

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SDN 06 PIAI TANGAH
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

FITRI PERMATASARI

NIM.17129329

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

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SDN 06 PIAI TANGAH
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

FITRI PERMATASARI

NIM.17129329

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

2021

HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Skripsi Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas IV SDN 06 Piai
Tengah Kota Padang
Nama : Fitri Permatasari
Nim : 17129329
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

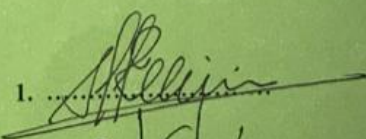
Padang, Mei 2021

Tim Penguji,

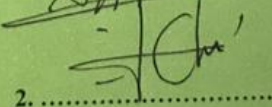
Nama

Tanda Tangan

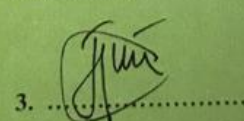
1. Pembimbing : Drs. Arwin, M.Pd

1. 

2. Penguji I : Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D

2. 

3. Penguji II : Dra. Hamimah, M.Pd

3. 

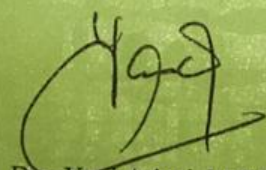
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS IV SDN 06 PIAI TANGAH
KOTA PADANG**

Nama : Fitri Permatasari
NIM/BP : 17129329/17
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Universitas : Universitas Negeri Padang (UNP)

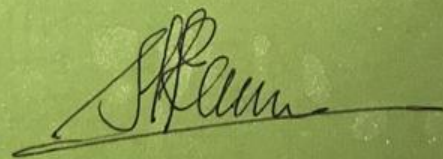
Padang, Mei 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001



Drs. Arwin, M.Pd
NIP. 196203311987031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Permatasari

Nim : 17129329

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang.

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

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

Padang, Mei 2021

Saya yang menyatakan



Fitri Permatasari

NIM.17129329

ABSTRAK

Fitri Pernatasari. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran tematik terpadu yang digunakan di Sekolah Dasar belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat semenarik mungkin dengan penuh gambar dan warna. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD tema 8 subtema 1 pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yakni: analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli materi. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dari ahli media dengan kategori sangat valid 87,14%, ahli materi dengan kategori sangat valid 88,57% dan ahli bahasa dengan kategori sangat valid 88%. Sementara itu angket respon guru dan peserta didik di sekolah bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru dengan presentase kepraktisan 96,66% sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 85,77%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif di kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang telah dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran powerpoint interaktif, model ADDIE

KATA PENGANTAR



Puji syukurr Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang”.Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat islam.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra.Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M,Pd selaku ketua jurusan dan Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan jurusan PGSD dan juga membantu penelitian dalam meyelesaikan administrasi guna persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Melva Zainil, S.T, M.Pd Kordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs Arwin, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada peneliti, sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.
4. Ibu Dra. Elfia Sukma,M.Pd ,Ph.D dan Ibu Dra. Hamimah,M.Pd selaku dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Desyandri,M.Pd, Bapak Atri Walidi,M.Pd, dan Ibu Ari Suriani,M.Pd selaku validator yang telah memberi banyak saran demi kesempurnaan produk pada penelitian ini.
6. Ibu Haidaristinawati S.Pd selaku kepala sekolah SDN 06 Paiai Tangah Kota Padang yang telah memberikan izin penelitian dan mau menerima pembaharuan dari media pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interaktif yang peneliti gunakan.
7. Ibu Rince Novia S.Pd selaku guru kelas IV di SDN 06 Piai Tangah Kota Padang yang telah memberi izin untuk dapat melaksanakan penelitian ini.
8. Ayah (Syamsurizal) dan Ibu (Kamsiah) dan Kakak-kakak (Rini Atniyanti dan Meri juniawati), beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga.
9. Teman-teman terbaik 17 BB03, Teman-teman PL SDN 06 Piai Tangah Kota Padang dan teman-teman PGSD angkatan 2017 yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannnya dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu disini.

Peneliti mengirimkan do'a kepada Allah SWT semoga bantuanya yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dariNya, Aamiin.

