<b>4. Pembelajaran Tematik Terpadu</b> .....	<b>18</b>

5. Media Pembelajaran.....	22
6. Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	28
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	40
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>42</b>
A. Metode Pengembangan.....	43
B. Prosedur Pengembangan.....	44
C. Uji Coba Produk.....	51
1. Subjek Uji Coba.....	51
2. Jenis Data.....	51
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
4. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	56
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	56
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	63
B. Analisis Data.....	68
1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	68
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran.....	69
C. Revisi Produk.....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
A. SIMPULAN.....	77
B. SARAN.....	78

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Dekstop</i> .....	32
Gambar 2.2 Tampilan Slide <i>Powerpoint</i> .....	32
Gambar 2.3 Tampilan Menu <i>Home</i> .....	33
Gambar 2.4 Tampilan Menu <i>Insert</i> .....	33
Gambar 2.5 Tampilan Menu <i>Design</i> .....	33
Gambar 2.6 Tampilan Menu <i>Transition</i> .....	33
Gambar 2.7 Tampilan Menu <i>Action</i> .....	34
Gambar 2.8 Tampilan Menu <i>Quiz</i> .....	35
Gambar 2.9 Tampilan Menu Website 2 Apk .....	36
Gambar 2.10 Tampilan Menu Bahan <i>Powerpoint</i> .....	59
Gambar 2.11 Tampilan Menu <i>Action</i> .....	60
Gambar 2.12 Tampilan Menu <i>Quiz</i> di <i>Ispring suite 9</i> .....	60
Gambar 2.13 Tampilan Media Ketika Akan Di <i>Publish</i> .....	61
Gambar 2.14 Tampilan Menu <i>Website 2 Apk Builder</i> .....	61

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1 Daftar Penskoran Validitas Media.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.3 Skor Penilaian Angket.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.4 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.5 Nama Validator.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 4.6 Hasil Validasi Akhir Oleh Para Ahli.....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4.7 Revisi Bagian Materi.....</b>	<b>71</b>
<b>Tabel 4.8 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi.....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4.9 Revisi Bagian Bahasa.....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4.10 Revisi Bagian Media.....</b>	<b>72</b>
<b>Tabel 4.11 Sebelum dan Sesudah Revisi.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	85
Lampiran 2. Dokumentasi Observasi.....	86
Lampiran 3. Surat Balasan Observasi.....	87
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian.....	89
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Media.....	90
Lampiran 7. Instrumen Lembar Validasi Bahasa.....	104
Lampiran 8. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 9. Instrumen Lembar Validasi Praktiklaitas Guru.....	121
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Angket Guru.....	125
Lampiran 11. Instrumen Praktikalitas Peserta Didik.....	127
Lampiran 12. Rekapitulasi Praktikalitas Peserta Didik.....	130
Lampiran 13. RPP PB 3.....	133
Lampiran 14. RPP PB 4.....	157
Lampiran 15. RPP PB 5.....	170
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	189

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman abad ke 21 saat ini membawa beberapa dampak diberbagai aspek kehidupan khususnya didalam dunia pendidikan. Dimana pada abad ini sudah adanya keterbukaan dimana dan kapan saja manusia dengan mudah memperoleh dan menyebarkan informasi. Didalam dunia pendidikan perlu merespon segala kecanggihan teknologi di era revolusi 4.0 sebagai peluang sekaligus tantangan untuk pendidikan agar lebih baik (Trisna 2019).

Pada saat sekarang ini dunia pendidikan memiliki banyak tuntutan dan tantangan. Dimana pendidikan saat ini hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki beberapa kompetensi yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang terintegrasi (Desyandri 2018). Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan saat ini dituntut untuk senantiasa selalu menyesuaikan perkembangan teknologi, salah satunya penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pada saat sekarang ini di sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diciptakan sebagai penyempurnakurikulum KTSP 2006. Kurikulum 2013 yang digunakan disekolah dasar, bersifat tematik terpadu. Dimana kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi atau terpadu secara menyeluruh melalui pemusatan pelajaran pada masalah tertentu dengan

alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan yang disebut dengan Pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik dikemas kedalam berbagai bentuk tema-tema (Permendikbud 2016). Kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu dianggap sangat mampu dalam memperbaiki suatu proses pembelajaran didalam kurikulum 2013.

Pada pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana pada pembelajaran peserta didik sebagai subjek belajar, yang memberikan pengalaman langsung, dan pemisah pada suatu mata pelajaran tidak begitu jelas dimana focus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator yaitu memebrikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas belajar (Muklis 2012).

Sedangkan karakteristik pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan peserta didik didalam proses belajar yang dilakukan secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara langsung memperoleh pengalaman terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang telah peserta didik pelajari (Ameri, dkk 2017).

Perkembangan zaman pada saat ini telah ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk dunia

pendidikan. Didalam dunia pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta dapat mempermudah dan mengefisiensikan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Pada saat penerapan pembelajaran tematik terpadu, diharapkan agar guru mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi, bisa menguasai teknologi, dan menerapkan teknologi yang harus mengacu pada *Tecnological Pedagogic Content Knowledge (TPACK)*.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam suatu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, makakomunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik tidak akan terjadi, sedangkan pada proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi suatu pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Permatasari 2021).

Pada saat pembelajaarn penggunaan media pembelajaran penting digunakan untuk meningkatkan efektifiats komunikasi anata guru dan peserta didik pada saat menyampaikan suatu materi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, maka perlu adanya suatu usaha dalam memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Guru sangat diharapkan untuk mampu mengemas dan menyajikan sebuah materi kedalam media pembelajaran yang

mampu menarik peserta didik dan membuat peserta didik bisa bersemangat dalam belajar. Contohnya saja dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bersifat variatif dan menarik (Puspita, dkk 2020).

Pada saat sekarang ini media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi dan tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja. Melainkan waktu dan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi suatu sikap pasif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan melihat kegunaan dari suatu media, seharusnya pandangan setiap orang terhadap beberapa jenis media yang itu sama.

