

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL-
KAUTSAR KOTA MALANG**

OLEH

MOHAMMAD RAAFIF WILLIAM SUFA

NIM.19140015



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023



HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT

INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL-

KAUTSAR KOTA MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Mohammad Raafif William Sufa

NIM.19140015

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS

ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL-KAUTSAR
KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Mohammad Raafif William Sufa

NIM.19140015

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing

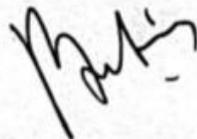


Galih Puji Mulvoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD PLUS AL-KAUTSAR KOTA MALANG

Disusun oleh Mohammad Raafif William Sufa (19140015)

Telah terverifikasi oleh penguji pada tanggal 6 Juli 2023 dan dinyatakan LULUS/~~TIDAK~~
~~LULUS~~ serta diterima sebagai salahsatu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Panitia Ujian

Tandatangan

Ketua Sidang

Dwi Masdi Widodo, S.S, M.Pd

NIP. 19820514 201503 1 003

Sekretaris Sidang

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322 20180201 1 146

Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405 200801 1 018

Pembimbing

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322 20180201 1 146

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur *Alhamdulillahirobbil'alamin* kami ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat dan salam juga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua

Kepada ibu Farida, S.Pd dan bapak Suko Pratikno, S.Pd yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta menjadi sumber motivasi dalam meraih cita-cita.

Semoga Allah SWT senantiasa merahmati dan menjaganya.

Nenek

Kepada ibu Suliyah yang selalu memberikan pencerahan dan mendoakan saya serta menjadi sumber motivasi dalam menjalani kehidupan menjadi manusia seutuhnya. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan merahmatinya.

Dosen Pembimbing

Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang senantiasa membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan dan kesabaran sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Semoga Allah senantiasa merahmati dan memberikan kesehatan kepada beliau.

MOTTO

“Pilihlah masalahmu sendiri, jangan menjadi korban dari masalah”

NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Hal : Skripsi Mohammad Raafif William Sufa

Malang, 6 Juni 2023

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mohammad Raafif William Sufa

NIM : 19140015

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Raafif William Sufa

NIM : 19140015

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus AI-Kautsar Kota Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam karya skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Malang, 6 Juni 2023

Tertanda,



Mohammad Raafif William Sufa
NIM. 19140015

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang” dengan lancar. Shalawat dan salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW sebagai suri teladan bagi umat Islam. Rasul yang membawa umat Islam dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh rahmat. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen wali yang telah membimbing peneliti sejak semester awal.
5. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing dari awal hingga akhir penelitian.
6. Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan atas arahan dalam menyelesaikan syarat kelulusan program studi.

7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu yang diberikan kepada penulis.
8. Kedua orang tua saya Ayah Suko Pratikno S.Pd dan Ibu Farida S.Pd yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dalam menuntut ilmu.
9. Bapak Darmaji, S.Ag, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Plus Al-Kautsar Kota Malang yang sudah memberikan izin penelitian.
10. Ibu Dwi Mei Shinta S.Pd selaku walikelas III C yang sudah bersedia menjadi validator ahli pembelajaran dan senantiasa membimbing setiap jalannya penelitian dilapangan.
11. Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media pembelajaran dan bapak Sigit Priatmoko, M.Pd selaku validator ahli materi pembelajaran yang sudah meluangkan waktunya sebagai tim ahli.
12. Seluruh teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang terlibat dalam membantu proses penelitian.
13. Seluruh pihak yang membantu jalannya penelitian yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu.

Jauh dari kesempurnaan, peneliti sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini menjadi himpunan pengetahuan yang baik bagi peneliti maupun bagi pembaca.

Malang, 24 Mei 2023

Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang Vokal

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

أِئ = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المخلص	xviii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Asumsi Peneliti	11
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Manfaat Pengembangan	11
E. Ruang Lingkup Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Definisi Operasional.....	13
H. Orisinalitas Pengembangan	14
I. Sistematika Penulisan	23
BAB II.....	25
A. Kajian Teori	25

B. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III	41
A. Model Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk.....	47
D. Jenis Data	49
E. Instrumen Pengumpulan Data	49
C. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV	62
A. Hasil Produk Pengembangan	62
B. Hasil Data Pengembangan	83
C. Hasil Data Uji Coba	85
BAB V.....	87
A. Kajian Produk Kembangan	87
B. Analisis Kemenarikan Pengembangan Media	89
C. Analisis Validasi Produk.....	90
D. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa.....	95
E. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media.....	97
BAB VI.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Daftar Cek Kelompok	50
Tabel 3. 2 Kisi-kisi validasi materi	52
Tabel 3. 3 Kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran	54
Tabel 3. 4 Kisi-kisi validasi persepsi guru pembelajaran tematik	55
Tabel 3. 5 Indikator Kemenarikan Media	57
Tabel 3. 6 Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase	59
Tabel 3. 7 Kualifikasi Tingkat Motivasi Belajar Berdasarkan Persentase.....	61
Tabel 4. 1 (KD dan Indikator Pembelajaran)	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir dalam Pengembangan.....	40
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 3. 2 Kerangka Konsep Pengembangan Produk	44
Gambar 4. 1 Kerangka Konsep Pengembangan Media PowerPoint Interaktif	66
Gambar 4. 2 Sampul Media PowerPoint Interaktif.....	70
Gambar 4. 3 Pengaturan Letak Objek Sampul.....	71
Gambar 4. 4 Pengaturan Buka Objek Kertas	72
Gambar 4. 5 Perspektif Objek Template Buku	72
Gambar 4. 6 Pengaturan Objek Gambar Setiap Layer Sebelum dibuka	73
Gambar 4. 7 Pengaturan Objek Gambar Setiap Layer Setelah dibuka	73
Gambar 4. 8 Proses Pengaturan Animasi.....	74
Gambar 4. 9 Transisi Morph	75
Gambar 4. 10 Penambahan Hyperlink dan Efek Suara.....	76
Gambar 4. 11 Ekspor Skrip Materi Menjadi Suara Robot AI.....	77
Gambar 4. 12 Penambahan Audio	78
Gambar 4. 13 Pengaturan Pemutaran Suara.....	78
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Jawaban Pilihan Ganda	79
Gambar 4. 15 Proses Pengaturan Trigger	80
Gambar 4. 16 Siswa Memperhatikan Guru.....	81
Gambar 4. 17 Siswa Aktif dalam Pembelajaran	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Analisis Kelayakan.....	110
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	118
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Pembelajaran	120
Lampiran 5 Daftar Cek Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	122
Lampiran 6 Angket Persepsi Siswa.....	123
Lampiran 7 Catatan Lapangan	124
Lampiran 8 Surat Izin Survey	125
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	126
Lampiran 10 Surat Balasan	127
Lampiran 11 Surat Validator Ahli Media	128
Lampiran 12 Surat Validator Ahli Materi.....	129
Lampiran 13 Biodata Mahasiswa.....	130

ABSTRAK

Sufa, Mohammad Raafif William. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Motivasi belajar adalah suatu bentuk energi jiwa seseorang untuk bergerak melakukan kegiatan yang dapat merubah tingkah laku. Dalam kenyataannya yang terjadi siswa kurang bergairah terhadap proses belajarnya didalam kelas, ini ditandai dengan responnya yang kurang fokus dalam melakukan proses belajarnya, khususnya pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi pada materi mencari ide pokok paragraf dan menentukan keliling bangun datar menggunakan satuan baku yang masih dianggap abstrak. Permasalahan tersebut membuat peneliti berpikir mencari solusi berupa penggunaan media interaktif berupa *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* interaktif adalah salah satu bentuk inovasi multimedia interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media secara langsung. Pengembangan didesain dengan konten pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi serta konfigurasi display yang menarik dan tertata setiap halamannya memungkinkan siswa menjadi penasaran dan fokus untuk menyimak penjelasan materi pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media *PowerPoint* interaktif adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang berjumlah 23 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian memperoleh hasil sebuah produk *PowerPoint* interaktif yang layak dengan presentase kelayakan media sebesar 80%. Selain itu unsur validitas materi mendapatkan perolehan skor sebesar 77,9% dengan kriteria valid. Keefektifan media pembelajaran dalam penggunaannya didalam kelas mendapatkan predikat valid dengan total perolehan sebesar 80%. Dari beberapa proses tersebut menghasilkan media yang menarik dengan skor perolehan 85%. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif yang menarik ini dinilai dapat menunjukkan pengaruhnya terhadap keadaan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data observasi pada ujicoba dilapangan, menunjukkan siswa menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran serta keadaan kelas lebih kondusif. Keadaan motivasi belajar siswa diketahui mendapatkan skor 82,5% dengan predikat sangat baik.

Kata kunci: Media, *PowerPoint*, Motivasi

ABSTRACT

Sufa, Mohammad Raafif William. 2023. *Development of Interactive PowerPoint Learning Media to Increase Learning Motivation of Grade III Students in Thematic Learning at SD Plus Al-Kautsar Malang City*. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Learning motivation is a form of mental energy for a person to move to carry out activities that can change behavior. In reality, what happens is that students are less passionate about their learning process in the classroom, this is characterized by a less focused response in carrying out the learning process, especially in thematic learning theme 7 subtheme 4 Development of Transportation Technology in the material looking for the main idea of paragraphs and determining the perimeter of a flat build using standard units that are still considered abstract. This problem makes researchers think of finding solutions in the form of using interactive media in the form of PowerPoint interactive in the learning process. PowerPoint interactive is one form of interactive multimedia innovation that allows users to interact directly with the media directly. The development is designed with learning content that is in accordance with basic competencies and indicators of competency achievement as well as an attractive display configuration and arranged on each page allowing students to be curious and focused on listening to the explanation of learning material.

The type of research used in developing PowerPoint interactive media is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The test subjects in this study were grade 3 elementary school students totaling 23 children. Data collection techniques carried out in the form of observation, interviews, questionnaires and documentation. The data obtained are analyzed descriptively.

The results of the study obtained the results of a decent PowerPoint interactive product with a percentage of media feasibility of 80%. In addition, the element of material validity received a score of 77,9% with valid criteria. The effectiveness of learning media in its use in the classroom received a valid predicate with a total gain of 80%. From some of these processes, it produces interesting media with a gain score of 85%. The use of PowerPoint interactive media is considered to be able to show its effect on the state of student learning motivation. Based on observational data in field trials, it shows that students become more interested in the learning process and the classroom conditions are more conducive. The state of student learning motivation is known to get a score of 82,5% with a very good predicate.

Keywords: Media, PowerPoint, Motivation

المخلص

صوفا، محمد رفيع وليام. ٢٠٢٣. تطوير وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت لزيادة دافع التعلم لطلاب الصف الثالث في التعلم المواضيعي في المدرسة الكوثر الابتدائية المتقدمة مدينة مالانج. أطروحة، قسم تعليم المعلمين المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة ، جاليه فوجي موليو توتو، الماجستير

دافع التعلم هو شكل من أشكال الطاقة العقلية للشخص للتحرك للقيام بأنشطة يمكن أن تغير السلوك في الواقع ، ما يحدث هو أن الطلاب أقل شغفا بعملية التعلم الخاصة بهم في الفصل الدراسي ، ويتميز هذا باستجابة أقل تركيزا في تنفيذ عملية التعلم ، خاصة في موضوع التعلم المواضيعي ٧ الموضوع الفرعي ٤ تطوير تكنولوجيا النقل في المادة التي تبحث عن الفكرة الرئيسية لل فقرات وتحديد محيط المبنى المسطح باستخدام الوحدات القياسية التي لا تزال تعتبر مجردة. هذه المشكلة تجعل الباحثين يفكرون في إيجاد حلول في شكل استخدام الوسائط التفاعلية في شكل بوربوينت تفاعلي في عملية التعلم. يعد فووير فووين التفاعلي أحد أشكال ابتكار الوسائط المتعددة التفاعلية التي تتيح للمستخدمين التفاعل مباشرة مع الوسائط مباشرة. تم تصميم التطوير بمحتوى تعليمي يتوافق مع الكفاءات الأساسية ومؤشرات تحقيق الكفاءة بالإضافة إلى تكوين عرض جذاب ومرتب في كل صفحة مما يسمح للطلاب بالفضول والتركيز على الاستماع إلى شرح المواد التعليمية.

نوع البحث المستخدم في تطوير وسائط PowerPoint التفاعلية هو البحث والتطوير (R&D) مع نموذج تطوير ADDIE. كانت موضوعات الاختبار في هذه الدراسة من طلاب المدارس الابتدائية في الصف 3 بإجمالي 23 طفلا. تقنيات جمع البيانات التي نفذت في شكل الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق. يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها وصفا.

حصلت نتائج الدراسة على نتائج منتج بوربوينت تفاعلي لائق بنسبة جدوى إعلامية بلغت 80٪. بالإضافة إلى ذلك ، حصل عنصر صلاحية المواد على درجة 77.9٪ مع معايير صالحة. تلقت فعالية وسائط التعلم في استخدامها في الفصل الدراسي مسندا صالحا مع زيادة إجمالية قدرها 80٪. من بعض هذه العمليات ، تنتج وسائط مثيرة للاهتمام بدرجة كسب تبلغ 85٪. يعتبر استخدام وسائط PowerPoint التفاعلية المثيرة للاهتمام هذه قادرا على إظهار تأثيره على حالة تحفيز تعلم الطلاب. استنادا إلى بيانات المراقبة في التجارب الميدانية ، فإنه يظهر أن الطلاب يصبحون أكثر اهتماما بعملية التعلم وأن ظروف الفصل الدراسي أكثر ملاءمة. من المعروف أن حالة تحفيز تعلم الطلاب تحصل على درجة 82.5٪ مع مسند جيد جدا.

الكلمات الدالة: وسائل الإعلام ، PowerPoint ، الدافع

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekarang dunia berada pada era industri 5.0 yang semua tidak bisa terpisahkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Peristiwa itu disertai dengan berkembangnya teknologi dan informasi sebagai suatu media manusia dalam mempermudah melakukan pekerjaan. Kemajuan teknologi merupakan hal yang terjadi sejalan dengan tingkat kemajuan manusia dalam berpikir dan menciptakan (Mumtaha & Khoiri, 2019). Fenomena ini dapat memengaruhi tingkat kualitas hidup manusia. Sekarang semua informasi sudah serba mudah kita dapatkan melalui media digital teknologi informasi.

Peran teknologi pada era industri 5.0 menjadi titik sentral dalam kehidupan manusia di berbagai sektor, khususnya pada sektor pendidikan. Dalam (Aspi Muhammad & Syahrani, 2022) menyatakan “Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia”. Jadi maksud pendidikan dari kutipan tersebut merupakan suatu langkah permulaan yang pasti dialami setiap manusia demi menggapai kehidupan yang terbaik.

Selain itu pendidikan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah upaya yang disengaja dan metodis yang dilakukan oleh individu untuk memahami proses pendidikan dan lingkungan belajar untuk membentuk siswa agar memiliki kualitas dan kepribadian yang konsisten

dengan cita-cita pendidikan. Tujuan pendidikan nasional sendiri agar pelajar aktif mengejar potensi diri yang sejalan dengan keyakinan Pancasila dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negaranya. (Urwatul Wutsqa et al., 2021). Pendidikan dalam perspektif undang-undang ini intinya menghasilkan output yang sinkron dengan keyakinan Pancasila dan mempunyai karakter sumber daya manusia (SDM) yang kuat. Adapun pembelajarannya dilakukan di ruang kelas atau lingkungan belajar yang diatur secara sistematis.

Sekolah merupakan tempat manusia menjalani proses pendidikan secara formal. Dalam penelitiannya, (Syah, 2020) mengemukakan bahwa sekolah dapat membantu siswa menjadi lebih mahir secara sosial dan sadar akan kondisi sosial mereka. Sekolah secara keseluruhan berfungsi sebagai *platform* interaksi antara murid dan guru untuk mengembangkan kemampuan dan ikatan mereka. Selain itu, banyak siswa berpikir bahwa pergi ke sekolah sangat menyenangkan karena mereka bisa berinteraksi dengan orang lain. Menurut hasil pengamatan, (Syah, 2020) menyatakan semua aktivitas manusia terhambat oleh wabah Covid-19, dan semua sekolah terpaksa ditutup. Keadaan ini membuat pendidikan Indonesia mengikuti alur yang terjadi, ini diperlukan untuk menanggapi situasi darurat di sekolah. Sekolah terpaksa mengubah operasi layanan mereka untuk memasukkan media online ke dalam semua aktivitas.

Terjadinya pandemi Covid-19 yang sudah kita alami menjadikan contoh bahwa teknologi digital informasi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam berbagai aktivitas pembelajaran pada bidang pendidikan.

Demikian seperti hasil penelitian dari (Pakpahan & Fitriani, 2020) menunjukkan bagaimana kemudahan belajar di masa pandemi dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan. Menurut (Syah, 2020) pada bidang pendidikan, kegiatan akademik secara *daring* adalah kondisi yang dapat mempengaruhi fenomena pendidikan. Sekolah yang tidak lagi beroperasi secara tatap muka, membuat teknologi digital menjadi pendukung proses pembelajaran.

Fakta lapangan yang terjadi berdasarkan penelitian (Syah, 2020) menyatakan dikarenakan masih banyak pendidik yang kesulitan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi digital, banyak dari mereka yang menyatakan keprihatinannya terhadap pembelajaran siswa pada tempo pandemi COVID-19 kemarin. Fenomena ini menjadi salah satu penyebab pendidikan Indonesia mengalami krisis (*learning loss*) (Cerelia et al., 2021). Krisis ini memberikan arti bahwa ada penurunan kualitas pada pendidikan di Indonesia.

Stagnasi pendidikan di era pandemi membuat banyak siswa yang kehilangan motivasi belajarnya. Hak mereka atas pendidikan yang berkualitas dan waktu yang dikhususkan untuk bersosialisasi dengan teman sejawatnya diganggu oleh pandemi. Fakta bahwa guru belum dapat memberikan pelayanan terbaik kepada siswa mereka memperburuk kondisi ini. Fungsi dan peran guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki dampak yang signifikan terhadap inisiatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (Hapsari et al., 2021). Mengingat ciri pembelajaran dalam era *society 5.0* yang mengedepankan sumber daya manusia (guru

dan siswa) sebagai pusat inovasi dalam pembelajaran (Gunawan et al., 2020). Maka dari itu seorang guru sebagai aktor harus memberi suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif dalam pembelajarannya.