Padang, April 2021

Fitri Permatasari

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	4
E. Manfaat Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keerbatasan Pengembangan.....	6
G. Definisi Istilah.....	6

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	
1. Pembelajaran Tematik Terpadu	8
a. Pengertian Pembelajaran	8
b. Pengertian pembelajaran tematik terpadu	9
c. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu	11
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian media pembelajaran	12
b. Manfaat media pembelajaran	13
c. Prinsip pemilihan media pembelajaran	13
d. Fungsi media pembelajaran	15

e. Pentingnya media pembelajaran	16
f. Tujuan media pembelajaran	17
3. Microsoft Powerpoint Interaktif	19
a. Pengertian powerpoint interaktif	19
b. Jenis-jenis media pembelajaran	20
c. Kelebihan powerpoint interaktif	21
d. Manfaat powerpoint interaktif	22
e. Langkah-langkah powerpoint interaktif	22
B. Penelitian yang relevan	26

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	29
B. Prosedur pengembangan	30
1. Tahap Analysis (Analisis)	30
2. Tahap Design (perancangan).....	30
3. Tahap Development (Pengembangan)	31
4. Tahap Implementation (Penerapan)	31
5. Tahap Evaluation (Evaluasi)	32
C. Uji coba produk	33
1. Subjek uji coba produk	33
2. Jenis data	33
3. Instrumen pengumpulan data	33
4. Teknik analisis data	34

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian data uji coba	38
1. Penyajian produk hasil pengembangan	38
a. Tahap analysis (analisis)	38
b. Tahap design (perancangan)	38
c. Tahap development (pengembangan)	41
d. Tahap implementation (penerapan).....	45
e. Tahap evaluation (evaluasi)	45
2. Penyajian data hasil uji coba	
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran.....	46
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	52
B. Analisis Data	
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran	57
a. Analisis data uji validitas ahli materi	57
b. Analisis data uji validitas ahli media	59
c. Analisis data uji validitas ahli bahasa	60

2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	
a. Analisis data uji praktikalitas (Respon Guru)	63
b. Analisis data uji praktikalitas (Respon Peserta Didik).....	63
C. Pembahasan	64

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	67
B. Saran	68
Daftar Rujukan	69

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1. Daftar Penskoran Validasi Media Pembelajaran	35
2. Tabel 3.2. Kategori Kevakidan Media Pembelajaran	35
3. Tabel 3.3. Skala Penilaian Angket Guru	36
4. Tabel 3.4. Skala Penilaian Angket Peserta Didik	36
5. Tabel 4.1. Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media	42
6. Tabel 4.2. Rekapitulasi revisi validasi oleh Ahli	43
7. Tabel 4.3 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah revisi	46
8. Tabel 4.4 Hasil uji validitas awal aspek materi.....	46
9. Tabel 4.5 Hasil uji validitas awal dan akhir aspek media	48
10. Tabel 4.6 Hasil uji validitas awal dan akhir aspek bahasa.....	51
11. Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Materi	49
12. Tabel 4.5. Penilaian hasil validasi oleh Ahli Media	50
13. Tabel 4.6. Hasil penilaian Ahli bahasa.....	51
14. Tabel 4.7. Perhitungan lembar praktikalitas pengembangan media (respon guru).....	53
15. Tabel 4.8 Perhitungan lembar praktikalitas peserta didik.....	55
16. Tabel 4.9 Analisis kelayakan media pembelajaran ahli materi.....	58
17. Tabel 4.10 Analisis kelayakan media pembelajaran ahli media	59
18. Tabel 4.11 Analisis kelayakan media pembelajaran ahli bahsa.....	61

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Ikon Microsoft Power point	22
2. Gambar 2. Tampilan menu awal	23
3. Gambar 3. Ikon menu Tab Home.....	23
4. Gambar 4. Tab dan menu insert	24
5. Gambar 5. Tab dan menu Design	24
6. Gambar 6. Tab dan menu Transition	25
7. Gambar 7. Alur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	32
8. Gambar 4.1. Tampilan aplikasi powerpoint	39
9. Gambar 4.2 Tampilan awal membuka aplikasi Mcrosoft	39
10. Gambar 4.3 Tampilan awal pada tab home	40
11. Gambar 4.4 Mengaktifkan hyperlink	40
12. Gmbar 4.5 Heyperlink pada slide	43
13. Gambar 4.6 Folder gambar	41
14. Gambar 4.7 Efek animasi	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Produk media pembelajaran tematik terpadu berbasis powerpoint interaktif	60
2. Lampiran 2. Reencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	78
3. Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	110
4. Lampiran 4. Lembar Penilaian Uji Validitas awal Ahli Media	129
5. Lampiran 5. Lembar penilaian Uji Validitas Akhir Ahli Media	133
6. Lampiran 6. Lembar penilaian Uji Validitas Awal Ahli Bahasa	137
7. Lampiran 7. Lembar penilaian Uji Validitas Akhir Ahli Bahasa	141
8. Lampiran 8. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli Materi	145
9. Lampiran 9. Lembar Angket Respon Guru	148
10. Lampiran 10. Lembar Angket Respon Peserta Didik	152
11. Lampiran 11. Perhitungan lembar validasi	162
12. Lampiran 12 . Perhitungan lembar praktikalitas	167
13. Lampiran 13. Surat Izin Observasi	172
14. Lampiran 14. Surat Balasan Observasi	173
15. Lampiran 15. Surat Izin Penelitian	174
16. Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian	175
17. Lampiran 17. Surat ACC Turun Lapangan	176
18. Lampiran 18. Penelitian di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang	177