Akan tetapi, terdapat suatu pandangan yang menganggap bahwa media dari hasil suatu teknologi terbaru didalam kelas, akan berakibat pada proses pembelajaran yang kurang manusiawi karena dapat menyebabkan terjadinya suatu dehumanisasi dalam pembelajaran. Padahal dengan adanya berbagai teknologi peserta didik dihargai harkat dan martabatnya karena dapat diberi kesempatan untuk memilih pilihannya sendiri sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan adanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjawab tantangan era revolusi. Inovasi dari pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam suatu pengembangan sistem pendidikan (M. S. M. Rahmi, dkk 2019). Pada saat sekarang ini sangat banyak berkembang software-software yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *Power*

*Point, Macromedia Flash, Lectora Inspire, Adobe Flash* dan lain lain. Setiap software atau media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran *Power Point* (Putri, dkk 2021).

*Power point* merupakan salah satu aplikasi untuk mengembangkan suatu media agar dapat menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman. *Powerpoint* adalah salah satu dari berbagai alternative untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dalam rangka dapat mencaapi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Permatasari 2021).

Media pembelajaran *PowerPoint* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menampilkan suatu materi pembelajaran dan dapat dilengkapi dengan adanya video, latihan latihan soal, dan kuis dengan bantuan *Microsoft PowerPoint*. Dengan berbagai karakteristik dan gaya belajar peserta didik yang berbeda melalui pemanfaatan media pembelajaran *PowerPoint* dapat menarik peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Seperti yang dikatakan oleh Budyartati mengatakan bahwa terdapat beberapa kriteria yang baik untuk digunakan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu : (1) media hendaknya disajikan mengenai informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, (2) media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan (3) didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana (Wahyuni. 2021).

Kenyataan dari beberapa sumber yang ditemukan pada saat penelitian, terdapat beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Seperti pada penelitian (Kurnia and Nurkaeti 2020) ditemukan bahwa pada proses pembelajaran masih terdapat guru yang sangat terpacu pada penggunaan buku paket tema sehingga kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, kurangnya dukungan sarana dan prasarana sekolah yang menjadi salah satu kendala pada saat ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* dan guru belum begitu memahami cara menggunakan media aplikasi terkhusus *Powerpoint*.

Terdapat juga penelitian (Candrawati, dkk2016) terdapat permasalahan (1) Masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media, (2) Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, demonstrasi, dan penugasan (3) media di sekolah sangat terbatas (4) menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya (5) guru terlalu sibuk sehingga guru tidak memiliki waktu untuk membuat suatu media (6) kurangnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Sedangkan pada penelitian (Prasetyo 2018) terdapat permasalahan belum ada menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis tematik terpadu dan guru masih menyampaikan materi pembelajaran secara terpisah-pisah berdasarkan muatan pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di beberapa sekolah yang dilakukan pada tanggal 04 November sampai dengan 10 November

2021 diperoleh informasi dari hasil guru dan peserta didik mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Diketahui bahwa dalam penerapan pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan. Selain dari itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi wali kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena kurang cakap atau pandai dalam menggunakan dan menjalankan computer atau laptop, sehingga proses pembelajaran masih monoton.

Dengan memperkuat hasil observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas. Peneliti melakukan pengamatan proses pembelajaran dan hasil pengamatan yang diperoleh adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sudah sangat baik. Beberapa peserta didik terlihat aktif ketika berinteraksi menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru dan beberapa peserta didik terlihat tidak fokus atau berbicara dengan teman sebangkunya dan beberapa lagi hanya diam memperhatikan penjelasan guru. Bahkan guru belum nampak menggunakan media yang berbasis IT seperti *PowerPoint*, *Macromedia Flash 8*, *Lectora Inspire*, *Adobe Flash* dalam proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti juga melakukan wawancara dan memberikan angket untuk diisi oleh peserta didik kelas IV SD diperoleh informasi bahwa peserta didik mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan teori

dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat guru menyampaikan materi dengan disertai media gambar saja. Guru belum pernah menggunakan media berbasis teknologi pada saat proses pembelajaran. Dari fakta-fakta tersebut dapat diperoleh dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diakui masih minim sehingga dalam proses pembelajaran masih monoton.

Berdasarkan data yang diperoleh maka perlu alternative solusi dari informasi yang telah dikemukakan, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Sijunjung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran peserta didik kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam belajar karena penyampaian materi pembelajarannya didominasi dengan teori dan penggunaan papan tulis saja.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih monoton.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT serta belum tersedianya media pembelajaran *Powerpoint* dalam proses pembelajaran tematik.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* pada Pembelajaran Tematik dari Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Pada Pembelajaran Tematik dari tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk kelas IV SD Kabupaten Sijunjung yang praktis ?

### D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *PowerPoint* pada Pembelajaran Tematik dari Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung yang valid.
2. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *PowerPoint* pada Pembelajaran Tematik dari Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung yang praktis.

### E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk yang spesifik, yaitu Media Pembelajaran *PowerPoint* pada Pembelajaran Tematik dari Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV SDN Muaro Takuang Sijunjung. Media pembelajaran ini didesain sesuai

dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik pada pembelajaran tematik. Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran tematik ini dibuat menggunakan aplikasi *Power Point*.
2. Media Pembelajaran *PowerPoint* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan, yaitu :
  - a. Menu *Home*, Berisi cover media pembelajaran
  - b. Menu Utama, berisi tentang petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan , biodata dan penutup
  - c. Menu petunjuk, berisi tentang petunjuk penggunaan media
  - d. Menu KI & KD pembelajaran yang akan dicapai.
  - e. Menu materi, berisikan materi pembelajaran.
  - f. Menu latihan, berisikan soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
  - g. Menu biodata, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
  - h. Menu penutup, berisikan penutup pembelajaran
3. Penyajian media pembelajaran berbasis *PowerPoint* disajikan desain *stage* yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.
4. Pemilihan Gradasi warna layar yang kontras, sehingga tidak mempengaruhi penglihatan peserta didik.
5. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Power Point* yaitu menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan karakter peserta didik.

6. Penyajian media pembelajaran *PowerPoint* menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video sehingga terlihat menarik.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis: untuk dapat menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman tentang media pembelajaran berbasis IT yaitu *PowerPoint* dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi Peserta didik: sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP: sebagai acuan bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan multimedia dengan software *PowerPoint* maupun software lain untuk membuat media pembelajaran yang baik dan benar.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint* pada pembelajaran tematik terpadu. Media pembelajaran *PowerPoint* ini diharapkan dapat

mempermudah dan menambah ketertarikan peserta didik dalam memahami pembelajaran pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 3,4,dan 5 di kelas IV Sekolah Dasar

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya, sehingga hanya dikembangkan pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 3,4 dan 5 kelas IV Sekolah Dasar.