Guru merupakan tokoh utama dalam lingkup sekolah. Menurut (Nella & dkk, 2021) guru memiliki peran yang signifikan terhadap bagaimana siswa berkembang sebagai manusia. Karena seorang guru merupakan sumber tauladan, inspirasi, dan motivasi bagi murid-muridnya, maka guru haruslah kompeten. Pernyataan ini diperkuat dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pada pasal 10 ayat 1 menerangkan bahwa kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional adalah semua elemen kompetensi guru yang harus dimiliki dan dapat dipelajari melalui pendidikan profesional.

Pernyataan dari peraturan tersebut sudah jelas diatur bahwa guru wajib mempunyai beberapa kompetensi dalam melaksanakan misinya, salah satunya kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik menurut (Akbar, 2021) salah satunya adalah guru dapat bertindak sesuai dengan kebutuhan dan latar belakang siswanya, yang disesuaikan pada model, strategi, metode, teknologi, dan materi pembelajaran. Peran guru dalam memilih model, metode, strategi, teknik, dan media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi efektivitas proses belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus menjunjung tinggi standar profesi, ahli dalam teknik pembelajaran, dan mampu menginspirasi siswa untuk menanggapi tugas sekolahnya dengan serius. Pendidik profesional perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan

tertentu yang secara langsung relevan dengan upaya untuk membimbing perkembangan pribadi siswa selama proses pendidikan. (Aspi Muhammad & Syahrani, 2022). Peran ini memberikan gambaran bahwa menjadi guru harus totalitas dalam pembelajaran, hal ini demi menunjang proses perkembangan siswa itu sendiri.

Berkaitan dengan perkembangan siswa, seorang guru diharuskan memiliki kemampuan dalam menguasai perkembangan zaman demi kemajuan suatu bangsa. Kesempatan belajar untuk pengembangan keterampilan siswa kurang ideal di sekolah tanpa guru yang memiliki standar tinggi dalam penguasaan teknologi pengajaran (Syahrani & Yanti, 2021). Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif mengharuskan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi terhadap digitalisasi sistem pendidikan yang sedang berkembang. Keadaan seperti ini mengharuskan guru mampu menguasai teknologi informasi dan mengintegrasikan kepada proses pembelajarannya.

Demikian diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menerangkan bahwa kecakapan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan oleh guru. Kecakapan teknologi informasi dan komunikasi mendukung proses pembelajaran dan perkembangan diri sendiri. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang mendasarinya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru sangat diperlukan. Fenomena ini berkaitan dengan

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK) guru. Salah satu pointnya ada *Technological Content Knowledge (TCK)* tentang cara guru dapat menjelaskan materi yang sebelumnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dengan bantuan integrasi teknologi (Sintawati & Indriani, 2019). Salah satu upaya guru dalam kasus ini adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah sekelompok instrumen yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan instruksi atau informasi dalam pelajaran dan sebagai upaya berkomunikasi dengan siswa tentang sumber belajar. Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, apabila pemograman media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi media tersebut bisa berjalan walaupun tanpa kehadiran seorang guru. Seorang pendidik harus paham dalam pemilihan media pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran pada jenjang anak SD/MI, memahami gaya belajar anak-anak generasi Z sangat penting karena mereka lebih cenderung tertarik pada tantangan, aplikasi dunia nyata, dan penggunaan teknologi (Husein Batubara, 2022). Ada beberapa prinsip yang layak dalam memilih media pembelajaran, yakni efektivitas, relevansi, dan produktivitas. (Achlikul Zahwa & Syafi'i, 2022). Jadi aspek terpenting dalam pemilihan media pembelajaran harus didasari atas kebutuhan dan latar belakang siswa agar menjadi lebih efisien dalam penggunaannya.

Istilah media pembelajaran berbasis teknologi sudah sangat sering kita jumpai. Pernyataan ini mengacu pada bagaimana teknologi telah mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebagai media

pembelajaran. (Heryani et al., 2022). Salah satu contoh media pembelajaran digital adalah media *PowerPoint* interaktif. Media dengan basis perangkat lunak *Microsoft Office, Microsoft PowerPoint* adalah salah satu alat yang dapat digunakan penyaji untuk menyusun materi mereka dengan cepat dan efisien. *Microsoft PowerPoint* sering digunakan untuk presentasi, pelajaran, dan animasi. (Luh et al., 2021). Jadi *PowerPoint* merupakan sebuah alat untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan presentasi.

Harapan semua guru ingin siswanya berhasil mencapai nilai tinggi dalam setiap keterampilan dasar yang diajarkan kepada mereka. Setiap kali tatap muka dalam pembelajaran selalu aktif, bersemangat, punya motivasi yang besar dan antusias dalam pembelajaran, namun sedikit berbeda dengan kondisi kelas di SD Plus Al Kautsar Kota Malang yang siswanya memiliki beragam karakter tipe kecerdasan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Agustus 2022 di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, ditemukan bahwa lembaga tersebut menerapkan pembagian kelas siswa sesuai dengan tipe kecerdasan belajarnya (*multiple intelligence*). Menurut keterangan dari Bu Dwi Mei Shinta seorang pengajar kelas III-C, dalam pembagian kelas sebelumnya dilakukan tahap penyeleksian berupa tes MIR (*Multiple Intelligence Research*). Tes MIR menurut (Namitawati, 2019) adalah alat penelitian yang dapat mengungkapkan kecenderungan dalam berbagai aspek kecerdasan manusia. Hasil dari tes ini akan memberikan perlakuan pengelompokan siswa berdasarkan hasil dari tes tersebut. Kebijakan ini membagi siswa dalam satu kelas sesuai dengan tipe kecerdasannya.

Temuan lain berkaitan dengan kejadian tersebut, berdasarkan hasil observasi pada 12 Agustus 2022 di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang menghasilkan temuan penerapan kebijakan sekolah yang dilakukan belum menjamin tidak adanya permasalahan di kelas. Permasalahan yang ditemui peneliti adalah pada kelas yang memiliki tipe kecerdasan kinestetik, lebih tepatnya pada kelas III-C. Permasalahan yang dialami adalah pada umumnya siswa memiliki semangat belajar yang rendah, ini ditandai dengan siswa yang masih kurang antusias dan suka ramai dalam pembelajaran. Kondisi demikian juga diperparah dengan suasana pembelajaran yang masih terlalu berpusat pada guru. Kurangnya semangat dan motivasi siswa disebabkan karena guru kurang mengaplikasikan media pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran terasa kurang menarik bagi siswa.

Menanggapi permasalahan tersebut maka seorang guru haruslah memiliki kemampuan berinovasi dan dituntut untuk bisa kreatif dalam mengemas pembelajaran, khususnya pengemasan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang dikembangkan seharusnya media pembelajaran yang dapat merangsang siswa aktif dalam berinteraksi, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi problem tersebut. “Media bisa dikatakan interaktif apabila dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari” (Trimansyah, 2021). Jadi karakteristik media pembelajaran interaktif terletak pada interaksi siswa dengan media. Selain mendengar penjelasan materi, mereka dapat terangsang untuk terlibat

dalam percakapan saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Intinya interaktif mengacu pada percakapan saling respon.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah *PowerPoint*. *PowerPoint* bisa disebut media pembelajaran yang interaktif apabila dapat mendukung terciptanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran berkat fitur-fiturnya. (Anomeisa & Ernaningsih, 2020). Dalam meningkatkan sebuah interaksi, media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, *PowerPoint* bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia dan Dewi Ida Bagus Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*” menghasilkan suasana belajar yang kondusif dalam penerapannya. Penelitian oleh Nadia Syavira tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD*” sangat diminati oleh siswa karena lebih menarik. Selain itu penelitian Wardatul Mawaddah, dkk pada tahun 2019 dengan judul “*Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*” menghasilkan pengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 81,83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat menguatkan asumsi peneliti bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Berkaitan dengan tipe kecerdasan kinestetik, maka media

pembelajaran yang digunakan harus dapat merangsang kemampuan keterlibatan langsung oleh siswa. Penggunaan tombol navigasi disini berperan agar siswa dapat menggunakan media secara mandiri dengan mudah. Selain itu, media yang ditampilkan diberikan kesan lebih nyata dengan pembuatan gambar perspektif layaknya gambar nyata. Gambar perspektif merupakan kaidah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana sebuah obyek benda dipandang. Ilmu yang dapat memberikan petunjuk tentang cara membuat gambar suatu objek pada bidang datar sehingga kesan yang tercipta ketika melihat gambar tersebut identik dengan kesan yang dihasilkan ketika melihat langsung objek tersebut (Rapi, 2016). Selain itu penambahan suara dan efek bergerak ketika halamannya dibuka mampu memberi kesan visualisasi seperti benda aslinya sehingga dapat memusatkan perhatian siswa.

Berdasarkan kejadian tersebut, maka peneliti menghadirkan solusi berupa pengembangan media digital *Powerpoint* interaktif. Media pembelajaran digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III, khususnya pada tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi serta dapat meringankan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dalam memahami cara mencari kalimat utama dan mencari keliling pada sebuah bidang datar. Selain itu, penggunaan media digital *PowerPoint* interaktif bisa di desain sesuai dengan keinginan guru, lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika mengaksesnya,

memiliki ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar serta memiliki biaya pembuatan yang terjangkau.

B. Asumsi Peneliti

Manfaat dari media pembelajaran itu sendiri menurut Hamalik (dalam Karo-Karo S & Rohani, 2018) adalah dapat menginspirasi dan merangsang kegiatan belajar, menciptakan motivasi dan minat baru, serta berpengaruh pada kesehatan mental siswa. Adapun asumsi dari peneliti mengenai media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah:

1. Pengembangan media ini teruji layak dan valid digunakan dalam pembelajaran tematik kelas III SD.
2. Media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
3. Pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup materi Perkembangan Teknologi Transportasi pada muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan Matematika KD 3.10.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan asumsi tersebut dalam rangka mendongkrak motivasi belajar siswa, pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid, praktis sekaligus menarik di kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman serta sebagai ketentuan kelulusan dalam memperoleh gelar S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Bagi Guru

Sumber motivasi bagi guru untuk merancang lingkungan belajar yang merangsang dan produktif dalam mendukung kinerja mereka.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai saran dalam pengaktualan proses pembelajaran agar memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media elektronik.

4. Bagi Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang

Sebagai sumber tinjauan di bidang pendidikan, khususnya yang menyangkut penggunaan media pembelajaran digital berbasis *PowerPoint Interaktif*.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Peneliti mempersempit fokus pada penelitian hanya pada lingkup media pembelajaran, guru, dan siswa kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang untuk menghindari perluasan bahasan yang melebar. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 pada pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi pada muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan Matematika KD 3.10.

F. Spesifikasi Produk

Pengembangan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memiliki beberapa spesifikasi. Beberapa spesifikasi tersebut antara lain (1) menggunakan operasi sistem *Microsoft Office* 2019, (2) pedoman pengoperasian media, (3) materi sub tema Perubahan Energi, (4) animasi bergerak, (5) tampilan gambar perspektif, (6) suara dan (7) game quiz interaktif.

G. Definisi Operasional

Adapun beberapa penjelasan yang lebih deskriptif dari definisi berikut untuk mendefinisikan terminologi penelitian agar pembaca tidak disesatkan, seperti.

1. *PowerPoint* Interaktif

PowerPoint interaktif merupakan suatu media pembelajaran berbasis digital yang beroperasi pada perangkat lunak *Microsoft Office* yang memiliki fungsi sebagai tempat orang untuk mencatat hal-hal penting yang akan mereka komunikasikan dengan audient pada suatu forum. *PowerPoint* interaktif ini didesain sedemikian rupa agar lebih menarik dengan ditampilkannya menu-menu yang dapat di eksplorasi oleh pengguna sendiri sehingga dapat mempermudah audient dalam memahami pesan yang terkandung didalamnya.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu kondisi energi siswa yang dapat meningkatkan antusias dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Sehingga motivasi dapat dikatakan suatu dorongan untuk

memunculkan semangat serta perilaku yang baik. Maka perilaku yang termotivasi akan terlihat penuh gairah, bertahan lama dan terarah. Motivasi belajar disini adalah suasana kejiwaan siswa yang digunakan sebagai pendorong dalam melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

3. Materi Perkembangan Teknologi Transportasi

Materi ini merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik kelas III lebih tepatnya pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Sub Tema 4. Pada materi ini terdapat beberapa muatan materi, salah satunya yang dibahas pada penelitian ini adalah pada muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat. Selain itu ada muatan Matematika KD 3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.

H. Orisinalitas Pengembangan

Sejauh yang diketahui, peneliti menemukan lima studi yang berkaitan dengan pengembangan dari *PowerPoint* interaktif. Studi tersebut yaitu:

1. Munadhifah mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif pada Konsep Perpindahan Kalor untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Kedungboto*”. Penelitian pengembangan dengan model

pengembangan yang diadopsi dari Lee and Owen menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif yang mendapat kualifikasi sangat menarik yang memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD/MI materi perpindahan kalor.

2. Ari Metalin Ika Puspita, dkk dalam Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, Vol 1(1). Penelitian dilaksanakan pada tahun 2020 dengan judul *“Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Penelitian dengan model kuantitatif dengan metode eksperimen menghasilkan sebuah temuan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan guru dalam mengajar karena lebih hemat dalam biaya pembuatan media karena hanya membutuhkan bantuan dari laptop dan juga LCD proyektor.
3. Uci Indriani mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan tahun 2021 dengan judul *“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”*. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ini meneliti tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dalam peningkatan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini mampu mempengaruhi kemampuan matematika permulaan. Terdapat peningkatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

4. Alvi Rohmawati Fadilla mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri*”. Penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang diadopsi dari Lee and Owen menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD/MI tentang konsep gaya.
5. Saidah mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan tahun 2018 dengan judul “*Pegembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang*”. Penelitian dan pengembangan dengan hasil produk berupa CD interaktif yang di produksi melalui *software* autoplay. Pengembangan media pembelajaran interaktif memberikan dampak berupa peningkatan motivasi belajar pada siswa.

Dalam hal penelitian tentu saja berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini konteks kajian penerapannya berdasarkan *multiple intelligence* pada pembelajaran tematik. Dengan demikian tentu saja akan menghasilkan penelitian baru pada pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Munadhifah, <i>“Pengembangan Multimedia Interaktif pada Konsep Perpindahan Kalor untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Kedungboto”</i> , Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.	a. Meneliti tentang media pembelajaran Interaktif. b. Pengembangan pada tingkatan SD/MI.	a. Materi yang dibahas adalah konsep perpindahan kalor, sedangkan peneliti pada konsep menentukan kalimat utama dan keliling bangun datar. b. Penelitian tentang peningkatan keterampilan berpikir kritis, sedangkan peneliti adalah meningkatkan	Munadhifah menyatakan bahwa produk media pembelajaran multimedia dinyatakan layak dan sangat menarik serta memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD/MI pada materi perpindahan kalor.

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			<p>motivasi belajar.</p> <p>c. Objek penelitian pada kelas V MI sedangkan peneliti menggunakan objek kelas III SD.</p>	
2	<p>Ari Metalin Ika Puspita, dkk, “<i>Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar</i>”, Jurnal Riset dan</p>	<p>a. Meneliti tentang media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif.</p> <p>b. Objek pengembangan pada siswa SD/MI</p>	<p>a. Penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>b. Menggunakan Metode penelitian</p>	<p>Ari Metalin Eka, dkk menghasilkan sebuah temuan bahwa media <i>PowerPoint</i> interaktif efektif dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta</p>

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Inovasi Pendidikan Dasar, Vol 1(1), 2020.		kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE.	memudahkan guru dalam mengajar karena lebih hemat dalam biaya pembuatan media.
3	Uci Indriani, <i>“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”</i> , Skripsi, Universitas	a. Meneliti tentang penggunaan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif. b. Media pembelajaran dengan integrasi teknologi.	a. Penelitian dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar. b. Objek penelitian pada	Uci Indriani menemukan bahwa media pembelajaran <i>PowerPoint</i> mampu meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.		anak usia dini sedangkan pada penelitian ini pada anak tingkat SD/MI. c. Menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development.</i>	
4	Alvi Rohmawati Fadilla, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan</i>	a. Pengembangan media pembelajaran interaktif. b. Objek pengembangan	a. Pengembangan dilakukan dengan <i>macromedia flash</i> sedangkan pada penelitian	Alvi Rohmawati Fadilla menemukan bahwa media pembelajaran interaktif

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri”</i> , Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.	pada tingkat SD/MI.	ini dengan <i>PowerPoint</i> interaktif. b. Implementasi pada materi konsep gaya sedangkan pada penelitian ini pada materi menentukan ide pokok dan menghitung keleliling pada bangun datar. c. Tujuan penelitian meningkatkan pemahaman siswa sedangkan pada penelitian ini	memberikan dampak peningkatan pemahaman siswa kelas IV SD/MI tentang konsep gaya.

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			meningkatkan motivasi belajar siswa.	
5	Saidah, “ <i>Pegembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing- Malang</i> ”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.	a. Pengembangan media pembelajaran interaktif. b. Lokasi penelitian di SD Plus Al- Kautsar. c. Implementasi pada pembelajaran tematik. d. Meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI.	a. Pengembangan menggunakan bantuan <i>software</i> <i>Autoplay</i> sedangkan penelitian ini dengan <i>PowerPoint</i> . b. Objek penelitian kelas IV SD sedangkan pada penelitian ini kelas III SD. c. Penerapan pada tema keberagaman	Saidah menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan dampak berupa peningkatan motivasi belajar pada siswa SD kelas IV.

No	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			budaya bangsa sedangkan penelitian ini pada tema perkembangan teknologi.	