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1. Kerangka berfikir	29
-------------------------------------	----

BAB I

PENDA HULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai baik antar mata pelajaran maupun dalam suatu mata pelajaran. Maka dari itu pembelajaran tematik mengacu kepada kurikulum 2013 berisikan suatu tema, sub tema, dan pembelajaran. Ibadullah dan Rani (2017).

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 pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting dalam komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa tidak akan berlangsung secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Regina.2017). Dimana media pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperkelas penyajian materi agar lebih bervariasi atau tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, waktu dan penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan mengatasi sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran.

Saat ini banyak berkembang *software-software* yang bisa digunakan guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya Powerpoint, Adobe flash, Macromedia dan lain-lain. Powerpoint salah satu aplikasi untuk pengembangan media dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang fleksibel dan lebih terbarukan seiring dengan perkembangan zaman.

Powerpoint merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan Microsoft *PowerPoint* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Novia (2020) Microsoft *PowerPoint* adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Melalui menu-menu interaktif dan lebih menyenangkan.

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 24 November 2020 di SDN 06 Piai Tengah Kota Padang. Penulis melakukan

wawancara dengan Guru kelas 4 SDN 06 Piai Tengah, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku pegangan siswa berupa buku tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pendamping yang dimiliki guru, dengan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media kartu, gambar pajangan dan menggunakan teknologi sederhana. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang siswa memang masih kesulitan dalam memahami pembelajaran karena dengan menggunakan media pajangan membuat siswa terkadang menjadi bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran di perlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* Interaktif pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 06 Piai Tangah Kota Padang yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD 06 Piai Tangah Kota Padang yang praktis ?

C. Tujuan pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 06 Piai Tangah Kota Padang yang valid.
2. Untuk mengembangkan media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif pada pembelajaran di kelas IV SDN 06 Piai Tangah Kota Padang yang praktis.

D. Spesifik produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penulis ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan *powerpoint*.

2. Media *power point* interaktif yang dibuat memuat komponen yaitu: teks, gambar, dan video pembelajaran .
3. Media *powerpoint* ini didesain untuk guru.
4. Merupakan produk pembelajaran yang berisi materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa
6. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif di dalamnya terdapat sebagai beriku: Profil, KD, Indikator, Materi, dan soal.

E. Manfaat pengembangan

Manfaat dari penulis pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis: unruk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi siswa: sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasaranan sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP: sebagai acuan bagi mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan media *powerpoint* interaktif

maupun *software* lain untuk membuat media pembelajaran yang baik dan benar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *powerpoint* interaktif ini diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD

Keterbatasan dalam peneliti pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu. sehingga hanya dikembangkan pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku pembelajaran 1 dan 3 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN dikelas IV .

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran: sebuah alat dan sarana prasarana yang membantu agar terjadinya komunikasi dalam pembelajaran.
2. Media interaktif: Kombinasi dari teks, suara, gambar, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang membuat siswa lebih memperhatikan saat proses pembelajaran.
3. *Powerpoint* interaktif *software* yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang baik.
4. Media berbasis *powerpoint* Interaktif adalah media yang termaksud ke dalam media ICT yang dilengkapi dengan Fitur *Hyperlink* yang

dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

5. Model ADDIE adalah model dalam penelitian pengembangan dengan langkah (*analysis*), penerapan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Suardi (2018) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Menurut Hamalik dalam Lefudin (2017. 53) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan.

b. Pengertian pembelajaran tematik terpadu

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang di dalam pelaksanaannya guru mengajarkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema terintegrasi dimana materi–materi antar mata pelajaran yang berbeda tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Menurut yanti (2018) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD. Pembelajaran tematik terpadu dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah di dapat berdasarkan pengalaman di kehidupan nyata. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran tematik adalah bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi (Muklis 2012)

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*Learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antara mata pelajaran yang di pelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dalam pengetahuan (Reno:2012).