#### **H. Definisi Istilah**

Adapun penjelasan dari istilah yang berkenaan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu, sarana atau benda yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada peserta didik sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. *Powerpoint* merupakan suatu aplikasi yang dapat menciptakan animasi, teks, gambar, atau efek-efek khusus.
3. Validitas merupakan suatu standar atau tolak ukur yang menunjukkan ketepatan dan kesalahan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.
4. Praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan dan kemudahan bahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran.
5. Model ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan dalam

penelitian pengembangan dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

## **BAB II** **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan segala aktifitas yang dilakukan oleh seluruh individu dengan melalui beberapa latihan maupun suatu pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang didalamnya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar (Silviana Nur Faizah 2017). Belajar adalah interaksi individu terhadap lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini yaitu manusia maupun individu yang memperoleh pengalaman, ataupun perubahan yang terjadi pada diri seseorang banyak sekali, baik sifat maupun jenisnya.

Maka dari itu sudah pasti setiap perubahan dalam diri individu adalah perubahan dari hasil belajar. Dimana terdapat tiga unsur dalam belajar yaitu proses, perubahan perilaku dan pengalaman (Ubabuddin 2019). Senada dengan itu belajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dapat menghasilkan perubahan atas pengetahuan, sikap dan keterampilan yang relative konstan, yang dapat dibedakan atas belajar abstrak, belajar sosial, belajar keterampilan, belajar sosial, belajar pemecahan masalah, belajar rasional dan belajar pengetahuan (Hanafy 2014).

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran merupakan proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (HALFFTER, dkk. 2003). Sedangkan adapun yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga dapat terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ubabuddin 2019).

Sejalan dengan itu pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi antara peserta didik dan guru harus menunjukkan adanya hubungan yang bersifat mendidik dan adanya perubahan tingkah laku peserta didik kearah yang lebih baik (Hanafy 2014).

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu aktivitas dan interaksi yang dilakukan oleh individu dengan lingkungan melalui pengalaman-pengalamannya sehingga memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dan pembentukan pribadi individu. Sedangkan kesimpulan dari pembelajaran adalah proses aktivitas dan interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik untuk menciptakan kegiatan atau suasana belajar yang lebih baik.

## 2. Pembelajaran abad 21

Abad 21 atau bisa juga disebut dengan abad pengetahuan. Dimana pada abad 21 ini ditandai dengan berkembangnya teknologi dan informasi yang cukup pesat dalam segala aspek kehidupan, yang mengakibatkan pada abad ini mengalami perubahan-perubahan yang

cukup signifikan dalam berbagai bidang kehidupan. Pada abad 21 ini kita memiliki tuntutan yang sangat tinggi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, tuntutan ini menyebabkan perubahan dalam tata kehidupan manusia di abad 21, sehingga manusia di abad ini dituntut untuk memiliki keterampilan yang berinovasi dan berkarateristik.

Abad ke 21 berkaitan juga dengan era revolusi industry 4.0 yang mana dapat memberikan pengaruh luas bagi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan pembentukan karakter dan pembiasaan akhlak agar peserta didik dapat meningkatkan prestasi menjadi lebih baik lagi. Pembentukan akhlak peserta didik pada saat sekolah perlu dibarengi oleh keteladanan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa (Yunianto, dkk 2020).

Pembelajaran abad ke 21 merupakan pembelajaran yang dapat mempersiapkan generasi abad ke 21 untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pada dasarnya, pembelajaran abad ke 21 ini telah diadaptasi kedalam satuan pendidikan di Indonesia melalui kurikulum 2013.

Dimana didalam pendidikan abad 21 telah mengalami perubahan yang telah ditandai dengan adanya pengembangan literasi baru, seperti literasi global, literasi digital, literasi informasi dan literasi media. Pembelajaran pada abad ke 21 telah diorientasikan kepada kegiatan untuk

melatih keterampilan pada peserta didik dengan mengacu kepada proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud didalam ini bukanlah sebuah proses pembelajaran pengathuan saja, melainkan proses pembentukan suatu pengetahuan oleh peserta didik melalui kinerja kognitifnya (Andrian dan Rusman 2019).

### 3. Kurikulum 2013

Kurikulum memiliki istilah dan berbagai macam pengertian. Terdapat juga pengertian kurikulum dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 3 yang mengatakan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum 2013 atau K13 merupakan kurikulum terbaru yang dibuat oleh satuan pendidikan Indonesia yang merupakan hasil dari perkembangan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP.

Kurikulum 2013 adalah suatu perangkat mata pelajaran dan suatu program pendidikan yang berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang diharapkan dapat mecapai tujuannya untuk mempersiapkan lahirnya genearsi emas bangsa Indonesia (Yusuf 2018). Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang dikembangkan sebagai kurikulum yang dapat ,membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Terdapat juga pengertian kurikulum 2013 adalah suatu pedoman untuk dapat melaksanakan pendidikan di Lapangan, kurikulum juga digambarkan sebagai bahan tertulis untuk dapat digunakan oleh para guru atau pendidik untuk acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk para peserta didiknya (Septiani 2020).

Dapat dikatakan bahwa Pembelajaran kurikulum 2013 mengasumsi pendekatan tematik terpadu bermula dari kelas I sampai dengan kelas VI. Hal ini dapat dilihat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan standar kurikulum sekolah dasar menyebutkan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 untuk proses pembelajaran pada tingkat SD/MI menggunakan pembelajaran tematik terpadu untuk kelas I sampai dengan kelas VI (Audina and Reinita 2019).

Kurikulum 2013 dapat dicirikan dengan praktik pembelajaran tematik terpadu, dengan cara menggabungkan beberapa muatan dalam satu pembelajaran yang dapat ditandai dengan adanya suatu tema sebagai pemersatu pokok bahasan (Putri and Reinita 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan kemampuan melakukan (kompetensi) suatu tugas-tugas dengan standar performansi tertentu, sehingga hasilnya dapat diraskan oleh peserta didik.’

#### 4. Pembelajaran Tematik Terpadu

##### a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan suatu tema dengan mengaitkan atau menghubungkannya dengan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik (Desyandri 2018). Terdapat juga pengertian pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu kegiatan yang memadukan beberapa materi pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan memecahkan suatu permasalahan terkait pembelajaran, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik yang satu dengan yang lainnya (Muklis 2012). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang mengutamakan tema sebagai focus utama dalam pembelajaran (Kurniasih and Sani 2014).