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami bagaimana skripsi ini disajikan, penulis memberikan sebuah gambaran secara garis besar mengenai sistematika penulisan skripsi yakni bagian awal yang terdiri dari sampul, lembar logo, lembar judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar persembahan, motto, akta dinas pembimbing, pernyataan keaslian, kata pengantar, pedoman transliterasi Arab-Latin, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian dari Penegasan judul, Latar Belakang, Asumsi Peneliti, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Ruang Lingkup Pengembangan, Spesifikasi Produk, Definisi Operasional, Orisinalitas Pengembangan, Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi Landasan Teori dan Kerangka berpikir

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba Produk, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data dan Analisis Data

BAB IV Hasil Pengembangan

Bab ini meliputi penyajian data uji coba, revisi produk dan analisis data.

BAB V Pembahasan

Bab ini berisi penjelasan hasil dari bab IV dengan kaitan teori dan penelitian terdahulu.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran peneliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak kata *medium* dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Selain itu kata media juga ditafsirkan dalam bahasa latin *medius* yang bermakna tengah, perantara, atau pengantar (Nurfadhillah, 2021). Berkaitan dengan itu, menurut Makruf (sebagaimana dalam Achlikul Zahwa & Syafi'i, 2022) dalam bahasa Arab mengartikan kata media berasal dari lafal *wassil* persamaan dari lafal *al wash* yang memiliki makna “tengah” atau *wasilah* yang memiliki makna “yang mengantarai dua sisi tersebut”. Selain itu secara istilah media memiliki pengertian sebagai semua benda yang memiliki kegunaan dalam mengusung dan menyampaikan informasi antara informan dengan penerima informasi (Yaumi, 2018).

Penyampaian informasi merupakan sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menurut Gagne (seperti dikutip dalam Husein Batubara, 2022) merupakan fenomena atau kejadian yang sudah direncanakan dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar. Selain itu pembelajaran adalah kegiatan pelibatan seseorang dalam suatu usaha menerima ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, serta etika yang berasal dari beragam sumber dalam suatu proses belajar (Purba, 2020).

Dari beberapa istilah tersebut jika digabungkan media pembelajaran adalah seperangkat perlengkapan dalam mempermudah

guru berinteraksi kepada siswa (Denim, 1995). Sedangkan dari perspektif lain media pembelajaran merupakan kegiatan memanfaatkan benda guna memfasilitasi atau mempermudah proses pembelajaran, seperti benda-benda disekitar lingkungan kelas (Husein Batubara, 2022).

Lebih khususnya media pembelajaran merupakan segala bentuk alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, mencerna dan mengungkapkan lagi informasi visual maupun verbal (Nurfadhillah, 2021). Jadi media pembelajaran merupakan benda atau alat yang menjadi perantara untuk mempermudah guru dalam melakukan transfer ilmu kepada siswa guna mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Selain itu pemilihan media pembelajaran memiliki beberapa beberapa prinsip dalam pemilihannya. Adapun prinsip tersebut adalah: (Nurfadhillah, 2021)

1) Prinsip efektivitas dan efisiensi

Efektivitas maksudnya keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan dikatakan efisien apabila proses pembelajaran membutuhkan biaya dan waktu seminim mungkin. Maka media efektif dan efisiensi adalah yang dapat membantu pencapaian pembelajaran secara maksimal.

2) Prinsip kemampuan berpikir siswa

Media pembelajaran merupakan sarana meringankan siswa dalam memahami konsep abstrak sehingga mampu memotivasinya dalam belajar. Media yang sederhana lebih mempermudah siswa

dalam memahami pesan daripada media yang kompleks. Benda nyata lebih cocok dipakai sebagai media pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam menafsirkan maksud informasi daripada benda abstrak. Maka pembuatan media pembelajaran harus melihat tingkat pemahaman siswa.

Dari beberapa teori pembahasan tadi maka dapat ditarik benang merah bahwa media pembelajaran adalah sebuah peralatan atau alat bantu guru dalam proses transfer ilmu kepada siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat dikatakan baik apabila media pembelajaran berasaskan prinsip efektivitas dan efisiensi serta berdasar pada kemampuan berpikir siswa. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada pertimbangan logis dan lengkap supaya media pembelajaran yang dipilih mampu digunakan dengan baik, efektif dan mampu memberi peningkatan terhadap hasil belajar.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Penciptaan media pembelajaran itu sendiri pasti dilatar belakangi oleh beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penciptanya. Mengacu pada tujuan tersebut, (Sanaky, 2011) memperjelas beberapa tujuan penciptaan media pembelajaran antara lain.

- 1) Memudahkan proses pembelajaran dikelas;
- 2) Menumbuhkan efisiensi dari proses pembelajaran;
- 3) Menjaga keterkaitan antara konten dengan tujuan belajar;

- 4) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penciptaan suatu media pembelajaran pasti memiliki manfaat yang dapat dinikmati oleh penggunanya. Mengacu pada pendapat (Hamid et al., 2020), secara psikologis media pembelajaran mampu mempengaruhi perkembangan psikologi anak dalam proses belajarnya. Ungkapan ini disebut karena secara psikologis media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena media dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang ide-ide abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami.

Selain mengacu pada perspektif psikologis, secara praktis media pembelajaran mempunyai beberapa macam manfaat sebagai berikut (Karo-Karo S & Rohani, 2018).

- 1) Media pembelajaran menyederhanakan penguraian informasi materi sehingga dapat memudahkan proses dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Menumbuhkan ketertarikan anak sehingga dapat memotivasi dan timbul kemandirian dalam belajar.
- 3) Mampu menangani problem dependensi indera, tempat dan durasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Memberikan siswa paparan peristiwa aktual yang terjadi di lingkungan mereka, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Beberapa manfaat media pembelajaran yang disebutkan tadi, menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran esensial dalam proses pembelajaran. Atas kondisi tersebut, seiring

berkembangnya zaman ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu disediakan media pembelajaran yang memiliki nilai kreatif dan inovatif.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan karakternya, media pembelajaran dipecah menjadi tiga macam. Media tersebut adalah (1) Media yang dapat dilihat (visual), contohnya gambar diam maupun bergerak, (2) media yang dapat mengeluarkan suara yang mampu merangsang siswa (audio), (3) media yang menggabungkan keduanya (audio visual) (Rusman et al., 2012).

Selanjutnya (Husein Batubara, 2022) berpendapat media pembelajaran dibagi berdasarkan cara perolehannya, yakni (1) Media *by utilization* yaitu media siap pakai, contohnya seperti alat peraga dan benda nyata, (2) media *by design* yaitu media yang dapat di buat atau dikembangkan oleh guru, contohnya seperti video, modul, kartu dan lain sebagainya.

Berdasarkan teknik pemakaiannya, (Purba, 2020) menyebutkan dua jenis yakni.

- 1) Media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan bantuan alat (*projector*).
- 2) Media yang permanen atau tidak dapat diatur seperti gambar, radio, lukisan, dan sebagainya.

Bedasarkan perspektif para ahli tersebut dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran, antara lain.

- 1) Media audio, media yang hanya bisa diterima oleh indera pendengaran, contohnya seperti rekaman suara, radio, dan sejenisnya.
- 2) Media visual, media yang dapat dicerna oleh mata, contohnya seperti foto, gambar, dan sejenisnya.
- 3) Media audiovisual, merupakan penggabungan media yang dapat didengar dan dilihat, contohnya seperti video dan sejenisnya.

5. Pengertian *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan komunikasi periode revolusi industri 5.0 di dunia. *PowerPoint* merupakan program komputer atau perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sajian menarik serta memanfaatkan proyektor LCD sebagai alat bantu (Wati & Rima, 2016). Sedangkan pendapat lain menyatakan *PowerPoint* merupakan sebuah program dari *Microsoft Office* yang dapat menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik secara visual, mudah dibuat dan digunakan, serta terjangkau karena tidak membutuhkan banyak bahan baku untuk dibuat. Selain itu *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak komputer yang di desain lebih mudah untuk menyiapkan materi dan menyajikannya secara efektif. (Luh et al., 2021).

Multimedia secara umum memiliki pengertian sebagai penggabungan antara data, suara, video, audio, animasi dan grafik yang mampu divisualisasikan melalui komputer (Supardi, 2018). Selain itu multimedia berdasar cara penampilan kepada pengguna dikategorikan menjadi dua yakni multimedia linear dan non linear (interaktif). Multimedia linear menampilkan konten secara berurutan serta tidak memiliki tombol navigasi atau monitor yang dapat digunakan oleh konsumen untuk berinteraksi. Sedangkan multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki navigasi untuk dapat dioperasikan oleh penggunanya sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan maksimal (Budiawan, 2019).

Dari beberapa pemaparan teori tersebut, *PowerPoint* bisa dikatakan media pembelajaran interaktif apabila dalam penyajiannya mampu memberikan suasana saling berinteraksi antara media dengan pengguna. Pemberian tombol navigasi membuat pengguna dapat menggunakan *PowerPoint* dengan leluasa dan mampu memberikan interaksi dua arah (media dan user).

6. Manfaat *PowerPoint* Interaktif

PowerPoint merupakan sebuah *software* yang memberikan banyak manfaat kepada para penggunanya. Asas dalam pembuatan *PowerPoint* sendiri memang dirancang untuk mempermudah kegiatan presentasi, memberi kesan interaktif dan dapat terintegrasi dengan web (Rusman et al., 2012). Selain itu, media pembelajaran *PowerPoint* ini menawarkan keuntungan bagi siswa, termasuk kemampuan untuk

menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik perhatian mereka karena materi pembelajaran terlihat lebih nyata, dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi secara lebih rinci. (Khaerunnisa et al., 2018).

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* memiliki banyak manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika diintegrasikan dengan pembelajaran adalah :

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi;
- 2) Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif;
- 3) Mampu menampilkan gambar, animasi, video dan suara yang dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif;
- 4) Memberikan suasana belajar yang kondusif;
- 5) Memberikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

7. Kelebihan dan Kekurangan *PowerPoint*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan ketika menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *PowerPoint*: (Daulay et al., 2022)

- 1) Visualisasi menarik karena ada perpaduan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih menstimulasi siswa mencari tahu informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.

- 4) Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai bahan ajar yang sedang dibawakan.
- 5) Dapat disebar massal sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang kali.
- 6) Praktis, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk).

Selain itu berikut adalah kekurangan dari *PowerPoint*.

- 1) Menggunakan arus listrik sangat tinggi.
- 2) Terlalu bergantung pada penyaji materi.

8. Cara Pembuatan *PowerPoint* Interaktif

Pemilihan media pembelajaran untuk jenjang SD/MI perlu melihat karakteristik dari siswa secara aktual. Sekarang merupakan eranya manusia generasi Z. Generasi Z disebut sebagai iGeneration atau generasi internet. Sejak lahir mereka sudah berdampingan dan berinteraksi dengan teknologi yang secara tidak langsung berdampak pada karakter kepribadian. Anak generasi Z sangat fashih terhadap penggunaan teknologi, secara sosial mereka lebih suka berinteraksi pada media sosial dan memiliki kemampuan multitasking (Wijoyo et al., 2020).

Pembuatan dari media pembelajaran *PowerPoint* agar efektif dan mampu menarik juga harus memperhatikan beberapa prinsip pembuatan. Prinsip tersebut menurut (Rusman et al., 2012) antara lain.

- 1) Perpaduan yang proporsional dari berbagai unsur. Maksudnya seperti penggunaan teks, gambar, video, suara dan animasi secara terkonsep dan tidak berlebihan.
- 2) Penggunaan warna-warna *soft* pada tampilan latar belakang (*background*) dengan kreasi sendiri.
- 3) Keseimbangan penggunaan *background* terang harus berdampingan dengan teks warna gelap, begitu juga sebaliknya. Ini harus diperhatikan supaya teks dapat dibaca dengan jelas.
- 4) Tampilan setiap slide harus menggunakan warna maksimal 3 jenis. Penggunaan warna ini sangat berpengaruh terhadap fokus sajian materi.
- 5) Menggunakan *font* yang memiliki karakter jelas dan tegas. Untuk ukurannya minimal 16 agar bisa terbaca dari jarak jauh.
- 6) Menggunakan kalimat singkat, padat dan jelas inti dari poin setiap materi. Maksudnya tidak boleh berbentuk paragraf utuh.
- 7) Menggunakan bagan dengan alur yang jelas dalam penjelasan materi.

9. Motivasi Belajar

Motivasi erat kaitannya dengan kata “motif” yang memiliki arti kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu. Dorongan seseorang untuk mengambil tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu disebut sebagai motif mereka. Kata motivasi diciptakan dari kata motif dan dipahami sebagai kekuatan pendorong aktif karena didasarkan pada kegigihan dalam mencapai suatu tujuan. (Sardiman,

2016). Singkatnya motivasi ini adalah energi dorongan dari individu yang dapat mempengaruhi perbuatan individu dalam mencapai tujuannya.

Manusia memiliki energi kejiwaan yang mempengaruhi setiap pekerjaannya. Energi ini yang kerap disebut dengan motivasi. Seperti yang dikatakan oleh Bernard yang berpendapat bahwa motivasi merupakan fenomena dalam diri manusia yang timbul karena adanya stimulus tindakan yang mengarahkan pada suatu tujuan tertentu yang sebelumnya masih belum muncul pergerakan pada pencapaian tujuan tersebut (Prawira, 2012).

Selain itu Mc. Donal berpendapat bahwa motivasi adalah pergeseran energi yang didahului oleh reaksi terhadap kehadiran tujuan dan ditandai dengan munculnya *feeling*. Dari pendapat ini terlihat bahwa kata motivasi merupakan kata yang masih kompleks. Ini ditandai dengan kandungan elemen pentingnya sebagai berikut (Sardiman, 2016).

- a. Motivasi adalah awal dari terjadinya perubahan energi jiwa setiap individu. Perkembangan dari motivasi akan menimbulkan perubahan daya kekuatan dalam diri individu. Meskipun begitu output dari motivasi ini adalah kegiatan fisik individu.
- b. Lahirnya motivasi ditandai dengan kemunculan *feeling* terlebih dahulu. Motivasi berkaitan dengan kondisi psikologi, empati dan emosi yang dapat mempengaruhi tingkah-laku individu.

- c. Kemunculan motivasi diakibatkan oleh adanya tujuan yang berkaitan dengan kebutuhan yang ingin dicapai oleh individu. Motivasi sendiri merupakan bentuk tanggapan dari suatu aksi.

Dari beberapa perspektif diatas kata motivasi bisa juga dikatakan sebagai serangkaian upaya untuk menjadikan kondisi-kondisi tertentu, sehingga individu berkehendak untuk melakukan sesuatu. Motivasi sendiri juga bisa dirangsang dari luar individu yang selanjutnya pertumbuhan motivasi dapat terjadi didalam diri individu.

Seorang individu akan melakukan sesuatu apabila ada motif yang melatarbelakanginya. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Untuk dapat memberikan proses belajar yang baik maka diperlukan motivasi yang baik pula. Motivasi tidak akan baik apabila tujuan yang ingin dicapai tidak baik. Contohnya seperti saat siswa belajar karena takut dihukum, suasana ini membuat siswa tertekan dan pembelajaran kurang efektif sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal dan bermakna dibandingkan dengan suasana belajar berasaskan pemberian motif yang menyenangkan (Sardiman, 2016). Jelas dikatakan bahwa dalam pemberian suasana pembelajaran yang menyenangkan memunculkan motivasi yang baik bagi siswa.

Persoalan motivasi berkaitan dengan konteks minat. Pemberian motivasi yang baik kepada siswa akan memberikan dampak yang positif kepada siswa. Motivasi bertindak sebagai katalisator untuk upaya dalam mencapai tujuan. Maka motivasi ini juga berbanding lurus dengan

pencapaian hasil belajar siswa, semakin baik motivasi maka akan semakin optimal prestasi siswa (Sardiman, 2016).

Telah dinyatakan dalam beberapa deskripsi bahwa motivasi memainkan peran penting dan berpengaruh dalam semua aspek perilaku manusia, termasuk pembelajaran. Karena diyakini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa untuk belajar secara efektif dan meningkatkan tingkat kualitas mereka, motivasi belajar merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Salah satu tujuan dalam upaya guru menghasilkan siswa berkualitas tinggi adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar. Pemberian motivasi yang baik menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberi dampak yang optimal.

10. Indikator Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam suksesnya siswa dalam fase perkembangan perubahan tingkah laku. Beberapa indikator yang bisa dikenali apabila siswa sudah memiliki motivasi belajar menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) menyebutkan ada empat indikator dalam mengetahui daya motivasi belajar yakni:

- a. Kokohnya kemauan dalam berbuat;
- b. Memberikan waktu yang disediakan untuk belajar;
- c. Mengorbankan pekerjaan yang lain untuk belajar;
- d. Tekun dalam mengerjakan tugas.

11. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Perspektif Islam

Islam adalah agama yang dapat dimasukkan ke dalam masyarakat modern dalam segala hal. Setiap muslim harus belajar ilmu pengetahuan yang luas bukan hanya sekedar ilmu agama. Islam secara aktif mendorong semua pengikutnya untuk selalu terlibat dalam semua bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Komitmen ini membuat Islam terjalin harmonis dalam berbagai bidang untuk kepentingan umat Islam dan seluruh umat manusia. (Budianto et al., 2021).

Umat Islam harus memiliki sifat-sifat ilmiah, yakni berpikir kritis yang sudah dijelaskan dalam QS. Al-Isra: 36, terbuka menerima kebenaran dari manapun datangnya ilmu tersebut yakni dalam QS. Az-Zumar: 18. Beberapa dalil naqli inilah yang menetapkan perlunya setiap muslim untuk menjadi ahli ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Demikian dilakukan sebagai sarana kehidupan yang harus diprioritaskan untuk mencapai kebahagiaan dalam kehidupan dunia maupun akhirat.

Konteks kajian lain dijelaskan dalam hadis Rasulullah SAW terdapat dorongan untuk menuntut ilmu selaras dengan penekanan dari hakikat ilmu dalam Al-Quran. Dalam salah satu hadisnya beliau bersabda “barang siapa yang menempuh suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan melapangkan jalan baginya menuju surga” (HR at-Tirmizi). Beliau pun turut bersabda “Barang siapa yang keluar untuk menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai ia kembali” (HR at-Tirmizi).