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dalam tema-tema yang didalam tema tersebut terdapat mata pelajaran yang materinya saling berkaitan antara materi satu dengan yang lain sehingga peserta didik dapat diarahkan langsung pada kenyataan sebenarnya mengenai materi yang diajarkan. Melalui pembelajaran tematik terpadu, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, meyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

c. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu

Pada pelaksanaan pembelajarn kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini terdiri atas tema-tema yang di sesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik SD itu sendiri.

Menurut Kemendikbud (2014:16) dan Rusman (2015). karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

(1) Berpusat pada anak, (2) Meberikan pengalaman langsung pada anak, (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 lainnya) (5) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Berdasarkan uraian karakteristik, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik terlibat langsung dalam mencari materi yang di pelajari, pembelajaran diajarkan dengan membelajarkan beberapa mata pelajaran yang materi saling berkaitan sehingga tidak terlihat pemisahan materinya, pembelajaran dimana peserta didik mencari sendiri menjadikan peserta didik belajar dalam pembelajaran tematik terpadu ini sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik dan karena sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik pembelajaran ini dapat menggambarkan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Nunu (2012). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak di sampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Hujair (2009) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang di rekam.

Dari penjelasan diatas, media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efesien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan adanya media pembelajaran memudahkan seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar.

b. Manfaat media pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkongkritkan konsep atau gagasan dan membantu motivasi peserta didik belajar aktif. Dengan demikian media membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah di tetapkan. Menurut Isran (2018:58) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

(1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efesien dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dan (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja,

c. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan aktivitas yang perlu dicermati oleh pendidik, karena sangat menentukan efektivitas pembelajaran. Ratumanan,dkk (2019:121) pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami bahwa tidak ada satupun media yang

cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.

- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan pendidik atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian yang integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa lain.
- 4) pemilihan media harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan pendidik. Oleh sebab itu, pendidikan perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang di pilih.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Jadi dalam memilih media pembelajaran hendaknya tidak melakukan secara sembarangan, melainkan di dasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun topik yang dimediasikan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari.

d. Fungsi media pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik. Menurut Livie dalam hujair,dkk (2009) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks gambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) Fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajaran yang lemah

dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dari empat fungsi media pembelajaran, dapat dikatakan bahwa belajar dari pesan visual memerlukan keterampilan tersendiri, karena melihat pesan visual tidak dengan sendirinya akan mudah memahami atau mampu belajar. Pembelajaran harus di bimbing dalam menerima dan menyimak pesan visual secara tepat. Misalnya, kita meminta pembelajaran untuk menerjemahkan suatu gambar visual dalam bentuk draft, tentu saja pengajar akan mendapatkan jawaban yang berbeda dengan gambar sketsa, maka secara kognitif dan afektif akan menerjemahkan tersebut dengan baik. tetapi bagi siswa yang belum terbiasa atau kurang memiliki pengetahuan tentang gambar sketsa, akan menerjemahkan dengan menggunakan perkiraannya saja.

e. Pentingnya Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting di persiapkan untuk di gunakan guru dalam pembelajaran guna mempermudah proses pembelajaran. bila guru tidak menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas tidak akan dapat terlaksana dengan optimal. seperti yang dikemukakan Ramen (2020:31) bahwa bila guru tidak menggunakan media pembelajaran, maka yang akan terjadi adalah :

1. Mengalami kesulitan dalam mengajar, Materi menjadi menonton dan peserta didik merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik.
2. Peserta didik sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran.
3. Peserta didik susah menangkap penjelasan dari guru.
4. Peserta didik merasa bosan dengan materi tersebut.

Untuk itu, Media pembelajaran sangat penting mendukung proses belajar mengajar sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran berkaitan dengan model pembelajaran langsung oleh guru sebagai penyampaian informasi. Media yang di pilih harus disesuaikan dengan materi dan memperhatikan kemampuan dari peserta didiknya, Karena media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dengan baik.

f. Tujuan media pembelajaran

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan berdampak dalam menentukan metode dan strategi pembelajaran di kelas. Untuk itu, sangat di perlukan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran ialah sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran dan untuk

mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Ramen (2020:30)

Menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah;

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat.
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
3. Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan peserta didik dapat mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang di sampaikan oleh guru/pendidik.
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Jadi, tujuan dari media pembelajaran adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap senang untuk belajar, membantu konsentrasi peserta didik, memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar mengajar.