Menurut Trianto (Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari 2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan tema tema tertentu, dalam pembahasan tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu lebih memperhatikan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran (A. Rahmi 2019).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dengan

memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti kepada peserta didik

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini terdiri dari tema-tema yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar itu sendiri.

Beberapa karakteristik pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut : 1). Berpusat pada peserta didik, 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik 3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan) 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya) 5) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya) (Ameri, Yazdi, and Bahrami 2017).

Terdapat juga karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu : 1) berpusat pada anak, 2) memberikan pengalaman langsung, 3)

pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (Muklis 2012).

Berdasarkan penjelasan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik bukan semata-mata merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing mata pelajaran yang dikaitkan. Pembelajaran tematik bisa saja dikembangkan berdasarkan tema yang telah ditentukan mengacu pada aspek-aspek yang ada didalam kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topic pembahasan. Adapun pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat juga tujuan pembelajaran tematik terpadu untuk dikembangkan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat : 1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, 2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi. 3) meningkatkan semangat dalam belajar, 4). memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya,5) menumbuhkan

kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain (Muklis 2012).

Sedangkan terdapat juga tujuan pembelajaran tematik adalah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung didalam tema serta dapat menambah semangat belajar (Wahidmurni 2017).

Dapat disimpulkan bahwasanya tujuan dari pembelajaran tematik terpadu tersebut adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik dalam tema tertentu.

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (Singular medium) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi, 2018). Adapun menurut Arsyad (2017) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Medium sebagai perantara yang mengatur informasi antara sumber dan penerima.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Istilah media mengacu pada

segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antar sumber dan penerima informasi. Adapun sejalan dengan itu, Rusman (2012) menyatakan bahwa media adalah alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.

Terdapat juga pengertian media pembelajaran yaitu media yang bisa menghubungkan peserta didik secara efektif sehingga pesan dan informasi dari guru dapat diterima dengan baik dan media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Sugiyarto, Wulandari, and Casworo 2021).

Media pembelajaran sebaiknya dapat memberikan gambaran atau memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Oktavia and Eliyasni 2020).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi atau pesan dari sumber kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah seperangkat alat atau bahan yang merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat digunakan oleh

pendidik sebagai perantara penyampaian pesan dan informasi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2012) dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran 2). Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran
- 3) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik.
- 4) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran 6). Mengurangi terjadinya verbalisme
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

Sejalan dengan itu Hamalik menyatakan fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 4) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran

- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya yaitu Menurut Sanaky (2009) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga lebih termotivasi untuk belajar, 2) Pemahaman konsep terhadap materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehinggamemungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, 3) Metode pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan, 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru namun melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya.

Adapun beberapa Manfaat media pembelajaran menurut (Susilana, 2008) :

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil 4).

Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Manfaat media pembelajaran menurut (Rusman, 2012) dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa sebagai berikut :

- 1) Media visual adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses

pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

- 3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan atau informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi (Susanti and Zulfiana 2018).

Menurut Sudjana (2011) jenis media ialah sebagai berikut.

- 1) Media grafis (dua dimensi) seperti gambar, foto grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas sehingga guru dapat mempergunakan media tersbeut sesuai kebutuhannya.

## 6. Media *Powerpoint*

### a. Pengertian *Powerpoint*

*Powerpoint* termasuk salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *PowerPoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relative murah. Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, *Powerpoint* dapat memposisikan objek, teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan “slide” (Rusman 2011).

Terdapat juga pendapat Nova (2020) *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap akan menarik. Hal ini dapat ditunjang lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Terdapat juga pengertian *Powerpoint* adalah suatu program yang berada dibawah *Microsoft Office* pada program computer. Aplikasi *Powerpoint* ini bisa digunakan untuk pembelajaran dengan bantuan LCD proyektor atau share presentasi pada aplikasi video *conference* dalam suatu

pembelajaran (Sugiyarto, Wulandari, and Casworo 2021).

Maka dari itu berdasarkan diatas, *Microsoft Powerpoint* merupakan perangkat lunak (*software*) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya relative murah. *PowerPoint* sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi.

#### b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sangat beragam, mulai dari sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Menurut Tonni (2020) ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1) Media hiperaktif

Media jenis ini mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui (Link) dengan elemen media yang ada. Contohnya (1) *World wide web*, (2) *Website*, (3) *game online* dan lain-lain.

##### 2) Multimedia *Linear / Sequential*

Multimeida Linear merupakan salah satu jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini dapat dilihat pada semua jeni film, video, dan lain-lain. Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, yang artinya adalah interaksi anatar media dengan pengguna media melalui bantuan *computer*, *mouse*,

*keyboard*, dan sebagainya. Multimedia linear berlangsung tanpa control navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau dari awal sampai akhir. Contoh: *Movie/film, e-book, Music, Siaran TV*.

### 3) Media Presentasi Pembelajaran

Media presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan tidak untuk menggantikan peran guru secara keseluruhan. Contohnya *Microsoft Powerpoint*.

#### c. Kelebihan *Powerpoint*

Banyak yang menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran, hal itu dikarenakan program ini memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Penyajian lebih menarik karena adanya warna huruf dan animasi.
- 2) Pesan yang disampaikan mudah dipahami, apalagi jika *slide* yang ditampilkan tidak membosankan dan menarik.
- 3) Mudah dibawa kemana-mana, dengan memindahkan file ke dalam CD atau *flashdisk*.

Jadi kelebihan yang dimiliki *Powerpoint* sebagai media pembelajaran, berarti sudah jelas sekali bahwa *powerpoint* dapat mempermudah para pengajar dalam menyampaikan materinya dan juga para siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

#### d. Manfaat Media *Powerpoint*

Dengan menggunakan media *PowerPoint* peserta didik akan lebih memperhatikan materi yang diberikan karena metodenya bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih kondusif. Selain itu, guru juga lebih mudah menjelaskan karena materi yang disampaikan bersifat point-point (Novia, 2020) *powerpoint* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Peserta didik akan lebih memperhatikan selama proses pembelajaran karena model pembelajaran yang menarik.
- 2) Peserta didik lebih mudah mengingat materi yang diberikan guru.
- 3) Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi karena sudah diatur menggunakan *slide-slide*.
- 4) Selama proses pembelajaran tidak membosankan karena penyampaiannya lebih interaktif dan menarik.