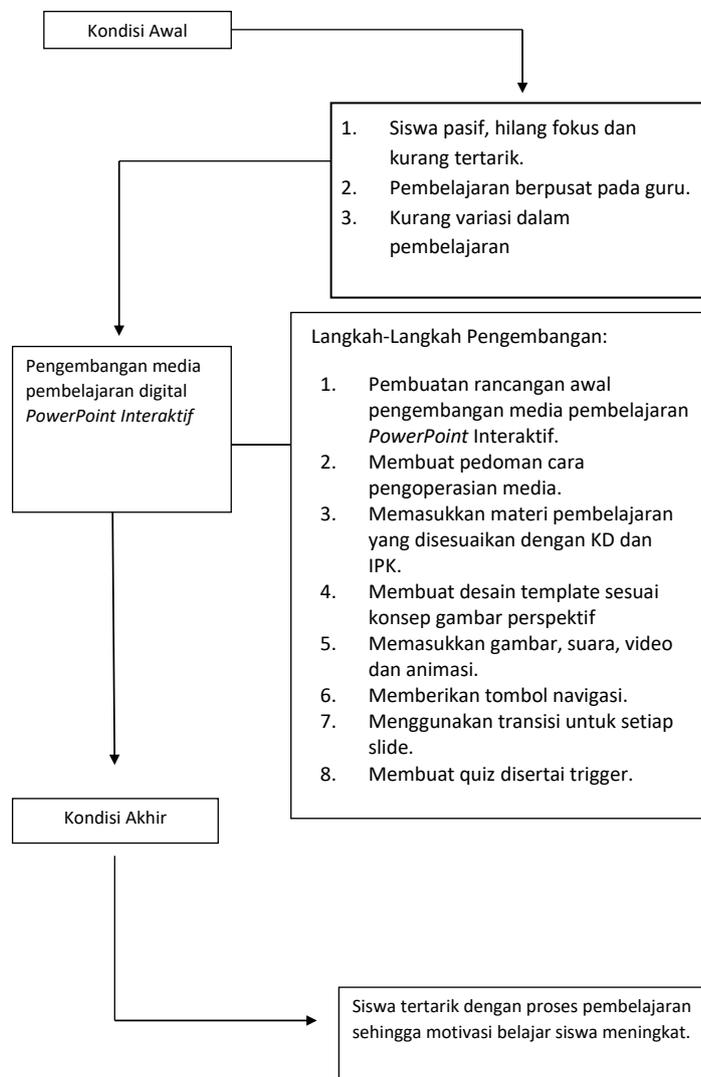
Selain itu dalam sejarahnya, Nabi Muhammad SAW menjadi contoh transmisi pengetahuan itu sendiri. Sesuai dengan bagaimana dakwah menggunakan media batu sebagai media transfer pengetahuan. Hadits berikut menggambarkan kejadian itu sebagai berikut: “Rasulullah SAW. bertanya kepada para shahabat, Tahukah kalian semua, apakah sesuatu ini? Rasulullah SAW. sambil melemparkan dua kerikil, para shahabat menjawab, Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah SAW. Bersabda, sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal”. Abu ‘Isa berkata: Ini hadis hasan yang nampak asing. (HR. At-Tirmidzi). Dari hadis ini dapat diketahui bahwa Rasulullah Muhammad SAW memakai batu kerikil sebagai media agar para sahabat faham dengan pernyataan yang sudah disampaikan.

Jadi memang sudah selayaknya penerapan proses pembelajaran disunnahkan untuk menggunakan media sebagai alat dalam menyampaikan ilmu. Demikian sudah diperkuat dengan perbuatan Nabi Muhammad SAW kepada sahabatnya saat menyampaikan ilmu.

B. Kerangka Berpikir

Upaya peningkatan SDM yang sesuai dengan era revolusi industri 5.0 adalah salah satunya dengan integrasi seluruh pekerjaan dengan teknologi. Teknologi diintegrasikan ke dalam pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus diprioritaskan. Seorang guru harus mampu menawarkan inovasi yang dapat mendorong siswa untuk mengalami proses pembelajaran dalam lingkungan belajar yang aktif.

Pada penelitian ini lebih berfokus pada pembuatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pengembangan media ini dimaksudkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai pada *multiple intelligence*. Demikian nantinya diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Adapun konsep kerangka berpikir terdapat pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir dalam Pengembangan

BAB III

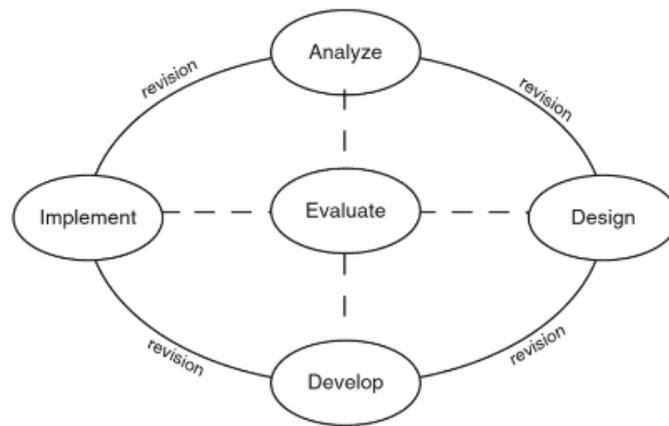
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan dengan tema pengembangan media pembelajaran *PowerPoint interaktif* bagi siswa kinestetik ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Secara garis besar R&D adalah pendekatan penelitian sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, meningkatkan, memproduksi, menguji, dan menghasilkan produk, model, metode, dan strategi tertentu yang unggul, efektif, efisien, dan bermakna (Nusa, 2015). Adapun dalam pengembangan ini menggunakan pola pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sesuai dengan namanya, *ADDIE* memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model *ADDIE* cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.

B. Prosedur Pengembangan

Branch dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah yang harus diterapkan dalam pola pengembangan *ADDIE*. Langkah tersebut tertuang pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

(Branch, 2009)

Adapun penjelasan beberapa langkah yang tercantum dalam gambar tersebut memiliki beberapa penjelasan. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan *ADDIE*.

1. Analyze

Tahap ini tujuan utamanya adalah mengkaji relevansi pengembangan media dengan tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: (Cahyadi, 2019)

- a. Analisis kinerja yakni tahapan dimulainya kemunculan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Hasil observasi menyatakan bahwa di kelas III-C SD Plus Al-Kautsar siswa kurang fokus dan masih suka ramai pada saat pembelajaran tematik. Berdasarkan observasi guru masih sering memakai metode ceramah dan jarang memakai media interaktif dalam pembelajarannya. Dari permasalahan tersebut maka peneliti

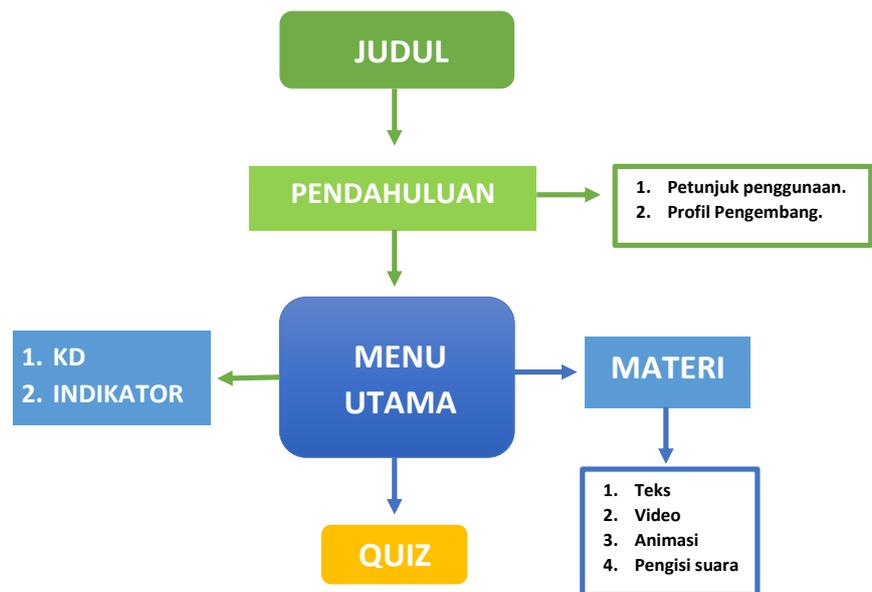
memiliki tujuan agar anak dapat fokus pada proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

- b. Analisis siswa, kegiatan ini berupa menelaah karakteristik siswa berdasarkan tipe kecerdasannya (*multiple intelligence*). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tipe belajar siswa yang beragam. Pada hasil temuan di lapangan ditemukan bahwa siswa di kelas III-C memiliki tipe kecerdasan kinestetik. Hasil analisis siswa berkaitan dengan motivasi belajar dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Menganalisis fakta, ide dan proses dalam materi pembelajaran. Menganalisis materi berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan praktik merupakan salah satu cara untuk menentukan konten yang akan berguna bagi pembuatan media pembelajaran. Metode studi literatur digunakan untuk melakukan analisis pada tahap ini. Peneliti menggunakan KD dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada buku siswa sebagai acuan dalam menentukan konten pembelajaran. Tujuan menganalisis fakta, konsep dan praktik dalam materi pembelajaran adalah untuk menentukan komponen kunci yang perlu diajarkan dan bagaimana mereka harus diatur secara sistematis.

Dengan demikian, beberapa tahapan analisis ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran.

2. Design

Tahap desain (*design*) biasa disebut dengan rencana awal dalam pengembangan. Fase ini merupakan perumusan awal konsep yang akan dikembangkan sebagai respon terhadap temuan analisis. Pengembang perlu merancang sesuai dengan apa yang sedang diteliti karena pada titik ini pengembang berencana untuk membuat desain media pembelajaran. (Rayanto & Sugianti, 2020). Adapun rancangan awal yang dibuat oleh peneliti divisualisasikan sesuai pada gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3. 2 Kerangka Konsep Pengembangan Produk

(Sumber peneliti)

Pada tahap desain peneliti menggambarkan sebuah konsep awal dalam mengembangkan *PowerPoint* interaktif. Pada media tersebut memiliki beberapa bagian penting didalamnya. Pada awal

pembukaan terdapat judul, judul ini terdapat pada sampul buku dalam media *PowerPoint* interaktif. Selanjutnya bagian pendahuluan yang berisi petunjuk penggunaan media dan profil pengembang. Pada bagian ini pengguna dapat mempelajari tentang bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Selanjutnya pada bagian inti yaitu bagian menu utama. Menu utama berisi tentang muatan KD dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang akan diajarkan. Pada menu utama ini terdiri dari beberapa bagian yang ditutup dengan menu *quiz* untuk melatih pemahaman siswa.

3. *Development*

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pengembangan dalam Model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk (*design*) dalam hal ini adalah untuk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi *PowerPoint* interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Mencari bahan seperti video dari youtube dan gambar-gambar animasi dari internet. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan. Dalam tahap pengembangan kerangkangka konseptual tersebut dibuat dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Ada dua tujuan utama yang harus dicapai: (1) membuat atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang telah

ditetapkan; dan (2) memilih konsep media pembelajaran terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Cahyadi, 2019). Setelah pembuatan media selesai, langkah berikutnya adalah mencari validasi dari beberapa ahli yang nantinya akan mendapat penilaian dan masukan guna kebutuhan revisi dalam pengembangan media. Adapun beberapa ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi adalah dosen dari UIN Malang dan ahli pembelajaran adalah wali kelas III C SD Plus Al-kautsar Kota Malang.

4. *Implementation*

Setelah dilakukan revisi produk pada tahap *development* (pengembangan) dan dinyatakan layak maka produk siap di ujicoba di lapangan. Fase implementasi ini bertujuan untuk mendukung guru dalam merencanakan pembelajaran dan berhasil melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk tahap implementasi ini, adalah praktik umum untuk mempersiapkan guru dan siswa. (Hidayat & Nizar, 2021). Pada tahap ujicoba guru menggunakan produk pengembangan media *PowerPoint* interaktif pada proses pembelajarannya. Peneliti bertindak sebagai observer di dalam kelas dan mengamati kondisi kelas saat media diujicoba. Peneliti mengambil data dengan mengisi daftar cek untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan analisis menentukan tingkat motivasi belajar siswa.

5. *Evaluation*

Tahap akhir pada model pengembangan *ADDIE* yakni tahap evaluasi. Mengkaji atau mengevaluasi efisiensi proses dan produk

media pembelajaran merupakan tujuan dari tahap evaluasi ini, yang dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. (Branch, 2009).

Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media *PowerPoint* interaktif yang diterapkan kepada siswa kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Sesuai dengan konsep Branch pada gambar 3.1 kegiatan evaluasi ini dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan. Jika pada setiap tahapan masih ditemukan aspek yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi dan peninjauan ulang sampai produk benar-benar layak dan efektif untuk dipakai secara berkepanjangan.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan guna mencari penilaian produk pengembangan yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini ditujukan kepada para validator dan siswa.

1. Desain Uji Coba

Adapun desain uji coba dari penelitian ini adalah:

a. Validasi Produk

Uji coba berupa produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilakukan oleh ahli/validator pada masing-masing bidangnya. Adapun ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi pembelajaran dari dosen UIN Malang dan ahli pembelajaran dari wali kelas III C SD Plus Al-Kautsar. Para ahli tersebut diberikan angket untuk memberikan penilaian, tanggapan,

kritik dan saran mengenai produk pengembangan *PowerPoint* interaktif.

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang diterapkan pada 23 orang siswa. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka langsung.

2. Subjek Uji Coba

Beberapa subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Ahli Media Pembelajaran

Seorang dosen yang berspesialisasi dalam media pembelajaran dikenal sebagai ahli media pembelajaran. Pada produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang sedang dikembangkan peneliti, spesialis media pembelajaran akan memberi evaluasi dan masukan.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi pembelajaran tematik. Ahli materi akan memberikan masukan dan penilaian terhadap materi yang ada didalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru pembelajaran tematik kelas III-C SD Plus Al-Kautsar. Syarat dari ahli pembelajaran sendiri adalah lulusan S-1 sesuai pada bidang yang diampu. Dasar pemilihan ini karena guru tersebut sudah berpengalaman lebih dari 5 tahun dalam mengajar.

d. Siswa

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang yang berjumlah 23 orang.

D. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas III-C SD Plus Al-Kautsar, masukan dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta dokumentasi sebagai data pendukung. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dibuat.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi, wawancara, lembar angket validasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan pengumpulan data melalui observasi mengambil dari hasil catatan lapangan. Catatan lapangan diperoleh dari hasil

pengamatan peneliti di kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Dengan kegiatan observasi ini diperoleh data untuk mengidentifikasi kebutuhan yang digunakan untuk pengembangan media *PowerPoint* interaktif. Peran peneliti adalah sebagai pengamat yang lengkap; Saat peristiwa itu berlangsung, mereka hanya menonton, mencatat, dan merekamnya; mereka tidak mengambil bagian dalam apa yang mereka tonton. Agar gejala yang dicari terwujud, pengamatan dilakukan secara langsung, melalui jenis pengamatan eksperimental, atau dalam pengaturan yang telah dibuat peneliti. (Winarni, 2018).

Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut guna mengetahui pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Adapun kisi-kisi dari instrument tersebut untuk mempermudah dalam melaksanakan observasi yang mengacu pada indikator menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) terdapat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Daftar Cek Kelompok

(Suprihatin, 2015)

No	Indikator	Butir Soal
1	Kokohnya kemauan dalam berbuat.	2
2	Memberikan waktu yang disediakan untuk belajar.	2

No	Indikator	Butir Soal
3	Mengorbankan pekerjaan yang lain untuk belajar.	2
4	Tekun dalam mengerjakan tugas.	2
TOTAL		8

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan secara lisan kepada narasumber. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Narasumber bebas menguraikan jawaban sesuai perspektifnya sesuka hati (Winarni, 2018). Adapun narasumber yang dituju adalah dari guru tematik kelas III-C yang bernama Ibu Dwi Mei Shinta, S,Pd. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tentang kesulitan dan hambatan selama proses pembelajaran tematik di kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Wawancara juga berguna untuk melengkapi informasi data dari angket.