3. Microsoft Powerpoint Interaktif

a. Pengertian *powerpoint* interaktif

Powerpoint interaktif 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, *powerponit* dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan “*slide*” Rusman(2011).

Novia (2020) Microsoft *powerpoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal ini di tunjang lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, Microsoft *Powerpoint* imteraktif adalah perangkat lunak (Sofwere) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaanya relative murah. *Powerpoint* sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Menurut Tonni (2020:4) ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran :

1. Media Hiperaktif

Media jenis ini mempunyai struktur dengan elemen–elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna melalui (Link) dengan elemn media yang ada. Contohnya: (1) World wide web, (2) Web Site, (3) Game online, dan lain-lain.

2. Multimedia Linear / Squential

Multimedia Linear adalah jenis multimedia yang berjalan lurus. Multimedia jenis ini bisa dilihat pada semua jenis flm, video, dan lain–lain. Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, artinya adalah interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Multimedia Linear berlangsung tanpa kontrol navigasi dari pengguna. Penyajian multimedia linear harus berurutan atau dari awal sampai akhir. Contoh: Movie/film, e-book, Musik, 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* interaktif

Banyak yang menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, hal itu di karenakan program ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai beriku:

- a. Penyajian lebih menarik karena adanya warna huruf dan animasi.
- b. Pesan yang disampaikan mudah di pahami, apalagi jika slide yang di tampilkan tidak membosankan dan menarik.
- c. Mudah dibawa kemana-mana, dengan memindahkan file ke dalam CD ataupun 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 di sampaikan oleh guru.

d. Manfaat *powerpoint* interaktif

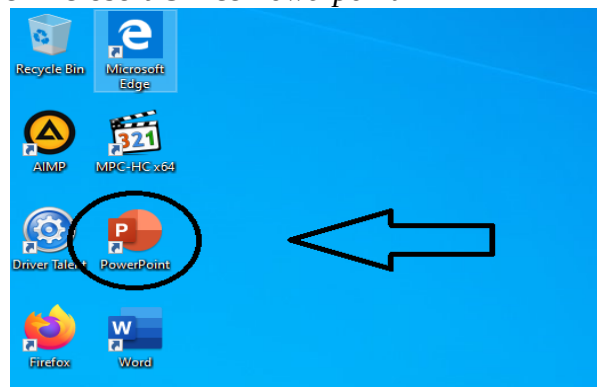
Dengan menggunakan media *powerpoint* siswa akan lebih memperhatikan materi yang diberikan karena metodenya bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih kondusif. Selain itu, guru juga lebih mudah menjelaskan karena materi yang disampaikan bersifat point-point. (Novia, 2020:89) *powerpoint* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Siswa akan lebih memperhatikan selama proses pembelajaran karena model pembelajaran yang menarik.
2. Siswa 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 *powerpoint* interaktif

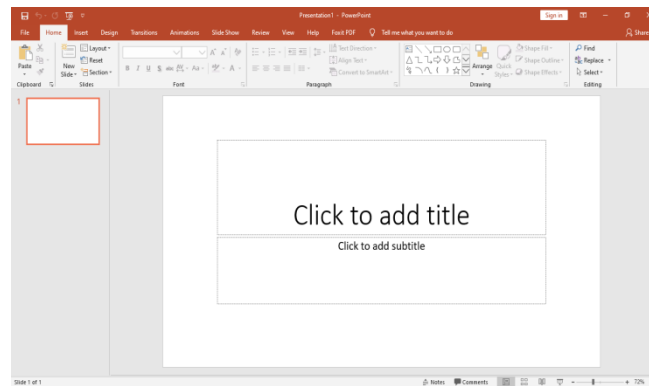
Menurut Novia (2019) Langkah-langkah dalam membuat media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Klik Software Microsoft Office *Powerpoint*