#### e. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Powerpoint*

Sebelum membuat media pembelajaran pada *Powerpoint* silahkan disiapkan terlebih dahulu bahan dan materi yang diperlukan untuk di jadikan sebuah media. Menurut Nurseto (2012) ada beberapa prosedur dalam pembuatan *Powerpoint*, diantaranya:

##### 1) Identifikasi Program

Hal ini diperlukan untuk mengidentifikasi kesesuaian antara program dengan materi. Dalam tahap ini juga perlu mengidentifikasi ketersediaan gambar, animasi, video, dan lain-

lain.

2) Mengumpulkan bahan pendukung

Pada tahap ini, mengumpulkan semua bahan yang akan dimasukkan kedalam *slide Powerpoint*, seperti gambar, suara, video dan sebagainya.

3) Proses Pengerjaan Hingga Selesai

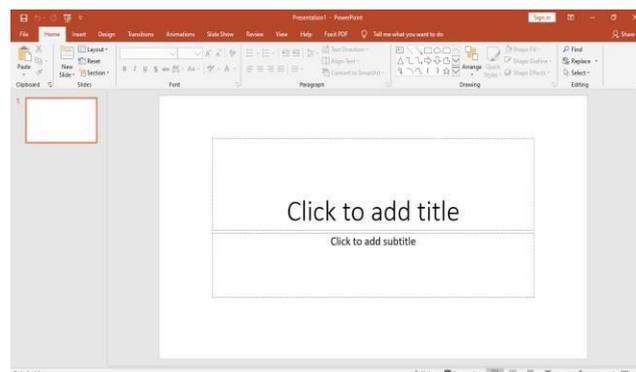
Pada tahap ini, bahan yang sudah terkumpul sudah bisa langsung diedit di dalam slide *Powerpoint*. Langkah langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *powerpoint* pada komputer atau laptop.



**Gambar 2.1 Tampilan Awal Dekstop**

2. Maka , munculah tampilan awal *powerpoint* untuk di edit



**Gambar 2.2 Tampilan Slide *Powerpoint***

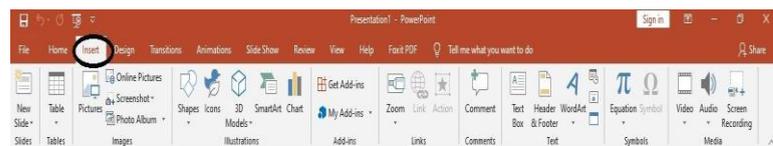
Berikut menu-menu yang terdapat pada *Powerpoint*.

- a. Home, berisikan menu-menu pengeditan tulisan dan menambah slide baru.



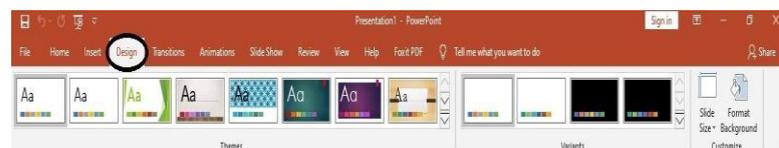
**Gambar 2.3 Tampilan Menu Home**

- b. Insert, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada bidang kerja.



**Gambar 2.4 Tampilan Menu Insert**

- c. Design, berisikan kumpulan tampilan yang bisa di aplikasikan.



**Gambar 2.5 Tampilan Menu Design**

- d. Transitions, berfungsi memberikan sentuhan animasi pada saat perpindahan dari satu slide ke slide lain.

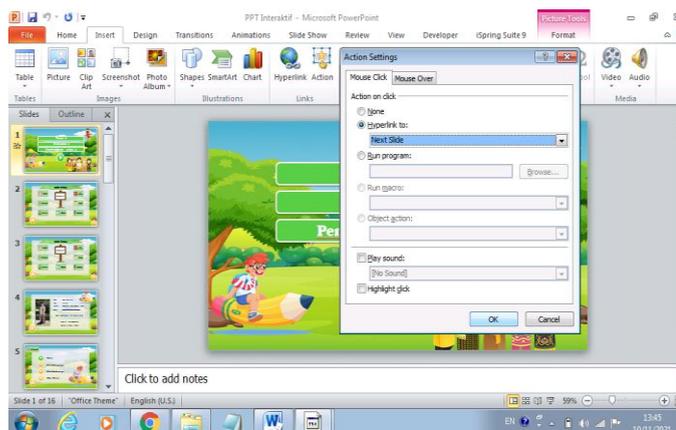


**Gambar 2.6 Tampilan Menu Transition**

Setelah *Powerpoint* sudah selesai di edit sesuai kebutuhan. Selanjutnya memulai untuk mengaktifkan fitur *hyperlink* dan kuis untuk menjadikan *Powerpoint*

menjadi sebuah aplikasi yang interaktif dan dapat digunakan pada aplikasi android. Menurut Afandi (2017), langkah yang harus dikerjakan sebagai berikut:

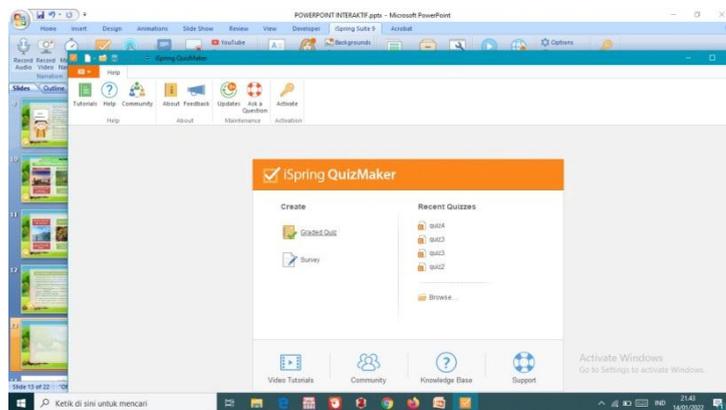
- (1) klik kata/gambar yang akan di aktifkan fitur hyperlink,
- (2) pilih menu insert,
- (3) pilih action,
- (4) pilih mouse klik,
- (5) klik hyperlink to slide yang dituju,
- (6), pilih play sound agar ketika di klik berbunyi video yang ada.