3. Lembar validasi

Salah satu cara dalam pengumpulan data melalui lembar validasi adalah dengan membuat angket kepada validator. Sebagai kerangka acuan maka disusunlah kisi-kisi dalam penyusunan instrumen. Penyusunan ini guna mendapatkan validasi instrumen dari setiap indikator. Adapun validasi tersebut mencakup beberapa elemen yakni:

a. Validasi Materi

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari validator tentang materi yang tercakup dalam media pembelajaran *Power Point* interaktif. Lembar validasi ini ditujukan untuk dosen ahli materi. Validasi ini memiliki tiga komponen dalam kisi-kisi ahli materi yakni : *Appropriateness, Accuracy, Currency, and Clarity, Screen Presentation and Design*. Penjelasan lebih lengkapnya tertera pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi validasi materi

(Resti, 2016)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	<i>Appropriateness</i>	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3
		Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
		Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	
2	<i>Accuracy, Currency, and Clarity</i>	Ketepatan cakupan materi	13
		Kejelasan materi	
		Kemudahan mencerna materi	

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
		Penyampaian runtut materi	
		Kedalaman materi	
		Kepentingan materi (berbobot)	
		Kekinian materi	
		Daya tarik materi	
		Kemudahan penyampaian materi	
		Petunjuk evaluasi mudah dipahami	
		Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	
		Evaluasi yang berkesinambungan dengan sub-sub materi yang disampaikan	
		Konsep logis	
3	<i>Screen Presentation and Design</i>	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	3
		Kualitas penyajian materi	
		Kualitas umpan balik	

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
Total			19 soal

b. Validasi Media

Validasi ini digunakan sebagai untuk mencari kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Lembar validasi ini ditujukan untuk dosen ahli media pembelajaran. Adapun aspek dalam kisi-kisi tersebut adalah *screen presentation and design*. Lengkapnya tercantum pada tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran

(Resti, 2016)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	<i>Screen Presentation and Design</i>	Pemilihan jenis huruf	1
		Pemilihan ukuran huruf	1
		Warna	1
		Grafis	1
		Ketepatan pemilihan <i>background</i>	1
		Tampilan gambar	1
		Animasi	1
		Musik pengiring	1
		<i>Sound</i>	1

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
		<i>Screen design</i>	1
		Navigasi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Konsistensi <i>button</i>	1
		Petunjuk penggunaan	1
		Kemudahan penggunaan	1
		Efisiensi teks	1
		Kecepatan	1
		Kualitas umpan balik	1
Total			18

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Kegiatan ini memungkinkan untuk mencari validasi berdasar sudut pandang guru pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Kisi-kisi dari validasi ini sesuai pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi validasi persepsi guru pembelajaran tematik

(Quraisyin, 2019)

No	Indikator	Butir Soal
1	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memotivasi siswa	1

No	Indikator	Butir Soal
2	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif sesuai karakteristik siswa	1
3	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif mendukung kemandirian siswa	1
4	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif membuat siswa aktif	1
5	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif efisien dalam pembelajaran	1
6	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif membantu pemahaman siswa	1
7	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif membantu proses pembelajaran	1
TOTAL		7 butir soal

d. Kemerarikan Media

Kriteria media pembelajaran yang menarik harus memenuhi beberapa indikator. Menurut (Ratumanan & I, 2018) media pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, punya konsep yang jelas, sesuai dengan karakteristik siswa, dan sesuai dengan kondisi. Dari teori ini maka dapat dijadikan sebuah indikator kemerarikan media pembelajaran pada tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Indikator Kemenarikan Media

No	Indikator	Jumlah Soal Pilihan Ganda
1.	Kesesuaian konten dengan KD dan indikator pencapaian kompetensi.	2
2.	Desain yang kompatibel dan konsisten.	2
3.	Sesuai dengan karakter anak.	2
4.	Pemenuhan kebutuhan belajar.	2
Total		8

4. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik ini dilakukan sebagai upaya dalam menguatkan hasil temuan. Teknik dokumentasi ini memberikan gambaran secara konkret kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses ujicoba berlangsung. Pada kegiatan dokumentasi ini peneliti membuat catatan lapangan serta mengambil foto selama proses penelitian berlangsung. Dari beberapa data tersebut memungkinkan untuk memperkuat bukti dari hasil penelitian.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis adalah sebuah teknik untuk memproses informasi yang diperoleh setelah kegiatan penelitian. Menurut Noeng Muhadjir (dalam Rijali, 2018) merupakan usaha mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan

pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Adapun teknik analisis dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis ini dilakukan dengan cara mereduksi data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan guru tematik kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang guna mendapatkan kesimpulan. Selain itu juga menggunakan hasil dokumentasi sebagai bahan penguat dalam hasil temuan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh validasi dari produk yang sudah dikembangkan. Adapun aspek yang dianalisis adalah:

- a. Analisis Validitas dan Kemenarikan Produk

Dengan memanfaatkan angket penilaian, tahap kegiatan analisis data validitas produk dikumpulkan untuk memberikan umpan balik, saran, dan masukan untuk direvisi. Angket yang disediakan adalah angket tertutup. Temuan analisis digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk. Informasi yang dikumpulkan kemudian diperiksa. Skala Likert digunakan untuk menganalisis data kualitatif dari survei, menurut (Arikunto, 2002) berkriteria lima tingkat, yaitu

- 1) Sangat Baik (SB) = 5

- 2) Baik (B) = 4

- 3) Cukup (C) = 3

- 4) Kurang (K) = 2
- 5) Sangat Kurang (SK) = 1

Skala ini kemudian digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner. Kita dapat menggunakan rumus di bawah ini untuk menghitung persentase. (Arikunto, 2002).

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Berikut adalah tabel 3.6 untuk mempermudah memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan media yang digunakan dalam konversi skala.

Tabel 3. 6 Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase

(Arikunto, 2002)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
65 – 84%	Valid	Tidak perlu revisi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
45 – 64%	Cukup Valid	Revisi
0 – 44%	Kurang Valid	Revisi

b. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Pengambilan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa diperoleh dari kegiatan observasi. Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Data yang diperoleh dari daftar cek ini kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert. Data kemudian dihitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner dengan menggunakan rumus berikut ini (Arikunto, 2002).

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kenaikan motivasi

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Selanjutnya pengambilan keputusan pada tingkat motivasi belajar menggunakan pedoman kualifikasi skala tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3. 7 Kualifikasi Tingkat Motivasi Belajar Berdasarkan Persentase

(Kustyamegasari & Setyawan, 2020)

Tingkat Pencapaian	Kriteria
80 – 100%	Sangat Baik
66 – 79%	Baik
56 – 65%	Cukup Baik
40 – 55%	Kurang Baik
≤ 40	Sangat Kurang Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk kembangan *PowerPoint* interaktif dengan template efek gambar perspektif 3D. Pengguna diberi pengalaman selayaknya membuka buku nyata berkat tampilan template ini. Desain yang ditampilkan menyerupai buku *pop-up*, selain itu produk ini dibekali suara dengan proses pengisian suara yang memanfaatkan teknologi AI. Media pembelajaran ini memuat materi tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi dengan muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan Matematika KD 3.10. Adapun indikator pembelajaran yang harus dicapai adalah pada muatan Bahasa Indonesia 3.6.34 : Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks tentang alat transportasi. Matematika dengan indikator 3.10.7 : Peserta didik mampu menjelaskan makna satuan Panjang baku.

Ujicoba dilaksanakan di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilakukan secara luring dengan 23 siswa kelas tiga sebagai subjek penelitian. Pengembangan ini memanfaatkan metodologi pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai berikut (Winarni, 2018).

1. Analyze

Langkah analisis merupakan proses penelusuran masalah dengan implementasi pengembangan media pembelajaran ditemukan.

Agar dapat memperoleh hasil yang tepat, diperlukan pengumpulan data pada tahap ini sebagai bahan sumber analisis pengembangan media pembelajaran. Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara bersama Ibu Dwi Mei Shinta S.Pd selaku walikelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi awal tentang kondisi pembelajaran tematik khususnya di kelas 3C. Berikut ini merupakan hasil wawancara pada pra penelitian dengan ibu Dwi Mei Shinta, S.Pd di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

- a. Kegiatan pembelajaran di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang dilaksanakan secara tatap muka didalam kelas.
- b. Siswa yang berada di kelas 3C memiliki tipe kecerdasan kinestetik, linguistik dan interpersonal.
- c. Siswa sering hilang konsentrasi dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru ketika proses pembelajaran dilaksanakan. Kejadian ini menandakan bahwa siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Siswa masih kesulitan dalam memahami cara menentukan ide pokok dari sebuah paragraf dan menghitung keliling bangun datar dengan satuan baku. Materi ini terdapat pada tema 7 sub tema 4.
- e. Pembelajaran tematik dikelas menggunakan pedoman buku Teks Tematik Terpadu terbitan dari PT Quadra yang sudah sesuai dengan standar kurikulum dari Kemendikbud.
- f. Biasanya siswa lebih suka memperhatikan pembelajaran yang dicampur dengan pemutaran video dikelas.

- g. Guru sangat mendukung dengan upaya pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif karena cocok digunakan didalam kelas dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu fasilitas penunjang didalam kelas sudah sangat memadai.

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut peneliti menemukan sebuah terobosan berupa pemberian media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa *PowerPoint* interaktif. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran supaya lebih bervariasi, menyenangkan serta capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga didukung dengan fasilitas di sekolah yang sudah mendukung pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi.

2. *Design*

Tahap desain merupakan penuangan rancangan konsep desain awal membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebagai acuan tahap pengembangan berikutnya. Kerangka konseptual untuk membuat media pembelajaran disajikan berdasarkan dari perolehan tahap analisis sebelumnya.

Adapun tahap perancangan desain produk adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Konten

Penentuan konten pada media pembelajaran ini berdasarkan hasil tahap analisis. Materi yang ditentukan adalah materi pada tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi. Adapun rincian Kurikulum Dasar dan Indikator pembelajaran terdapat dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4. 1 (KD dan Indikator Pembelajaran)

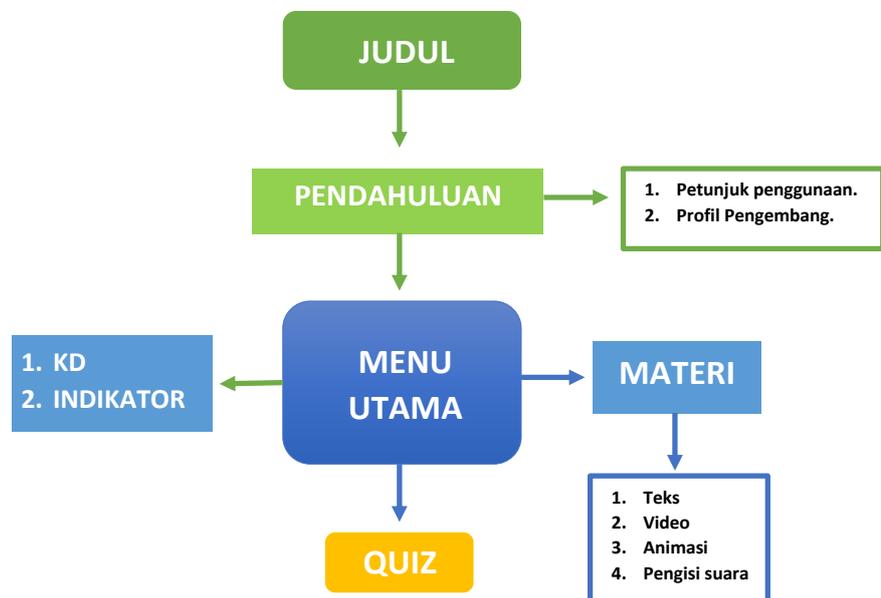
Muatan	KD	Indikator
Bahasa Indonesia	3.6 : Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.34 : Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks tentang alat transportasi.
Matematika	KD. 3.10 : Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.7 : Peserta didik mampu menjelaskan makna satuan Panjang baku.

Materi pembelajaran disesuaikan dengan buku pegangan guru dan siswa. Sesuai dengan hasil wawancara buku yang digunakan adalah buku Teks Tematik Terpadu terbitan dari PT Quadra yang sudah sesuai dengan standar kurikulum dari

Kemendikbud. Materi yang disajikan berupa pengertian ide pokok, pengertian kalimat utama, cara menentukan ide pokok dan cara menghitung keliling bangun datar menggunakan satuan baku.

b. Merancang Desain Produk

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menuangkan ide kedalam rumusan konsep yang menggambarkan spesifikasi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Sebagai bahan pengembangan rancangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif maka untuk memudahkan pemahaman, peneliti menggunakan bentuk diagram alur (*flowchart*). Berikut adalah gambaran kerangka konsep media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terdapat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Kerangka Konsep Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif

Pada gambar 4.1 kerangka konsep pengembangan media *PowerPoint* interaktif menggambarkan mulai dari tampilan awal

yang berisi sampul dan judul materi, kemudian pendahuluan yang berisi petunjuk penggunaan, pada halaman ini tersedia tombol mulai untuk membuka halaman selanjutnya. Setelah menekan tombol mulai maka pengguna akan dibawa ke halaman profil pengembang dan otomatis akan dibawa ke halaman *home* atau menu utama yang berisi: kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan menu pilihan materi pembelajaran. Halaman yang berisi materi pembelajaran ini meliputi: teks bacaan, suara, video, animasi dan kuis. Garis hijau menunjukkan bahwa halaman tersebut dapat mengarah pada halaman yang dituju tetapi tidak dapat kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan garis biru menunjukkan bahwa pengguna dapat menjelajahi halaman berikutnya dan kembali ke halaman sebelumnya.

Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring. Media pembelajaran tersebut berisi beberapa menu antara lain sebagai berikut:

- 1) Petunjuk penggunaan berisi tentang fungsi setiap tombol navigasi sebagai alat dalam menggunakan media *PowerPoint* interaktif.
- 2) Profil pengembang berisi tentang biodata pengembang media pembelajaran.
- 3) Home berisi tentang: Kurikulum Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan menu materi serta *quiz*.

- 4) Materi berisi tentang: pengertian ide pokok, pengertian kalimat utama, cara menentukan ide pokok.
- 5) Video berisi tentang cara menghitung keliling bangun datar dengan menggunakan satuan baku.
- 6) Pengisi suara robot AI (*Artificial Intelligence*) sebagai presentator setiap materi.
- 7) Quiz berisi tentang soal-soal pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Dilengkapi dengan kunci jawaban otomatis berupa animasi keluar saat selesai mengerjakan.

c. Menyusun Instrumen Validasi Ahli

Tahap selanjutnya adalah menyusun instrumen validasi beberapa ahli. Peneliti menyusun instrumen validasi ahli ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan lima skala penilaian. Pada lembar angket juga terdapat kolom kritik dan saran yang dapat diisi oleh validator supaya dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang telah dibuat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pemilihan setiap validator sendiri sesuai dengan kemampuan dibidangnya, validator tersebut meliputi dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media dan materi pembelajaran dan seorang guru sebagai validator ahli dalam pembelajaran.

3. *Development*

Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat media *PowerPoint* interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Selain itu juga meminta penilaian dan saran dari para tim ahli validasi untuk selanjutnya sebagai bahan pertimbangan pengembangan media. Berikut adalah proses pengembangan pada tahap ini.

a. Pembuatan Media

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Sebelum pembuatan media dilaksanakan, kita perlu mengumpulkan beberapa bahan terlebih dahulu untuk selanjutnya diolah ke dalam media pembelajaran. beberapa bahan tersebut antara lain.

- 1) Aplikasi *PowerPoint* dengan spesifikasi menggunakan versi *microsoft office 365* atau keluaran tahun 2019. Penggunaan versi ini wajib karena memiliki fitur yang lebih lengkap dan sangat dibutuhkan dalam membuat animasi.
- 2) Mendownload desain tombol navigasi, desain gambar dan animasi di web <https://freepik.com> untuk mempermudah pembuatan *PowerPoint* interaktif.
- 3) Mendownload video materi di <https://youtube.com> untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran.
- 4) Mencari materi pembelajaran yang sesuai. Pengembang menggunakan buku siswa sebagai bahan acuan dalam membuat materi.

- 5) Mengakses web <https://voicemaker.in> sebagai alat bantu dalam proses pengisian suara. Web ini menyediakan pengisi suara robot dengan bantuan teknologi AI.

Setelah semua bahan terkumpul, selanjutnya pengembang menyusun bahan-bahan tersebut untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Berikut ini proses pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif:

- 1) Membuat template media *PowerPoint* interaktif.

Pengembang mendesain sendiri template seperti layaknya sebuah buku *pop up* dengan efek 3D menggunakan konsep gambar perspektif. Penggunaan konsep ini supaya pengguna dapat merasakan seperti membuka *pop up book*. Penambahan transisi *morph* sebagai efek yang memberikan kesan yang lebih nyata. Pertama yang dibuat disini adalah sampul dan seluruh bagian buku seperti sampul dan halaman kertas.



Gambar 4. 2 Sampul Media PowerPoint Interaktif

Untuk memberikan kesan seperti layaknya benda 3D, maka yang harus diperhatikan adalah tentang bagaimana cara

mengatur posisi objek tersebut. Berikut ini adalah cara pengaturan tata letak agar memberikan visualisasi 3D:

a) Mengatur rotasi objek.

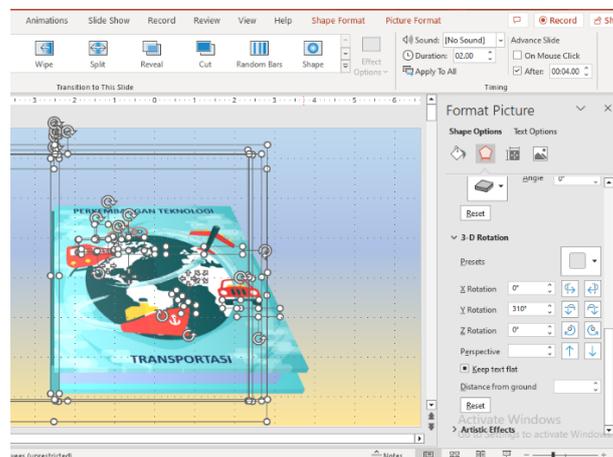
Pengaturan ini dapat diakses pada menu “*shape format*”. Pada bagian ini silahkan klik menu “*rotate*”, pilih “*more*”, lalu pilih “*3-D Rotation*”. Pada bagian sampul ini seluruh objek diatur letak rotasinya dengan menggunakan rumus :

$$X \text{ Rotation} = 0^\circ$$

$$Y \text{ Rotation} = 310^\circ$$

$$Z \text{ Rotation} = 0^\circ$$

Berikut adalah gambar pengaturan objek tersebut terdapat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Pengaturan Letak Objek Sampul

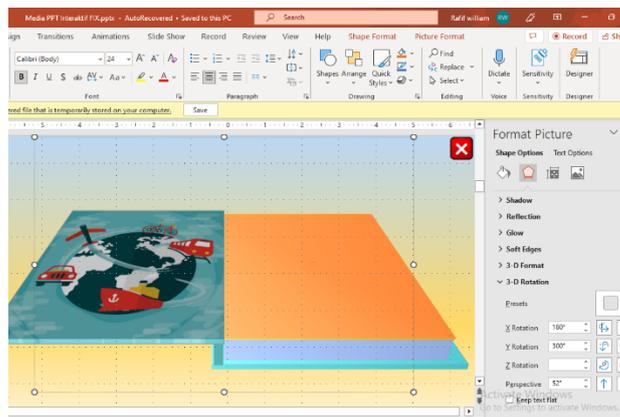
Adapun rumus untuk membuat seluruh bagian lembaran kertas pada buku dapat terbuka dengan sempurna adalah:

$$X = 180^\circ$$

$$Y = 300^\circ$$

$$Z = 0^\circ$$

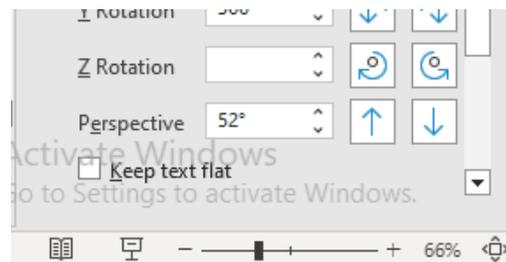
Berikut gambar 4.4 menunjukkan menu pengaturan objek tersebut.