Gambar 1. Ikon Microsoft *Powerpoint*

2. Tampilan powerpoint.



Gambar 2. Tampilan menu awal

3. Tampilan Menu Tab Home

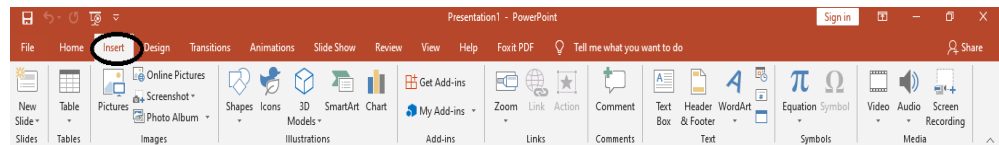


Gambar 3. Ikon menu Tab Home

Jenis-jenis Menu Tab Home

Nama	Fungsi
Copy	Berfungsi untuk mengcopy atau menggandakan sebuah objek atau text
Cut	Berfungsi sebagai memotong sebuah objek/text, keduanya baik copy maupun paste akan bisa di terapkan dengan fungsi "Paste" tepat di samping kanan menu copy/cut seperti yang terlihat pada gambar di atas.
Painter	Berfungsi untuk mengkopi warna yang terpilih yang bisa di terapkan pada objek lainnya dengan cara mengeklik dua kali pada objek yang akan di beri warna tersebut.
New slide	Untuk membuat Slide baru

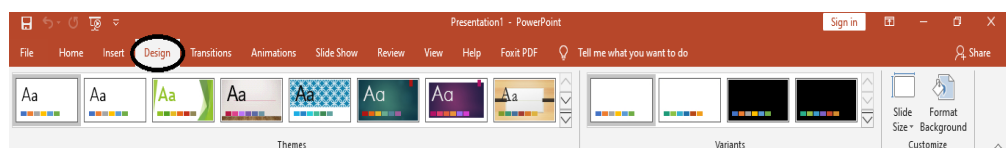
4. Tampilan Menu Tab Insert



Gambar 4. Tab dan menu insert

Nama	Fungsi
Shapes	Berfungsi untuk membuat shape, bentuk-bentuk objek yang bisa di masuki text
Hyper link	Berfungsi untuk memasukkan sebuah link, jika kita mempunyai sebuah blog bisa kita masukkan linknya
Word art	Berfungsi untuk membuat sebuah tulisan yang bisa di modifikasi secara otomatis, sesuai selera
Movie	Berfungsi untuk memasukkan sebuah vidio
Sound	Berfungsi untuk memasukkan sebuah suara/audio

5. Tampilan Tab Menu Design

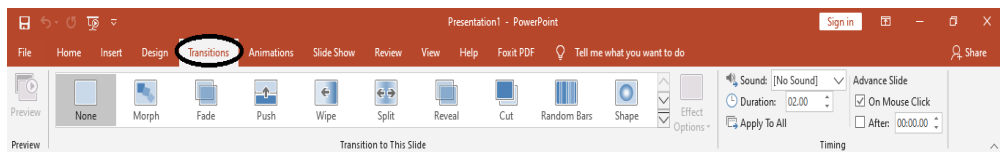


Gambar 5. Tab dan menu Design

Nama	Fungsi
Slide Orientation	Berfungsi untuk memilih tampilan halaman slide, Potrait or landskip, dan bisa memilih thema yang ingin di terapkan seperti pada lambang-lambang Aa pada gambar di atas.
Effect	Berfungsi untuk mengatur efek-efek warna

Colours	Berfungsi untuk mengatur warna slide
---------	--------------------------------------

6. Tampilan Tab dan Menu Transition



Gambar 6. Tab dan menu Transition

Nama	Fungsi
Preview	Berfungsi untuk menampilkan prata yang dari efektransisi yang telah diterapkan pada halaman slide
Transition to this slide	Berfungsi berisikan beragam efek transisi menarik yang dapat dipilih untuk diterapkan pada halaman slide yang sedang aktif. Pilih salah satunya, halaman slide akan menampilkan preview dari efek transisi terpilih.
Transition sound	Berfungsi untuk memilih model suara saat slide di putar
Apli to all	Berfungsi menerapkan semua pengaturan kesemua slide

B. Penelitian yang relevan

Penelitian tentang media *powerpoint* interaktif sudah pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati,dkk (2012) dengan judul “ Pengembangan media slide berbasis powerpoint materi gerak pada tumbuhan” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan presentase kelayakan sebesar 95,6%. Hal ini didukung dengan hasil respon siswa, sebagian besar siswa merespon positif terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran dengan persentase rata- rata siswa yang menjawab bb“ya” sebesar 97,3%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyanti (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu daftar pertanyaan, wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis TIK. Sedangkan kuesioner digunakan sebagai kebutuhan validasi media yang dilakukan oleh dua pakar ahli media pembelajaran TIK dan dua guru kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layak digunakan. Hal ini

ditunjukkan dari hasil validasi 4 pakar ahli menunjukkan skor rata-rata 3,75 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *powerpoint* interaktif mempunyai kualitas “sangat baik” dan layak untuk digunakan.