**Gambar 2.7 Tampilan Menu Action**

Selanjutnya, untuk memasukkan soal evaluasi, menggunakan aplikasi tambahan, yaitu menggunakan *iSpring Suite 9*. *iSpring Suite 9* adalah sebuah alat yang menyediakan berbagai fitur tambahan seperti pembuatan kuis dan lainnya. Menurut Kurnia (2018), *iSpring* merupakan sebuah program yang membantu dalam bahan pembelajaran yang efektif, profesional dan juga mudah dipahami oleh peserta didik. Langkah-langkah dalam penggunaannya antara lain: 1). Instal

aplikasi *iSpring Suite 9*, 2) setelah terinstal, akan otomatis ada di menu *Powerpoint 9* (Afandi, 2017). Selanjutnya memasukan soal yang telah dipersiapkan dengan mengklik tombol *Quiz* yang ada di menu *iSpring* yang sudah tergabung dalam *Powerpoint*.



**Gambar 2.8 Tampilan Menu Quiz**

Pada menu quiz di *iSpring* ini terdapat banyak pilihan mode soal, pengaturan, perolehan skor dan pengaturan lainnya. Sehingga memudahkan guru untuk memilih model soal dan merekap nilainya. Hal ini dikarenakan soal yang sudah dikerjakan akan masuk ke email guru nantinya. Setelah menyiapkan soal, sampai pada tahap akhir. *Powerpoint* dapat di publish dengan format HTML 5 agar bisa dijadikan aplikasi yang dapat digunakan di *Smartphone*.

Setelah di publish, saatnya mengubah format *Powerpoint* interaktif menjadi aplikasi menggunakan aplikasi *Website 2 Apk Builder* dengan menginstalnya

terlebih dahulu. Hasil akhir dari *Powerpoint* ini berupa aplikasi yang dapat digunakan di *Smartphone*.



**Gambar 2.9** Tampilan menu Website 2 Apk

## B. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian tentang media powerpoint yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lainnya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Padli Rahmadi Mahasiswa Universitas Tanjung Pura, tahun (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran berbasis *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Pontianak Selatan dengan menggunakan metode *penelitian research and development (R&D)*. Pada penelitian ini produk media yang dihasilkan adalah video pembelajaran berbasis *powerpoint* yang terdiri dari 6 video pembelajaran berdasarkan pembelajaran 1 sampai 6 dengan desain slide menggunakan *powerpoint* tahun 2013. Pada penelitian ini dikatakan produk media yang dihasilkan dan dikembangkan sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar.

Hasil penilaian pada media ini dilihat dari beberapa ahliyaitu pada ahli desain mendapatkan penilaian “Sangat baik” (3,76), pada hasil

penilaian materi mendapatkan kriteria penilaian “Sangat baik” (3,57), dan pada uji coba lapangan yang dilaksanakan pada SD Negeri 14 Pontianak Selatan mendapatkan penilaian “Sangat Baik” (3,56).

Dengan demikian dapat dilihat perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Padli Rahmadi(2020) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada produk medianya, dimana Padli Rahmadi hanya menggunakan video dan tidak dijelaskan secara spesifik pada tema, subtema, dan pembelajaran berapa video berbasis *powerpoint* tersebut digunakan. Sedangkan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* ini pada kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Adapun relevansinya penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang didalamnya juga menggunakan video sebagai salah faktor pendukung pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh N dewi, I Manuaba Mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas VI tema 1 subtema 1.

Penilaian hasil validitas pada uji isi materi pelajaran memperoleh nilai persentase 100% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori

“sangat baik”. Pada hasil penilaian Uji desain pembelajaran mendapatkan nilai persentase 95,00% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori “sangat baik dan tidak perlu revisi”. Adapun pada hasil penilaian pada uji Media pembelajaran mendapat nilai persentase 89,2% yang beradapada rentang 75-89% dengan kategori “baik dan layak digunakan tetapi harus ada sedikit yang direvisi”. Sedangkan pada penilaian uji coba perorangan memperoleh nilai persentase 91,66% mendapatkan kategori “sangat baik dan tidak perlurevisi”.

Adapun perbedaan pengembangan penelitian yang dilakukan N dewi dan I Muaraba (2021) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada model yang digunakan yaitu penelitian ini menggunakan model DDD-E pada mata pelajaran IPA di Kelas VI. Sedangkan penulis menggunakan model ADDIE pada Kelas IV pada pembelajaran tematik terpadu. Terdapat juga relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan dengan mengguakan media yang sama yaitu berbasis powerpoint.

3. Penelitian yang dilakukan oleh F. Putri, dan S. Rezkita (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Powerpoint* Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu”. Pada penelitian ini dapat diperoleh penilaian kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas 5 dan teman sejawat.

Pada hasil penilaian validasi didapatkan skor rata-rata dari ahli media

yaitu 3,34 dengan kriteria sangat baik. Penilaian ahli materi dengan skor 3,40 dengan kriteria sangat baik. Skor rata-rata pada ahli bahasa adalah 3,22 dengan kategori baik. Penilaian pada guru kelas 5 mendapatkan skor 3,62 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan yang terakhir pada teman sejawat yaitu 3,44 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian berdasarkan hasil penilaian oleh tim ahli, guru kelas 5 dan teman sejawat maka media pembelajaran berbasis *powerpoint* tersebut memenuhi kriteria layak untuk digunakan pada peserta didik kelas 5.

Terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh F. Putri, dan S. Rezkita (2019) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada tingkat kelas yang akan dilakukan, serta materi pembelajaran yang dipilih yaitu penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran pada kelas V SD pada mata pelajaran IPA dengan materi Tema 5 Ekosistem, sedangkan penulis melakukan pengembangan media pada kelas IV SD dengan materi pembelajaran tematik terpadu. Adapun relevansi atau kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan model ADDIE dan media berbasis *powerpoint* pada sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas terdapat perbedaan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Padli Rahmadi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Padli Rahmadi hanya menggunakan video pada *Powerpoint* dan tidak dijelaskan secara spesifik pada tema, subtema dan pembelajaran berupa video berbasis *Powerpoint*

tersebut digunakan sedangkan peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Powerpoint berbentuk aplikasi pada android dan digunakan pada kelas IV SD Tema 8 Subtema 2, pembelajaran 3,4,dan 5.

Terdapat juga perbedaan pengembangan penelitian yang dilakukan N Dewi dan I Muaraba dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada model yang digunakan pada penelitian N Dewi dan I Muaraba menggunakan model DDD-E pada mata pelajaran IPS di Kelas VI. Sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE pada kelas IV Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3,4 dan 5.