Gambar 4. 4 Pengaturan Buka Objek Kertas

b) Mengatur perspektif objek.

Pada bagian ini seluruh objek menggunakan perspektif 52° . Adapun menu pengaturannya sama seperti membuat rotasi objek. Gambar 4.5 berikut merupakan tampilan dari pengaturan tersebut.

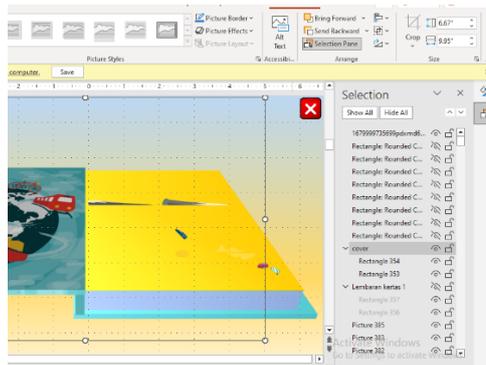


Gambar 4. 5 Perspektif Objek Template Buku

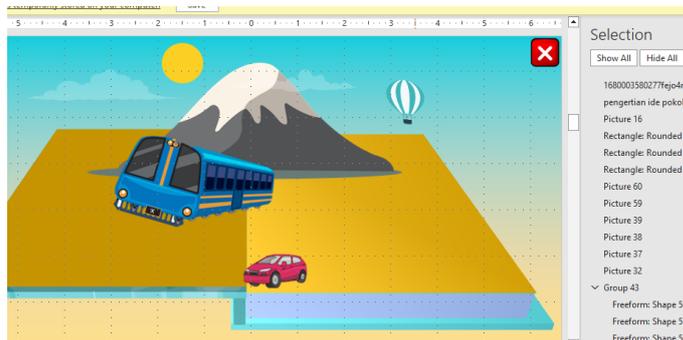
c) Menambahkan gambar animasi.

Penambahan ini juga disesuaikan letak objek gambar tersebut. Gambar yang sudah didownload dari web

<https://freepik.com> selanjutnya dimasukkan kedalam template. Agar memiliki kesan selayaknya membuka *pop up book* maka pada pengaturan animasi ini harus diatur dengan rapi. Pertama yang harus dilakukan meletakkan objek gambar sekecil mungkin pada bagian belakang “*layer*” atau kertas pertama begitupun seterusnya. Selanjutnya meletakkan objek gambar sesuai dengan ukuran yang diinginkan pada setiap lembar kertas. Gambar 4.6 dan 4.7 berikut menunjukkan proses tersebut.



Gambar 4. 6 Pengaturan Objek Gambar Setiap Layer Sebelum dibuka



Gambar 4. 7 Pengaturan Objek Gambar Setiap Layer Setelah dibuka

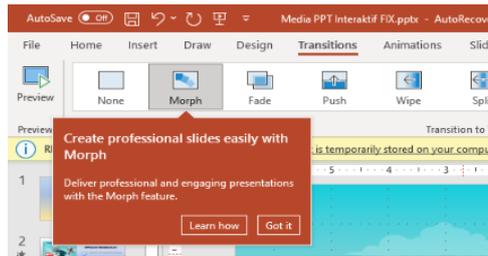
Selanjutnya agar gambar tersebut dapat bergerak selayaknya animasi maka harus diatur pergerakannya. Pertama klik gambar yang diinginkan lalu klik pada menu “*animations*” pilih animasi “*lines*” dan atur arah gerakannya sesuai yang diinginkan. Berikut adalah gambar 4.8 yang menyatakan proses tersebut.



Gambar 4. 8 Proses Pengaturan Animasi

d) Memakai transisi morph.

Langkah berikutnya adalah menggunakan transisi “*morph*”. Penggunaan transisi ini wajib karena dengan bantuan transisi ini media dapat menampilkan suasana layaknya seperti membuka lembaran buku dalam kehidupan nyata. Tanpa menggunakan transisi ini anda tidak akan bisa membuat media *PowerPoint* seperti layaknya *pop up book*. Transisi ini hanya tersedia pada aplikasi *PowerPoint* 2019 yang berbasis *microsoft office 365*. Berikut ini adalah gambar 4.9 yang menunjukkan *tools* transisi *morph*.

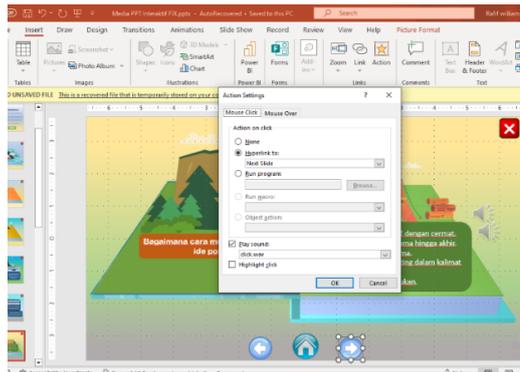


Gambar 4. 9 Transisi Morph

2) Membuat tombol navigasi.

PowerPoint bisa dikatakan media interaktif apabila pengguna dan media dapat melakukan interaksi dua arah (Trimansyah, 2021). Penggunaan tombol navigasi adalah cara agar pengguna dapat memilih menu atau aksi tampilan yang pengguna inginkan. Pembuatan tombol navigasi yang pertama adalah memasukkan gambar tombol navigasi (*back, next, home* dan *close*) pada template *PowerPoint*. Setelah itu pada setiap tombol navigasi ditambahkan pengaturan aksi dengan cara menambahkan *hyperlink*.

Pengaturan tersebut diakses pada menu “*insert*” pilih “*action*” setelah itu pilih “*hyperlink to*”. Pada bagian ini penggunaan *hyperlink* disesuaikan dengan fungsi tombol navigasi. Agar memberikan suasana seperti mengeklik tombol asli maka perlu ditambahkan efek suara, penambahan efek suara bisa diatur pada menu tersebut dengan cara centang pilihan “*play sound*”. Gambar 4.10 berikut merupakan langkah dalam proses tersebut.



Gambar 4. 10 Penambahan Hyperlink dan Efek Suara

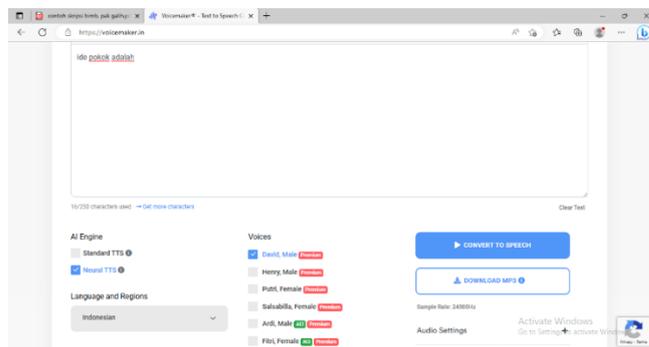
3) Memasukkan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dimasukkan dalam media pembelajaran ini berdasarkan acuan dari buku siswa. Adapun materi pembelajaran adalah pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 4 pada muatan KD Bahasa Indonesia dan Matematika dan sudah disesuaikan indikator pencapaian kompetensinya. Materi pembelajaran diolah sedemikian rupa agar pengguna dapat dengan mudah memahami isi yang terkandung dalam materi tersebut. Pengembang menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas serta pemilihan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

4) Memasukkan pengisi suara.

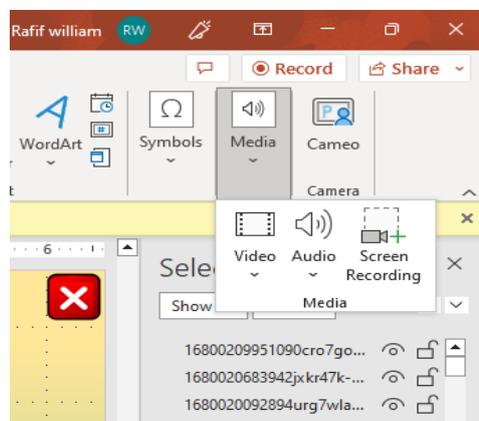
Pada tahap ini proses pengisian suara dibantu oleh teknologi AI. Suara yang dihasilkan adalah suara robot AI yang ada pada web developer. Langkah awal yang dilakukan adalah membuka web <https://voicemaker.in> setelah itu langsung memasukkan tulisan materi pembelajaran yang dipilih kedalam menu web tersebut. Pilih setting bahasa Indonesia, lalu pilih suara robot

yang anda inginkan dan selanjutnya klik tombol “*convert to speech*” setelah itu tunggu pemrosesan audio oleh AI tersebut selesai. Apabila proses sudah selesai akan muncul hasil suara dari robot AI, jika sudah sesuai silahkan *download* audio tersebut. Berikut ini adalah gambar 4.11 proses ekspor skrip materi menjadi suara oleh robot AI.



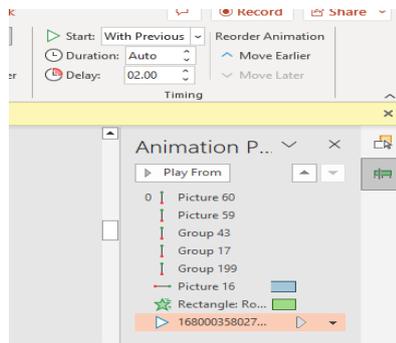
Gambar 4. 11 Ekspor Skrip Materi Menjadi Suara Robot AI

Setelah mengunduh audio tersebut, langkah berikutnya adalah memasukkan audio kedalam template *PowerPoint* sesuai dengan isi materi yang dibahas. Pilih menu “*insert*” lalu pilih *tools* “*media*” dan silahkan pilih audio. Berikut adalah gambar 4.12 tentang proses penambahan audio.



Gambar 4. 12 Penambahan Audio

Selanjutnya atur suara agar bekerja sesuai sesi dengan mengatur audio pada menu “*animation*” lalu pilih “*animation pane*” dan atur sesuai kemunculan materi. Selain itu agar suara dapat muncul secara otomatis, anda perlu mengaturnya menjadi *start with previous*. Berikut adalah alur proses tersebut terdapat pada gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Pengaturan Pemutaran Suara

5) Membuat quiz disertai umpan balik.

Pada bagian terakhir adalah pembuatan quiz interaktif berupa soal pilihan ganda. Pembuatan quiz ini agar menjadi interaktif maka pengembang menggunakan umpan balik yang akan muncul pada saat pengguna memakainya. Umpan balik ini akan muncul ketika pengguna menjawab soal *quiz*. Ada dua respon yang diberikan oleh media yaitu jawaban benar dan salah, keduanya memiliki respon berupa kemunculan animasi yang berbeda.

Kemunculan animasi ini harus diatur agar sesuai dengan umpan balik yang harus ditampilkan. Adapun cara membuat

animasi keluar ini adalah menggunakan fitur “*trigger*”. Pertama buat jawaban pilihan ganda terlebih dahulu lalu atur nama bagian jawaban tersebut dengan nama jawaban benar dan jawaban salah pada bar menu “*animation pane*”. Selain itu juga tambahkan gambar animasi yang akan ditampilkan sebagai respon umpan balik. Berikut adalah prosesnya terdapat pada gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Jawaban Pilihan Ganda

Selanjutnya adalah penggunaan *trigger* yang di kombinasikan antara jawaban pilihan ganda dengan gambar animasi umpan balik. Klik gambar animasi tersebut lalu pergi ke fitur trigger, pilih “*on click of*” dan centang pilihan jawaban benar atau salah sesuai dengan wujud gambar animasi yang akan ditampilkan. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut ini.



Gambar 4. 15 Proses Pengaturan Trigger

Proses penggunaan fitur *trigger* ini memungkinkan pengguna langsung mendapatkan umpan balik setelah menjawab soal *quiz*. Jadi secara otomatis media akan menampilkan responnya terhadap jawaban dari pengguna. Pengguna akan tahu jawabannya benar atau salah berdasarkan tampilan respon umpan balik dari media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

b. Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu validasi media. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dari dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan ahli pembelajaran yakni wali kelas III-C SD Plus Al-Kautsar. Terdapat dua data hasil validasi yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasar instrumen angket sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para validator mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti.

4. *Implementation*

Tahap implementasi ini dilaksanakan setelah media pembelajaran mendapatkan persetujuan dan dinyatakan valid oleh tim validator. Pada tahap ini media diterapkan di kelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang dengan jumlah 23 siswa secara luring. Media dioperasikan melalui laptop dengan bantuan projector, layar LCD dan sound khusus laptop. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak membutuhkan koneksi internet, jadi media ini dapat digunakan walaupun tanpa jaringan internet dan wifi. Pada tahap ini peran peneliti adalah sebagai observer, jadi peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Proses implementasi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berlangsung dengan kondusif. Terlihat pada gambar 4.16 siswa dengan seksama memperhatikan penjelasan dari guru yang sedang mengoperasikan media. Pada gambar 4.17 menunjukkan siswa menjadi lebih fokus dan aktif mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun paparan hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 5 halaman 112.



Gambar 4. 16 Siswa Memperhatikan Guru



Gambar 4. 17 Siswa Aktif dalam Pembelajaran

Selain itu untuk mendapatkan nilai kemenarikan media dibutuhkan persepsi penilaian siswa terhadap media. Setelah ujicoba media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, siswa mengisi angket yang diberikan, lihat lampiran 6 halaman 123. Hasil data dari angket ini untuk mengetahui hasil kemenarikan media pembelajaran.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran termasuk juga saran dari validator terhadap kemenarikan, kevalidan dan keefektifan media yang sedang dikembangkan. Tahap ini dilakukan sebagai upaya mengetahui tingkat kemenarikan, kevalidan dan keefektifan media sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi Perkembangan Teknologi Transportasi khususnya pada materi menentukan ide pokok suatu paragraf dan menghitung keliling bangun datar dengan satuan baku secara berkelanjutan.

B. Hasil Data Pengembangan

1. Hasil Validasi Ahli Media

Pengujian kemenarikan media pembelajaran ini diserahkan kepada validator ahli media pembelajaran dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 3 April 2023 oleh bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Data yang diperoleh pada proses ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pemaparan data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 1 halaman 110-111. Selain itu terdapat beberapa saran dari validator berupa data kualitatif dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 2 halaman 111. Adapun analisis dari data kuantitatif yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{72}{90} \times 100\% \\ &= 80\%\end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan skor secara keseluruhan, hasil validasi media memperoleh presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 80%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media menurut (Arikunto, 2002), maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan proses revisi sesuai saran dari validator.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli materi dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 4 April 2023 oleh bapak Sigit

Priatmoko, M.Pd. Tingkat kevalidan muatan materi pembelajaran diperoleh berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Pada uji kevalidan ini peneliti tidak memperoleh data kualitatif dikarenakan validator tidak memberikan kritik dan masukan. Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari pengisian angket. Pemaparan hasil data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 3 halaman 111-112. Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan data kuantitatif.

$$\begin{aligned}\text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{74}{95} \times 100\% \\ &= 77,9\%\end{aligned}$$

Berdasarkan dari perolehan skor secara keseluruhan, validasi materi mendapatkan presentasi kelayakan atau kevalidan materi pembelajaran sebesar 77,9%. Jika berkilat dari kriteria kelayakan materi pembelajaran menurut (Arikunto, 2002), maka materi pada media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli pembelajaran yaitu ibu Dwi Mei Shinta, S.Pd sebagai wali kelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 April 2023. Data yang diperoleh pada kegiatan ini adalah data kuantitatif. Pemaparan hasil data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 4 halaman 113. Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan skor data kuantitatif.

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{28}{35} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perolehan skor keseluruhan, validasi ahli pembelajaran mendapatkan presentase kelayakan proses pembelajaran sebesar 80%. Menurut (Arikunto, 2002), perolehan skor tersebut memperoleh predikat valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Data Uji Coba

Pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2023 dengan cara observasi. Data diperoleh dari daftar cek observasi terhadap hasil uji coba penerapan media pembelajaran kepada siswa kelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Hasil uji coba media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran 1 tabel 5 halaman 114. Presentase motivasi belajar siswa secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{33}{40} \times 100\% \\ &= 82,5\% \end{aligned}$$

Hasil dari perolehan skor keseluruhan ini mendapatkan presentase motivasi belajar siswa sebesar 82,5%. Presentase ini menurut

(Kustyamegasari & Setyawan, 2020) mendapatkan kualifikasi sangat baik. Perolehan ini dapat menjadi dasar bahwa siswa termotivasi untuk belajar apabila menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Selain itu Adapun hasil angket siswa yang menunjukkan nilai kemenarikan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terdapat pada lampiran 1 tabel 6 halaman 115. Hasil dari perolehan skor keseluruhan ini mendapatkan presentase kemenarikan sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik (Arikunto, 2002). Adapun perolehan skor kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{782}{920} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk Kembangan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang menarik, layak dan valid sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta layak untuk diterapkan kepada siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut (Hamid et al., 2020) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mampu merangsang siswa mempelajari materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan demikian diharapkan membantu proses transfer ilmu oleh guru kepada siswanya dengan mudah serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 4 tentang perkembangan teknologi transportasi materi menentukan ide pokok dan menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku. Pada kegiatan pembelajaran tematik di SD Plus Al-Kautsar memakai buku yang tidak sama dengan cetakan dari pemerintah. Proses pembelajaran tematik disana memakai cetakan buku sendiri terbitan dari PT Quadra yang sudah sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.

Produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini telah lulus tahap validasi dari beberapa ahli. Pengembang mencari validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, materi dan ahli pembelajaran. proses pengembangan media ini didasarkan pada hasil saran para validator.