3. Kurniawati (2011) dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan Microsoft *powerpoint* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 plipuh Sragen memperlihatkan bahwa peserta didik dengan presentase sebesar 73,65% tertarik dan dapat memahami materi yang di sampaikan melalui media pembelajaran menggunakan Microsoft *Powerpoint* yang disedain secara atraktif.

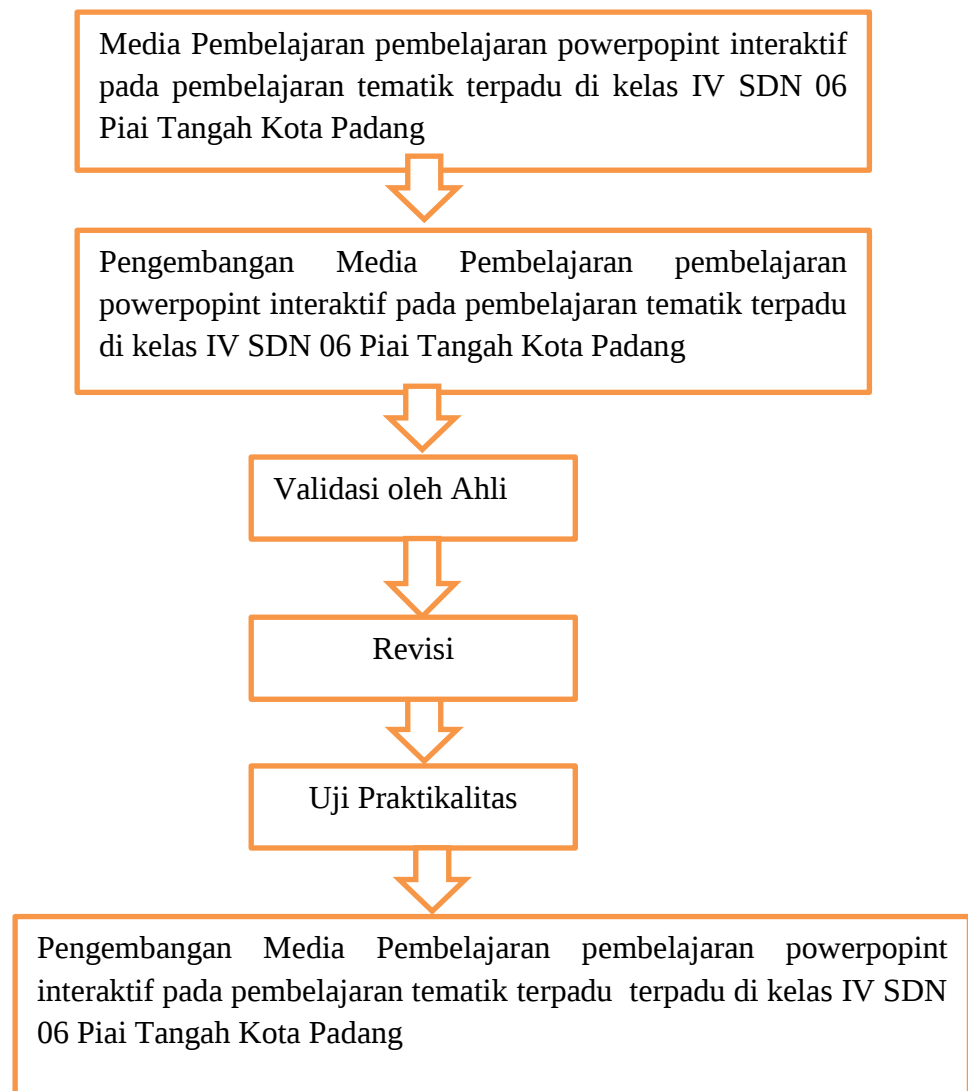
Berdasarkan temuan ketiga penelitian diatas, terdapat kesesuaian dengan penelitian yang akan di lakukan. Relevansinya terlihat pada penggunaan aplikasi *powerpoint* interaktif ,subejek yang dilakukan untuk penelitian, model pengembangan yang digunakan, produk yang dikembangkan serta pemebelajaran tematik terpadu yang dikembangkan.