Kemudian pada penelitian F Putri dan S Rezkita terdapat pula perbedaannya yaitu terletak pada tingkat kelas yang akan dilakukan penelitian, serta materi pembelajaran yang dipilih pada penelitian F Putri dan S Rezkita adalah mata pelajaran IPA dengan materi Tema 5 Ekosistem sedangkan pada penelitian ini peneliti memilih mengembangkan media *powerpoint* berbentuk aplikasi *android* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3,4 dan 5.

### **C. Kerangka Berpikir**

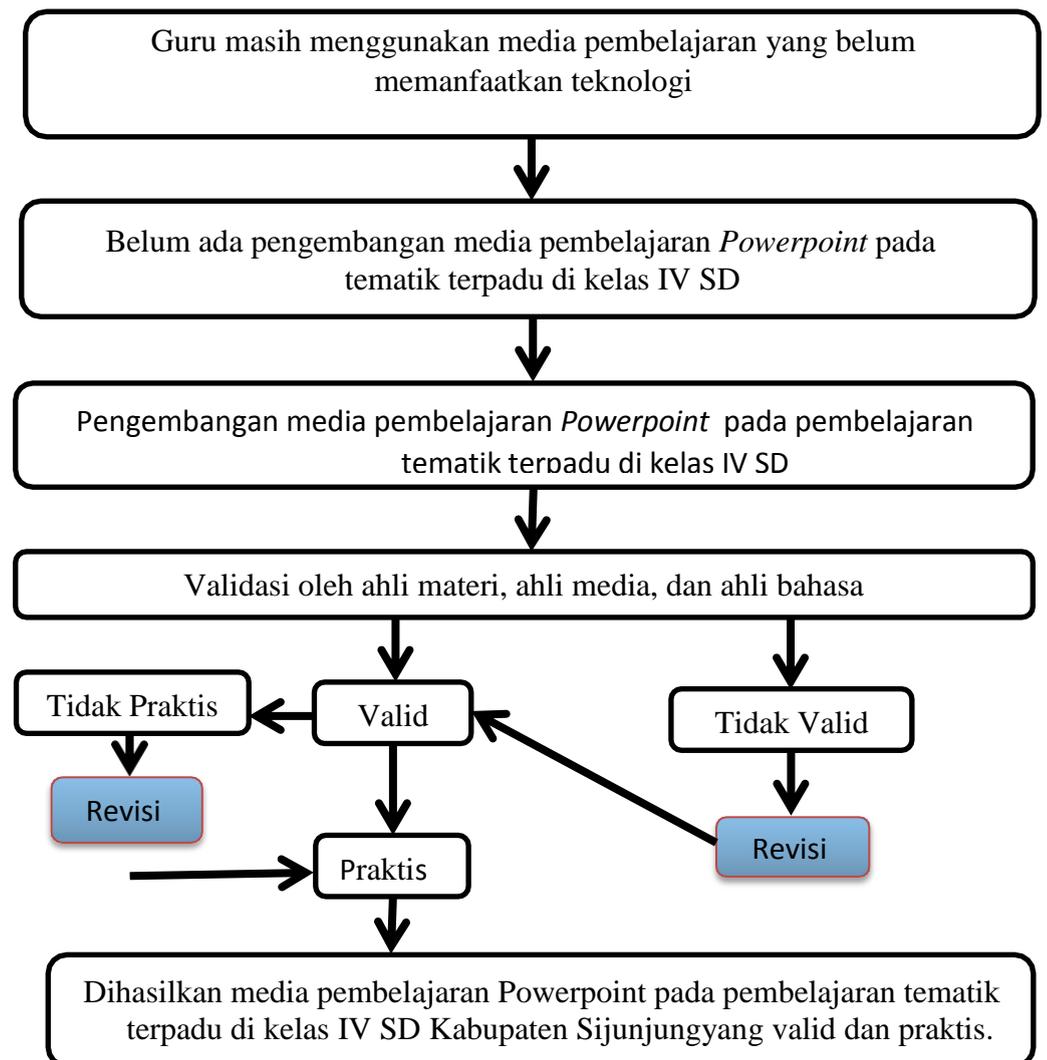
Belum pernah dikembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan Powerpoint di SD Negeri 15 dan 14 Kabupaten Sijunjung, yang mana media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik bersumber dari gambar yang ada pada buku peserta didik dan media yang masih dalam bentuk cetak. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk cetak cenderung membuat peserta didik menjadi jenuh karena media pembelajaran

yang kurang bervariasi. Untuk menambah semangat dan juga motivasi peserta didik dalam belajar maka peneliti telah mengadakan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu .

Menurut Dick and Carry model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pertama pada tahap analisis (*analysis*), tahap analisis dilakukan untuk pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan yang ada di lapangan. Kedua tahap perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti akan merancang media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Powerpoint* berbentuk aplikasi *android*. Ketiga tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti akan memvalidasi hasil rancangan media pembelajaran *Powerpoint* kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah itu, peneliti merevisi kembali rancangan media pembelajaran *Powerpoint*, sehingga media tersebut bisa dikatakan valid dan bisa di uji cobakan dalam pembelajaran. Keempat tahap penerapan (*implementation*), pada tahap ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran *Powerpoint* yang telah divalidasi atau dikatakan valid oleh ahli. Kelima tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini peneliti mengevaluasi media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan cara melakukan uji praktikalitas melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik, yang berguna untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Guru dan peserta didik akan mengisi angket untuk menanggapi media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Powerpoint* di kelas IV SD yang peneliti berikan.

Kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Powerpoint* di kelas IV SD Kabupaten Sijunjung:



Bagan 3.1 Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas IV SD Kabupaten Sijunjung

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penejlsan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 Subtema 2 peembelajaran 3, 4, dan 5 di kelas IV SDN berjalan denagn baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Dimana proses awal pengembangan media *Peworpoint* ini telah dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan peserta didik. Kemudian dilakukan validasi oleh ketiga validator yakni validator materi Ibu Dra Reinita, M.Pd, validator kebahasaan Bapak Dadi Satria, M.Pd, serta validator desain media Bapak Atri Waldi, M.Pd. Hasil validasi materi mendapatkan nilai 91%, hasil validasi kebahasaan mendapatkan nilai 90,62%, serta validasi desain media mendapatkan nilai 91,9% dengan kategori valid dan layak digunakan.
2. Pengembangan media *Powerpoint* pada pembelajaran tematim terpadu tema 8 subtema 2 pembelajaran 3, 4, dan 5 di kelas IV SD dengan merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi media pembelajran oleh validator ahli. Hasil validasi materi mendapatkan nilai 91%, hasil validasi kebahasaan mendapatkan nilai 90,62%, serta validasi desain media mendapatkan nilai 91,9% dengan kategori valid. Hasil tersebut memberikan gambaran bahawa media pembelajaran yang

dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.