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini terdapat gambar, suara, animasi, video serta tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Media ini juga memiliki menu *quiz* interaktif yang di kombinasikan dengan fitur *trigger*. Pengguna dapat memperoleh umpan balik secara langsung saat selesai menjawab *quiz* berupa pilihan ganda pada media pembelajaran, dengan demikian antara pengguna dan media dapat berinteraksi secara langsung.

Pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan memuat gambar, animasi, suara, video dan tombol navigasi pada setiap *slide*. Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media *PowerPoint* interaktif seperti gambar, warna, jenis font dan ukuran huruf juga disesuaikan. Desain template dibuat layaknya seperti sebuah buku asli dengan efek gambar perspektif 3D. Desain dibuat seperti *pop up book* dengan animasi bergerak didalamnya. Penggunaan transisi *morph* menambah kesan nyata dalam menggunakan template media *PowerPoint* interaktif ini. Penyesuaian desain ini agar dapat mempengaruhi ketertarikan siswa sehingga mereka dapat fokus dengan materi yang disampaikan sehingga muncul motivasi mereka untuk belajar. Sesuai dengan teori dari (Husein Batubara, 2022), penggunaan *quiz* pada menu akhir dibuat agar anak lebih tertantang dalam pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya sendiri, sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

B. Analisis Kemenarikan Pengembangan Media

Rancangan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang memiliki 5 tahapan dalam penelitiannya dan terdapat kegiatan evaluasi setiap tahapnya (Branch, 2009). Mengulangi dan melakukan tahap evaluasi pada setiap tahapan dapat membantu meningkatkan efektivitas media. Proses revisi media dilakukan pada setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator. Pemilihan model pengembangan ini dipilih karena lebih efisien dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai peneliti.

Pengembangan media pembelajaran didesain berdasarkan dari kondisi dan karakteristik siswa kelas III C SD Plus Alkautsar Kota Malang dengan rata-rata usia 8-9 tahun. Pada teori perkembangan kognitif anak menurut Piaget dalam (Agung, 2019) menyatakan anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan penalaran logis pada tahap Operasional Konkret (7-12 tahun), tetapi hanya untuk item fisik yang ada saat ini. Anak pada usia ini lebih cepat menangkap materi apabila mengamati objek serta mengalaminya secara langsung. Dari teori tersebut maka peran media *PowerPoint* interaktif ini memberikan kemudahan anak dalam mengeksplorasi pengetahuan tanpa harus langsung melihat benda yang tidak mungkin terdapat di lingkungan sekolah.

Pada kondisi lain, anak-anak SD sekarang merupakan golongan anak generasi Z. Untuk memahami gaya belajar anak-anak generasi Z sangat penting karena mereka lebih cenderung tertarik pada tantangan, keterkaitan dengan dunia nyata, dan penggunaan teknologi (Husein Batubara, 2022).

Mereka juga lebih suka berinteraksi dengan media sosial (Wijoyo et al., 2020), dengan demikian ketertarikan mereka terhadap media multimedia interaktif juga tinggi. Pada kasus ini dalam penelitian terdahulu (Munadhifah, 2020) menemukan hasil bahwa multimedia interaktif memiliki kriteria sangat menarik bagi siswa dengan total skor perolehan sebesar 89%. Hasil tersebut juga sama dengan yang ditemukan oleh peneliti pada penelitian ini, diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat menarik. Kriteria tersebut membuat media interaktif dinilai sudah sangat cocok jika diterapkan pada anak SD zaman sekarang. Pernyataan ini juga sesuai dengan hasil temuan (Saidah, 2018) yang menemukan hasil respon siswa terhadap media sebesar 83,75% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan pada kalangan SD/MI.

Berdasarkan beberapa pemaparan teori dan penelitian terdahulu dengan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat diminati oleh siswa. Salah satu bentuk multimedia tersebut adalah *PowerPoint* interaktif. Pengembangan media *PowerPoint* interaktif ini menemukan bahwa media ini terbukti sangat menarik karena pembuatannya disesuaikan dengan karakteristik anak dan dinilai cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak SD/MI di dalam kelas.

C. Analisis Validasi Produk

Tingkat kelayakan atau validitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang dilakukan oleh tim validator. Tim validator tersebut adalah ahli media, ahli

materi dan ahli pembelajaran. Berikut paparan hasil analisis validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil skor total yang diperoleh pada kegiatan validasi media pembelajaran mendapat nilai 80% dan mendapatkan kriteria valid berdasarkan persentase tingkat tabel kelayakan (Arikunto, 2002). Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif tidak membutuhkan revisi dan sudah layak untuk diujicoba. Namun, berdasarkan perolehan tersebut masih ada kekurangan sebesar 20% untuk menuju angka maksimal. Kekurangan tersebut ditandai dengan hasil skor perolehan yang belum menyentuh skor maksimal pada angket.

Penilaian validator ahli media tersebut memberikan bukti bahwa masih terdapat beberapa kekurangan. Validator menyarankan agar mematikan fungsi keyboard, hal ini untuk menjadikan tombol navigasi pada *PowerPoint* interaktif dapat berfungsi maksimal. Selanjutnya validator juga menyarankan agar menghilangkan tombol *back* pada halaman pertama dan tombol *next* pada halaman terakhir. Pengurangan ini dimaksud agar pengguna mengakses media dengan efektif dan setiap tombol navigasi dapat berguna dengan maksimal. Pemberian tombol navigasi merupakan bentuk interaksi langsung antara media dengan pengguna, sesuai dengan teori dari (Trimansyah, 2021) tombol navigasi inilah yang menjadikan media layak disebut sebagai media interaktif.

Kekurangan lain juga menunjukkan bahwa volume *background* pada media masih belum sesuai. Penambahan volume pada *back sound* juga disarankan oleh validator agar media memiliki *back sound* yang enak didengar. Pengaturan tersebut sesuai dengan pernyataan (Munir, 2012), bahwa dengan adanya audio yang sesuai dalam multimedia dapat memantapkan penyampaian informasi serta mampu menghidupkan suasana proses pembelajaran. Semua saran yang diberikan validator dijadikan sebagai acuan peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran untuk semakin baik dan layak diterapkan.

Selain itu berdasarkan perolehan skor angket terendah menyatakan bahwa pengembang harus lebih memperhatikan komposisi dari grafis, pemilihan musik pengiring, konsistensi serta kecepatan respon pengoperasian media. Kekurangan komposisi tersebut menjadikan perhatian lebih bagi pengembang agar mendapat hasil yang lebih maksimal. Berkaitan dengan hal ini, berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Mawaddah et al., 2019) menyatakan bahwa kemenarikan media berdasarkan komposisi grafik, audio, animasi dan permainan yang sesuai serta media dikatakan reliabel apabila dapat dioperasikan pada komputer dengan baik, penggunaannya sederhana, maintainable, dan dapat digunakan secara personal maupun kelompok terbimbing.

Berdasarkan temuan tersebut, hasil media yang dikembangkan oleh peneliti diatur dan diperbaiki kekurangannya sehingga dapat

memberikan dampak yang lebih maksimal. Selain itu media *PowerPoint* interaktif ini juga dapat digunakan secara kelompok terbimbing maupun secara individu. Atas dasar sebagaimana yang sudah dijelaskan tadi, maka media *PowerPoint* interaktif ini sudah valid dan sudah memenuhi syarat kelayakan untuk diujicoba dilapangan.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang diperoleh pada materi pembelajaran ini mendapat skor 77,8% dengan kriteria valid berdasarkan tabel kelayakan (Arikunto, 2002). Berdasarkan hasil tersebut menyatakan tidak perlu ada revisi, namun perolehan tersebut masih ada kekurangan sebesar 22,2%. Kekurangan tersebut ditemukan pada aspek indikator yang mendapatkan nilai terendah. Pengembang harus lebih memperhatikan konsistensi materi dan evaluasi dengan KD, kualitas materi, kemudahan petunjuk evaluasi dan umpan balik yang sesuai. Beberapa kekurangan tersebut memberikan evaluasi kepada pengembangan berikutnya untuk lebih memperhatikan aspek materi tersebut sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal nantinya.

Materi memiliki posisi yang penting dalam pengembangan media, karena kelayakan media adalah berdasarkan dari kesesuaian materi (Arsyad, 2002). Perolehan skor 77,8% menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan sesuai sehingga materi disebut layak untuk diterapkan kepada subjek uji coba. Pada materi yang disajikan, peneliti menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas serta bahasa yang sederhana mudah dipahami.

Pemilihan diksi yang sederhana membuat pengguna mudah memahami maksud dari materi yang disampaikan. Berkaitan dengan hal ini, (Fadilla, 2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan. Demikian ditemukan karena dalam media tersebut pemilihan bahasa, konsistensi penggunaan istilah, kesesuaian gambar dengan materi dan ketepatan struktur kalimat menjadi poin utama dalam mempermudah siswa memahami konsep materi.

Berdasarkan uraian hasil temuan tersebut menyatakan bahwa kevalidan materi pembelajaran yang terkandung dalam media *PowerPoint* interaktif sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran. Materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan membuat siswa lebih penasaran untuk menelusuri materi lebih jauh.

3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Skor total pada kegiatan validasi ahli pembelajaran mendapatkan hasil 80% dengan kriteria valid (Arikunto, 2002). Pada kegiatan validasi ini untuk mencari keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran. Media ini dinilai praktis dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini sinkron dengan teori menurut (Arsyad, 2002) media dikatakan efektif apabila fleksibel dan praktis dalam penggunaannya. Selain itu ditemukan pada penelitian terdahulu oleh (Puspita et al., 2020) menyatakan *PowerPoint* interaktif dapat mempermudah kerja guru dalam mengajar karena hemat dalam biaya pembuatan.

Kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menjadikan bukti bahwa media ini efektif untuk diterapkan. Kemudahan dalam penggunaan dan penyimpanan memberikan efisiensi waktu kepada guru dalam bekerja. Konten pembelajaran yang terkandung dalam media *PowerPoint* interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

D. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Hasil observasi langsung di lapangan pada saat ujicoba media mendapatkan hasil perolehan skor data 82,5%. Hasil data ini diperoleh dari daftar cek observasi selama proses pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif berlangsung. Penerapan media *PowerPoint* interaktif ini dilaksanakan secara terbimbing oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat kondisi kelas yang kondusif. Siswa menjadi fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dan aktif dalam menyampaikan pendapat saat guru menawarkan siswa untuk menjawab walaupun masih ada sedikit siswa yang kurang aktif. Menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) ada indikator yang menjadi acuan bahwa siswa sudah termotivasi. Pada kondisi tersebut sudah menunjukkan kesesuaian dengan indikator dan mengindikasikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar.

Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini berdasarkan (Kustyamegasari & Setyawan, 2020) menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif sudah sangat baik. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pernyataan ini

juga sesuai dengan temuan terdahulu, (Saidah, 2018) menemukan bahwa siswa dapat termotivasi dalam proses belajarnya saat guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dari dasar teori dan penelitian terdahulu ini memberikan bukti bahwa memang media pembelajaran interaktif, khususnya *PowerPoint* interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Perolehan hasil 82,5% yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif lebih dominan menaungi anak dengan tipe gaya belajar visual. Dapat dikatakan demikian karena *PowerPoint* interaktif merupakan tipe media pembelajaran multimedia, yaitu media yang menampilkan data, gambar, suara, video, animasi dan grafik (Supardi, 2018). Berdasarkan literatur dari (Mustafida, 2013) gaya belajar visual adalah gaya belajar yang lebih dominan melihat sesuatu, misalnya gambar, pertunjukkan, peragaan dan menyaksikan video. Dari teori tersebut menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif ini dapat membantu anak dengan gaya belajar visual.

Kondisi lain menunjukkan terdapat kekurangan sebesar 17,5% dari total skor maksimal. Salah satu kekurangan tersebut dapat dilihat pada aspek perolehan skor terendah. Aspek tersebut terlihat ketika siswa masih kurang maksimal dalam berdiskusi dengan temannya. Selain itu berdasarkan catatan lapangan (lampiran 7 halaman 124), terdapat kondisi dimana guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai ketika menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Guru hanya menggunakan pendekatan tanya jawab kepada siswa. Keadaan ini membuat anak yang

memiliki gaya belajar kinestetik menjadi kurang dinaungi dalam pembelajaran. Menanggapi kondisi tersebut, agar media *PowerPoint* interaktif dapat maksimal dalam penerapannya anak harus diizinkan untuk mengoperasikannya secara langsung dalam pembelajaran. Pernyataan ini mengacu pada teori dari (Djuwita, 2020) bahwa anak kinestetik ini lebih suka mencoba suatu hal dalam kesehariannya. Jadi dapat dijadikan alasan bahwa media ini masih kurang maksimal apabila digunakan oleh anak dengan gaya belajar kinestetik apabila tidak dioperasikan secara langsung oleh anak tersebut.

Dari beberapa uraian yang sudah dijelaskan maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terbukti dapat memotivasi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Supaya media pembelajaran dapat berfungsi maksimal, maka guru harus menerapkan pendekatan yang sesuai. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai menjadikan media *PowerPoint* interaktif berfungsi maksimal.

E. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Kelebihan Media

- a. Media dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet. Media dapat dengan praktis digunakan dan bisa dioperasikan di *smartphone* maupun laptop dan PC. Media ini dapat digunakan

secara kelompok maupun individu mandiri dan bisa digunakan saat pembelajaran tatap muka maupun daring (dalam jaringan).

- b. Pemilihan warna, menu, desain template, desain gambar kartun dan efek suara dapat menarik perhatian siswa untuk fokus. Berkaitan dengan hal itu, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Munadhifah, 2020) menemukan bahwa multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ini sesuai dengan teori dari (Yulyani, 2015) yang menyatakan keunggulan menggunakan animasi membuat multimedia interaktif menjadi lebih menarik perhatian sehingga dapat menambah minat belajar siswa.
- c. Memiliki ukuran file yang tidak terlalu besar yaitu sekitar 36 MB. Ukuran file yang tergolong kecil ini menjadikan media dapat disimpan pada perangkat dengan mudah.

2. Kekurangan Media

- a. Fasilitas sekolah harus memadai, seperti harus ada projector, LCD dan *sound system* apabila hendak diterapkan pada subjek kelompok. Fasilitas sekolah yang memadai adalah salah satu faktor penunjang hasil belajar siswa, ini sesuai dengan (Setyorini & Wulandari, 2021) menyatakan bahwa fasilitas belajar yang memadai dapat berakibat positif terhadap hasil belajar siswa. Dari pernyataan tersebut membuktikan bahwa fasilitas sekolah yang memadai mempunyai peran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran dikelas.

- b. Hanya tersedia *softfile* berupa format *PowerPoint Show* dan tidak disediakan format file berupa aplikasi (apk).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil ujicoba media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi Tema 7 Subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi pada muatan KD Bahasa Indonesia dengan indikator peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks tentang alat transportasi dan pada muatan KD Matematika dengan indikator peserta didik mampu menjelaskan makna satuan panjang baku pada kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil angket dari tim validator. Media ini juga terbukti mendapat kriteria sangat baik dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji validasi dan ujicoba di lapangan, maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik, khususnya pada materi Tema 7 Subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan dalam proses pemanfaatan produk dan saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media *PowerPoint* interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran tematik pada materi menentukan ide pokok suatu paragraf dan menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku.
- b. Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran tatap muka (luring) maupun daring.
- c. Media dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet.

2. Saran Pengembangan Berikutnya

Pengembang selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran ini menjadi lebih efisien serta dapat meneliti pengaruhnya dalam motivasi belajar kepada sasaran yang lebih luas. Pengembang selanjutnya dapat mensosialisasikan media ini secara umum sehingga nantinya media ini dapat didistribusikan dan diadopsi pada jangkauan kelas yang lebih luas. Pengembang lanjutan juga bisa mengkolaborasikan penggunaan media dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, hal ini dilakukan agar mendapat temuan yang lebih baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Achlikul Zahwa, F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 1.
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* , 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01).
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Aspi Muhammad, & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Lecture Notes in Mathematics*, 722.
- Budianto, M. R. R., Kurnia, S. F., & Galih, T. R. S. W. (2021). Perspektif Islam

- Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 55–61. <https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.776>
- Budiawan, H. (2019). *Desain Media Interaktif Kopetensi Keahlian : Multimedia*. Gramedia Widiasarana indonesia.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., Azhar, F., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Azzahra, T. S., & Toharudin, T. (2021). *Seminar Nasional Statistika X (2021) Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia*. <http://prosiding.statistics.unpad.ac.id>
- Daulay, S. N., Haryadi, & Pristiwati, R. (2022). Rekonstruksi Media Power Point Dalam Pembelajaran Teks Prosedur. *Asas: Jurnal Satra* , 11(1), 138.
- Denim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Djuwita, W. (2020). *Parenting, Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Bingkai Pendidikan Karakter dan Nilai Profetik Islam* (M. Mareta (ed.)). Sanabil.
- Fadilla, A. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri*.
- Gunawan, I. G. D., Pranata, Pramarta, I. M., Mertayasa, I. K., Pustikayasa, I. M., & Widyanto, I. P. (2020). Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP*

Palangka Raya 2020, 15–30.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsyarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Husein Batubara, H. (2022). *Media Pembelajaran Praktis*. CV Graha Edu.

Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, VII(1), 91–96.

Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.

Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582–589.

- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185.
- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). *Jurnal Pilar Teknologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2).
- Munadhifah. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Konsep Perpindahan Kalor untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kedungboto*. 1–148.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *Madrasah*, 6, 77–96.
- Namitawati. (2019). *Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis Multiple Intelligence Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 2)*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nella, A., & dkk. (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. In dkk

- Mardati Asih (Ed.), *Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. UAD Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nusa, P. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36.
- Prawira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Purba. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Quraisyin, P. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di MA Darul Hikam Kertonegoro Jenggawah Jember* (Vol. 6, Issue 1).