Perbedaan pengembangan yang dilakukan dengan peneliti rohmawati 2017 yaitu pengembangan media slide berbasis *powerpoint* yang diperuntukkan untuk SD. Perbedaan dengan penelitian Ririn Indriyanti 2017 terletak Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1

diperuntukan untuk kelas V SD. Perbedaan dengan penelitian kurniawati 2011 terletak pada pengembangan media pembelajaran menggunakan Microsoft powerpoint diperuntukkan pada kelas VIII SMP Negeri 2. Sementara penulis membuat racangan aplikasi dengan produk berupa *Powerpoint* interaktif pada tematik terpadu Tema 8 Subtema 1 di kelas IV SDN 06.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penulisan pengembangan media pembelajaran powerpopint interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang



Bagan 1. Kerangka berfikir Pengembangan Media Pembelajaran pembelajaran powerpopint interaktif pada pembelajaran tematik terpadu terpadu di kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun simpulan dari peneliti ini adalah:

1. Penelitian ini berjudul “pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 06 piai tengah kota padang.” media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tuntunan kurikulum, indikator, pada media pembelajaran dirumuskan untuk menentukan materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu penggunaan bahasa pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang sederhana singkat dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. media pembelajaran juga didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 06 piai tengah kota padang.
2. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah diuji tingkat kevaliditas dengan kevalidan ahli media 87,14% (sangat valid), kevalidan ahli materi 88,57% (sangat valid) dan kevalidan ahli bahasa 88% (sangat

valid) dengan kepraktisan menggunakan angket respon guru 96,66% (sangat Praktis) dan angket respon peserta didik 85,77% (praktis). Dengan demikian dinyatakan sangat praktis digunakan dikelas IV SD. Artinya siswa kelas IV SD yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat terbantu dalam memahami pembelajaran melalui media pembelajaran.

B. Saran

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

1. Bagi guru, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat digunakan karena telah di uji tingkat kevalidan dan kepraktisan.
2. Bagi Sekolah, agar dapat mengemabangkan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *powerpoint* interaktif ini lebih lanjut dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan situasi dan kondisi yang berbeda.
3. Bagi peneliti lain, agar media pembelajaran tematik terpadu berbasis *powerpoint* interaktif pada materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lain terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis *powerpoint* interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitri, Yanti.(2018). *Perubahan Sains Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Terintegrasi (Terpadu) Melalui model Discovery Learning*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 2(2),52-63.
- Hujar AH,Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Safitra Insania Press. Yogyakarta: Indonesia.
- Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati.(2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. CV AE.Media Grafika.
- Indriyanti. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. Skripsi*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Isran Rasyid. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. Jurnal Axiom. 7(1).12-15
- Kemendikbud. (2014). *Materi pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati Ayu.(2011).*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VIII SMP*. diperoleh dari [http://eprints.uny.ac.id/5619/\(10](http://eprints.uny.ac.id/5619/(10) Juni 2015.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish
- Maulana Arafat Lubis. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana. Prenadamedia. Jakarta.
- Moh,Suhardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish
- Mohammad Muklis. (2012). *Pembelajaran Tematik*. Jurnal Fenomena. 4(1).66-67
- Nancy Angko dkk. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Mawar Sharon Surabaya*.Jurnal Kwangsan. 1 (1).Halm 4-5
- Nova Lestari.(2020).*Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakheisa: Jawa Tengah.
- Novia Lestrai.(2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klateng: Lakheisa
- Nunu Mahnu. (2012). *Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam. 37(1).28-30

- Purwanto, ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, N. (2015) *Research and Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ramen A Purba. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Press.
- Ratu manam dkk. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Depok. Rajawali Pers.
- Regina Monemi. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint disertai Games kuis Course Maze pada Materi Sistem Ekskresi untuk peserta didik kelas VIII*. Jurnal Biosains, 1(2). 252-253
- Reno Widyanigrum. (2012). *Model Pembelajaran Tematik di SD*. Jurnal Cendikia. 10(2). 109-111
- Riduwan dan Sunarto. (2015). *Pengajaran Sattistik Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, dkk. 2012. *Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Gerak Pada Tumbuhan Untuk SMP Kelas VIII*. diperoleh dari [http://f.ipa.unesa.ac.id/kimia/wpcontent/uploads/2013/11/1-8-Dessy Mayrinda. Pdf](http://f.ipa.unesa.ac.id/kimia/wpcontent/uploads/2013/11/1-8-Dessy-Mayrinda.Pdf) (10 Juni 2015)
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komumikasi*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*. Jakarta. Kencana Prenada: Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Toni Limbang. (2020). *Media Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis. Press
- Tri Hidayati. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Suplemen*. PT Alfabeta.