3. Pengembangan media *Powerpoint* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 2 pembelajaran 3, 4, dan 5 di kelas IV SD telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba yaitu sekolah SDN 15 Muaro takung menunjukkan presentase kepraktisan 91,66% untuk respon guru dan 94,79% untuk respon peserta didik. Selanjutnya hasil respon guru dan peserta didik pada sekolah penyebaran yaitu SD 14 Kamang Baru memperoleh presentase kepraktisan 95,83% untuk respon guru dan 95,99% untuk respon peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD yang telah dinyatakan valid digunakan di sekolah dasar.
2. Bagi peneliti lain, agar mendapatkan hasil yang sempurna atau yang lebih praktis, dapat mengembangkan media *Powerpoint* lebih lanjut pada ruang lingkup sekolah yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan menambahkan materi-materi dari rujukan buku lain yang lebih

banyak, sehingga produk yang dihasilkan lebih menambah wawasan peserta didik tentang pembelajaran yang dipelajarinya.

4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'adun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Ameri, H., M. Yazdi, and A. Bahrami. 2017. "Pseudophillipsia (Carniphillipsia) (Trilobite) from the Permian Jamal Formation, Isfahan, Iran." *Journal of Sciences, Islamic Republic of Iran* 28 (4): 325–36.
- Andrian, Yusuf, and Rusman Rusman. 2019. "Implementasi Pembelajaran Abad 21 Dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 12 (1): 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Audina, Witia, and Reinita Reinita. 2019. "Penggunaan Model Value Clarification Technique (Vct) Percontohan Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* 8 (2): 61. <https://doi.org/10.24036/bmp.v8i2.104841>.
- Candrawati, Uzima, Asrori, Sri Utami. 2016. "Pemanfaatan Media Power Point Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 5 (3): 1–13.
- Desyandri, Desyandri. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah," 163–74. <https://doi.org/10.31227/osf.io/h86jp>.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. 1996. *The Systematic of Instruction*, Florida HALFFTER, Gonzalo, W Zikán, P Wygodzinsky, Camelia Castillo, Stéphane.
- Boucher, Karen Salazar, Enio B. Cano, et al. 2003. "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL." *The Coleopterists Bulletin* 1 (1): 1–11. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cretres.2011.11.017> [http://www.conabio.gob.mx%0Awww.unal.edu.co/icn/publicaciones/caldasias.htm%0Ahttps://pdfs.semanticscholar.org/9bb8/973866467bf10fef937356ac16349c35874b.pdf?\\_ga=2.109558917.1250767975.1574828256-287221478.1](http://www.conabio.gob.mx%0Awww.unal.edu.co/icn/publicaciones/caldasias.htm%0Ahttps://pdfs.semanticscholar.org/9bb8/973866467bf10fef937356ac16349c35874b.pdf?_ga=2.109558917.1250767975.1574828256-287221478.1).
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17 (1).
- Haris, Abdul dan Asep, Jihad 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi. 2016. "IMPLEMENTASI

PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SD Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi Universitas Negeri Malang.” *II Edcomtech* 1: 129–36.

Kurnia, Asri, and Nunuy Nurkaeti. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Powerpoint Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup.” *Educational Journal of Bhayangkara* 1 (1): 11–19. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v1i1.104>.

Kurniasih, Imas, and Berlin Sani. 2014. “Implementasi Kurikulum 2013 Konsep Dan Penerapan.” *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–162.

Muklis, Mohamad. 2012. “Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda.” *Fenomena* IV (1): 63–76.

Oktavia, Fani, and Rifda Eliyasni. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar” 3 (2).

Permatasari, Fitri. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang” 4 (1).

Permendikbud. 2016. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan 2025*: 5.

Prasetyo, F. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar.”...*Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema...*,1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>.

Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Puspita, Ari Metalin Ika, Flora Puspitaningsih, and Kriska Yuki Diana. 2020. “Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1 (1): 49–54. <https://jurnal.stkipgtritreggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>.

Putri, Ragil & Prastowo, Andi. 2021. “Pengembangan Media Microsoft PowerPoint Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring.” *Jurnal Amal Pendidikan* 2 (1): 66–72.

Putri, Miranti Ersas, and Reinita. 2020. “Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flashcs6 Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter Di

- SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2): 1203–15.
- Rahmi, Alfia. 2019. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 3 (4): 2113–17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>.
- Rahmi, Mar’atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku.” *International Journal of Elementary Education* 3 (2): 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Septiani, Revita, Siti Nurul Ilmah, Elvia Azimahtur Rachma, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2020. “Analisis Proses Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN Karang Serang III” Vol 2 No 1: 87.s
- Silviana Nur Faizah. 2017. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.” *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 1* (2).
- Sugiyarto, Untung Slamet, Yo si Wulandari, and Andi Casworo. 2021. “Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cerdas Proklamator* 8 (2): 118–23. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>.
- Susanti, and Affrida Zulfiana. 2018. “Pembelajaran, Inovasi Model.” *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*.
- Trisna, Benny Nawa. 2019. “PENDIDIKAN 4.0: PERUBAHAN PARADIGMA DAN PENGUATAN KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA EDUCATION.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 5 (1): 83–92.
- Ubabuddin. 2019. “Jurnal Edukatif - 18 -.” *Jurnal Edukatif* V (1): 18–27.
- Wahidmurni. 2017. *No Title Metodologi Pembelajaran IPS, Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS Di Sekolah/Madrasah*. 1sted. YOGYAKARTA:AR-RUZZ MEDIA.
- Wahyuni, Rika, Efi Ika Febriandari, Angga Setiawan, and Powerpoint Interaktif. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik” 1 (20): 75–82.
- Yunianto, Teguh, Suyadi Suyadi, and Suherman Suherman. 2020. “Pembelajaran Abad 21: Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Karakter Akhlak Melalui Pembelajaran STAD Dan PBL Dalam Kurikulum 2013.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10 (2): 203.

<https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6339>.

Yusuf, Wiwin Fachrudin. 2018. "Yusuf,Wiwin Fachrudin." *Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd)*, no. 20: 263–78.