- Rapi, M. (2016). *Memahami Konsep dan Prinsip Gambar Perspektif*. Badan Penerbit UNM.
- Ratumanan, & I, R. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Resti, C. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung* (Vol. 152, Issue 3).
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadrahah*, 17(33), 81–95.
- Rusman, Deni, K., & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Saidah. (2018). *Pegembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/12916>
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba.
- Sardiman, A. . (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

- Setyorini, I. ., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 1(1), 417–422. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1355>
- Supardi, A. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1–25.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 172–184.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Syahrani, S., & Yanti, H. (2021). Standar Bagi Pendidik dalam Standar Pendidikan Nasional Indonesia. *Journal of Education*, 1(1), 61–68.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*.
- Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Juni 2021 /*, 1(1).

Wati, & Rima, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020).
Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis. In *Pena Persada Redaksi* (Issue
July).

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif
Penelitian Tindakan Kelas(PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi
Aksara.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Group.

Yulyani, A. (2015). *Digital Multimedia*. PT Widia Nusantara.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Analisis Kelayakan

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
1.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) yang sesuai	4	5	80%	Valid
2.	Pemilihan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai	4	5	80%	Valid
3.	Perpaduan warna yang sesuai dan akur	4	5	80%	Valid
4.	Grafis dan perspektif gambar yang sesuai	3	5	60%	Cukup Valid
5.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4	5	80%	Valid
6.	Tampilan gambar sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Animasi berfungsi dengan baik	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Musik pengiring yang sesuai	3	5	60%	Cukup Valid
9.	<i>Sound</i> atau efek suara yang sesuai	4	5	80%	Valid
10.	<i>Screen design</i> yang teratur dan konsisten	3	5	60%	Cukup Valid
11.	Tombol navigasi yang jelas dan sesuai	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Penggunaan bahasa yang sesuai	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Konsistensi penggunaan <i>button</i>	4	5	80%	Valid
14.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas	4	5	80%	Valid
15.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4	5	80%	Valid

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
16.	Efisiensi penggunaan media	4	5	80%	Valid
17.	Kecepatan respon dalam pengoperasian media pembelajaran	3	5	60%	Cukup Valid
18.	Kualitas umpan balik yang sesuai	4	5	80%	Valid
TOTAL		72	90	80%	Valid

Tabel 2. Saran Ahli Media

No	Saran	Tindak Lanjut
1.	Matikan fungsi keyboard.	Mematikan fungsi keyboard agar fungsi tombol navigasi lebih optimal.
2.	Back sound volume di tambah sedikit.	Mengatur volume back sound lebih keras sedikit agar lebih jelas.
3.	Halaman pertama tidak boleh ada tombol back.	Menghapus tombol back pada halaman pertama.
4.	Halaman terakhir tidak boleh ada tombol next.	Menghapus tombol next pada halaman terakhir.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
1.	Pemilihan materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	5	80%	Valid
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	5	80%	Valid
3.	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3	5	60%	Cukup Valid
4.	Cakupan materi yang tepat.	4	5	80%	Valid

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
5.	Kejelasan pengemasan materi.	4	5	80%	Valid
6.	Materi mudah dipahami.	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Materi disajikan dengan runtut.	4	5	80%	Valid
8.	Materi disajikan secara mendalam.	3	5	60%	Cukup Valid
9.	Materi yang disajikan memiliki kajian yang penting.	4	5	80%	Valid
10.	Materi memiliki kesesuaian dengan keadaan terkini.	4	5	80%	Valid
11.	Materi memiliki bahasa yang dapat menarik perhatian.	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Mudah disampaikan kepada siswa.	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Petunjuk dalam evaluasi mudah dipahami.	3	5	60%	Cukup Valid
14.	Memberikan soal evaluasi dalam mengukur kemampuan siswa.	4	5	80%	Valid
15.	Soal evaluasi saling berkaitan dengan materi yang diberikan.	4	5	80%	Valid
16.	Materi dapat diterima dengan logis.	4	5	80%	Valid
17.	Menggunakan bahasa baku, tidak berbelit-belit dan konsisten.	4	5	80%	Valid
18.	Menyajikan materi yang berkualitas.	3	5	60%	Cukup Valid
19.	Memberikan umpan balik yang sesuai	3	5	60%	Cukup Valid
TOTAL		74	95	78%	Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
1.	Media pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk belajar materi pembelajaran Tematik.	4	5	80%	Valid
2.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80%	Valid
3.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif mendukung kemandirian siswa dalam belajar.	4	5	80%	Valid
4.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	4	5	80%	Valid
5.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif efisien dalam proses pembelajaran.	4	5	80%	Valid
6.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memudahkan pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid
7.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memudahkan guru dalam proses pembelajaran	4	5	80%	Valid
TOTAL		28	35	80%	Valid

Tabel 5. Hasil Daftar Cek Observasi Motivasi Belajar

No	Aspek yang dinilai	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat.	4	5	80%	Sangat Baik
2.	Siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat.	4	5	80%	Sangat Baik
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan.	5	5	100%	Sangat Baik
4.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman sebaya.	3	5	60%	Cukup Baik
5.	Siswa tidak berbicara dengan temannya saat pembelajaran dimulai.	4	5	80%	Sangat Baik
6.	Siswa tidak bermain saat pembelajaran dimulai.	4	5	80%	Sangat Baik
7.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.	5	5	100%	Sangat Baik
8.	Siswa mengerjakan tugas dengan percaya diri.	4	5	80%	Sangat Baik
TOTAL		33	40	82%	Sangat Baik

Tabel 6. Hasil Kemenarikan Media

No	Nama	Σx	$\Sigma x1$	P	Keterangan
1	Nara Satria Zilaiah	36	40	90%	Sangat Menarik
2	Musa Kazhim Bafagih	35	40	87%	Sangat Menarik
3	Nayla Fathia Sekaringtyas	34	40	85%	Sangat Menarik
4	Khairan Aryasatya Andita Ramadhan	35	40	87%	Sangat Menarik
5	Mohammad Haidar Yusuf	34	40	85%	Sangat Menarik
6	Raffasya Tsagief Al Fakhrizgie	31	40	77%	Menarik
7	Nabila Zahra	37	40	92%	Sangat Menarik
8	Latishya Ayu Kinanti	35	40	87%	Sangat Menarik
9	Ahmad Bachrullah Ali Muchlis	34	40	85%	Sangat Menarik
10	Gevano Alhafidz Sukarno	34	40	85%	Sangat Menarik
11	Rajendra Harsya Hardanto	34	40	85%	Sangat Menarik
12	Iham Syathibi	33	40	82%	Menarik
13	Muhammad Danendra Anandito Alvaro	35	40	87%	Sangat Menarik
14	Exacta Athariz Alkhalif	33	40	82%	Menarik
15	Atha Naashif Subekti	30	40	75%	Menarik
16	Kanaya Putri Nur Anindhita	35	40	87%	Sangat Menarik
17	Fateema Azzahra	35	40	87%	Sangat Menarik
18	Reynanda Khalifa Ardianto Putri	34	40	85%	Sangat Menarik
19	Fagih Aka Putra Darmawan	32	40	80%	Menarik
20	Shayna Ramiza Khansa Seta	34	40	85%	Sangat Menarik
21	Ilham Fawwas Rabbani Saputro	0	0	0	Tidak Masuk
22	Al Fahrizi Shalmansyah	34	40	85%	Sangat Menarik
23	Arsa Callista Fitra Amalia	36	40	90%	Sangat Menarik
24	Najwa Alicia Alkanandra	32	40	80%	Menarik
TOTAL		782	920	85%	Menarik

Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SD
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : *WIKI Aji SUGRI, MPd*
 Instansi : *UIN MAULANA MAKIK ISRAHIM MALANG*
 NIP : *19940429 2019031007*

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) yang sesuai				✓	
2.	Pemilihan ukuran huruf (<i>font</i>) yang sesuai				✓	
3.	Perpaduan warna yang sesuai dan akur				✓	
4.	Grafis dan perspektif gambar yang sesuai			✓		
5.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				✓	
6.	Tampilan gambar sesuai dengan materi					✓
7.	Animasi berfungsi dengan baik					✓
8.	Musik pengiring yang sesuai			✓		
9.	<i>Sound</i> atau efek suara yang sesuai			✓		
10.	<i>Screen design</i> yang teratur dan konsisten			✓		
11.	Tombol navigasi yang jelas dan sesuai					✓
12.	Penggunaan bahasa yang sesuai					✓

13.	Konsistensi penggunaan <i>button</i>				✓
14.	Petunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas				✓
15.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran				✓
16.	Efisiensi penggunaan media				✓
17.	Kecepatan respon dalam pengoperasian media pembelajaran			✓	
18.	Kualitas umpan balik yang sesuai				✓

Saran dan masukan:

- matikan fungsi keyboard
- Back send volume di TAMPASAH SEDIKIT
- HAK. pertama tidak boleh ada tombol BACK.
- HAK. terakhir tidak boleh ada tombol NEXT.

Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dinyatakan ***(layak / tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

*(coret bagian tidak perlu)

Malang, 3 April 2023

Validator,


 (... WICAKAJI SATRIO ...)
 NIP. 199404292019051007

Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN TEMATIK SUB
TEMA 4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI
AHLI MATERI**

Nama : Sigit Piatmoko, M.Pd
 Instansi : UIN Malang
 NIP : 199102112019031008

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pemilihan materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓	
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓	
3.	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.			✓		
4.	Cakupan materi yang tepat.				✓	
5.	Kejelasan pengemasan materi.				✓	
6.	Materi mudah dipahami.				✓	
7.	Materi disajikan dengan runtut.				✓	
8.	Materi disajikan secara mendalam.			✓		
9.	Materi yang disajikan memiliki kajian yang penting.				✓	
10.	Materi memiliki kesesuaian dengan keadaan terkini.				✓	
11.	Materi memiliki bahasa yang dapat menarik perhatian.					✓
12.	Mudah disampaikan kepada siswa.					✓

13.	Petunjuk dalam evaluasi mudah dipahami.				✓	
14.	Memberikan soal evaluasi dalam mengukur kemampuan siswa.					✓
15.	Soal evaluasi saling berkaitan dengan materi yang diberikan.				✓	✓
16.	Materi dapat diterima dengan logis.				✓	
17.	Menggunakan bahasa baku, tidak berbelit-belit dan konsisten.				✓	
18.	Menyajikan materi yang berkualitas.				✓	
19.	Memberikan umpan balik yang sesuai.				✓	

Saran dan masukan:

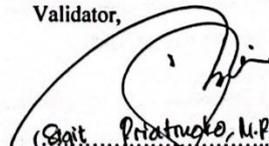
Dengan ini, media pembelajaran PowerPoint interaktif dinyatakan ~~*(layak / tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

~~*(coret bagian tidak perlu)~~

Malang, 4 April2023

Validator,



(Sagit Priatmoko, M.Pd)
NIP. 199102112019031008

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK
AHLI PEMBELAJARAN**

Nama : Dwi Mei shinta, S.Pd
 Instansi : CD PLUC AL Kautsar Malang.
 NIP/NIY : 992 085 128

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu berkenan mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	1
2.	Kurang baik, sesuai, menarik dan efisien	2
3.	Cukup baik, sesuai, menarik dan efisien	3
4.	Baik, sesuai, menarik dan efisien	4
5.	Sangat baik, sesuai, menarik dan efisien	5

3. Setelah selesai mengisi kolom angket, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran sebagai bahan perbaikan.

B. Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk belajar materi pembelajaran Tematik.				✓	
2.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
3.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif mendukung kemandirian siswa dalam belajar.				✓	
4.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif membuat siswa aktif dalam pembelajaran.				✓	

5.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif efisien dalam proses pembelajaran.					✓	
6.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memudahkan pemahaman siswa.					✓	
7.	Media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif memudahkan guru dalam proses pembelajaran					✓	

Saran dan masukan:

semoga kedepannya dapat menemukan lagi media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan menantang kreatifitas buat anak

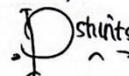
Dengan ini, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dinyatakan ***(layak / tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

*(coret bagian tidak perlu)

Malang, 7 APRIL 2023

Validator,



(Dai Mei Shinta, s.pd)

NIP/NIY. 092 085 128

Lampiran 5 Daftar Cek Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

**INSTRUMEN DAFTAR CEK OBSERVASI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI
SD PLUS AL-KAUTSAR KOTA MALANG**

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian berdasarkan hasil pengamatan ketika media pembelajaran diterapkan di dalam kelas.
2. Pengisian dengan memberikan tanda centang (✓) pada setiap tingkatan skala penilaian. Adapun kriterianya sebagai berikut:

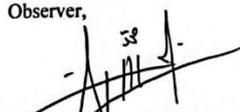
No	Keterangan	Skor
1.	Sangat kurang baik	1
2.	Kurang baik	2
3.	Cukup baik	3
4.	Baik	4
5.	Sangat baik	5

B. Pernyataan-Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat.				✓	
2.	Siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat.				✓	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan.					✓
4.	Siswa aktif berdiskusi dengan teman sebaya.			✓	✓	
5.	Siswa tidak berbicara dengan temannya saat pembelajaran dimulai.				✓	
6.	Siswa tidak bermain saat pembelajaran dimulai.				✓	✓
7.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.					✓
8.	Siswa mengerjakan tugas dengan percaya diri.				✓	

Malang, 2 Mei 2023

Observer,


Mohammad Raafif William S

NIM. 19140015

Lampiran 6 Angket Persepsi Siswa

Angket Persepsi Siswa

Nama : NABILA ZAHRA

Kelas : 3.C

Beri tanda silang (x) pada jawaban yang kamu pilih.

1. Saya dapat memahami materi menentukan ide pokok suatu paragraf dengan mudah melalui

PowerPoint interaktif.

Sangat setuju B. Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

2. Saya dapat menghitung keliling bangun datar dengan mudah berkat bantuan PowerPoint interaktif.

A. Sangat setuju Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

3. Media PowerPoint interaktif memiliki tampilan gambar yang bagus dan menarik.

Sangat setuju B. Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

4. Saya suka dengan PowerPoint interaktif karena memunculkan animasi bergerak pada setiap halaman.

Sangat setuju B. Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

5. Karena tampilan gambar, animasi, video dan suara pada PowerPoint interaktif membuat saya menjadi lebih semangat belajar,

Sangat setuju B. Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

6. Suara musik dan tampilan video membuat saya menjadi nyaman dan memudahkan saya dalam belajar.

A. Sangat setuju Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

7. Setelah saya menggunakan PowerPoint interaktif saya menjadi ingin mempelajari materi pelajaran.

A. Sangat setuju Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

8. Saya mudah memahami materi yang disampaikan oleh PowerPoint interaktif.

Sangat setuju B. Setuju C. Cukup Setuju D. Tidak Setuju E. Sangat tidak setuju

Lampiran 7 Catatan Lapangan

02/05/2023

Catatan Lapangan Ujicoba Produk

- ① Sebelum penerapan media, peneliti menjelaskan cara penggunaan produk kepada guru. Hal ini dilakukan agar guru lebih mudah menggunakan Power Point interaktif.
- ② Sebelum dimulai, peneliti menyiapkan peralatan yg dibutuhkan seperti laptop, sound sistem, dan menyalakan LCD proyektor.
- ③ Saat ujicoba berlangsung peran peneliti hanya menjadi observer. Proses pembelajaran dilakukan 100% oleh guru & siswa.
- ④ Saat mengamati proses pembelajaran, peneliti melihat suasana kondusif. Siswa terlihat memperhatikan guru yang sedang menjelaskan menggunakan Power Point interaktif. Beberapa anak juga terlihat antusias menjawab pertanyaan dari guru. Pada kejadian lain peneliti menemukan anak yg kurang antusias. Pada proses ujicoba produk, guru menggunakannya dengan pendekatan tanya jawab. Pendekatan ini mungkin membuat anak kinestetik merasa kurang tertarik dan antusias. Hal ini dikarenakan mereka lebih suka mencoba secara langsung. Walaupun begitu kondisi didalam kelas masih tetap kondusif dan siswa masih tetap memperhatikan guru.

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Surat Izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 627/Un.03.1/TL.00.1/03/2023 13 Maret 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala SD Plus Al-Kautsar
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Raafif William Sufa
NIM : 19140015
Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Proposal : **Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang**

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002
Wakil Dekan Bidang Akademi

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 9 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 950/Un.03.1/TL.00.1/04/2023 10 April 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SD Plus Al-Kautsar
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Raafif William Sufa
NIM : 19140015
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang**
Lama Penelitian : April 2023 sampai dengan Juni 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Mohammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 10 Surat Balasan



SD PLUS "AL-KAUTSAR" MALANG
Pendidikan Dasar Terpadu Bermanfaat Islami
Jl. Simpang L. A. Sucipto Malang – Jawa Timur (0341) 403079

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2-085/C.146/U/SD-YPH/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Darmaji, S.Ag, M.Pd
Jabatan : Kepala SD Plus Al-Kautsar Malang
Alamat : Jalan Simpang Laksamana Muda Adi Sucipto Pandanwangi
Blimbing Malang

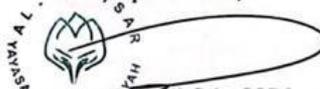
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama Mahasiswa : Mohammad Raffif William Sufa
NIM : 19140015
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan Penelitian di SD Plus Al-Kautsar Malang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al Kautsar Kota Malang" pada tanggal 5 April 2023 sampai 2 Mei 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Mei 2023

Kepala Sekolah,

Darmaji, S.Ag, M.Pd
NIP 992085004

Lampiran 11 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-¹²⁵²Un.03/FITK/PP.00.9/02/2023 17 Februari 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Raafif William Sufa
NIM : 19140015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan
Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.Ah
NIP. 197308232000031002

Lampiran 12 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-¹²¹³/Un.03/FITK/PP.00.9/02/2023 17 Februari 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Raafif William Sufa
NIM : 19140015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 13 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



A. Identitas Penulis

Nama : Mohammad Raafif William Sufa
NIM : 19140015
Tempat Tanggal Lahir: Kediri, 13 Juni 2000
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2019
Alamat Rumah : Dsn. Kebanan RT/RW : 002/004, Ds. Ploso, Kec.
Mojo, Kab. Kediri, Jawa Timur.
No. HP : 085339173721
Alamat E-mail : muhammadraafif957@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan :

- TK Dharma Wanita Ploso
- SDN Mojo
- MTSN 1 Kota Kediri
- MAN 2 Kota Kediri