

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR ANIMASI
PADA MATERI ENERGI ALTERNATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
BERBAGAI SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS 4 SD
NEGERI MANGGIS 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

YESSICA NOVITA PUJI RAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0113

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh :

YESSICA NOVITA PUJI RAHAYU

NPM : 19.1.01.10.0113

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT
INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR ANIMASI PADA MATERI ENERGI
ALTERNATIF UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI MANGGIS 2**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Progam Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 6 Juli 2023

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

Skripsi Oleh :

YESSICA NOVITA PUJI RAHAYU
NPM : 19.1.01.10.0113

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT
INTERAKTIF BERBASIS GAMBAR ANIMASI PADA MATERI ENERGI
ALTERNATIF UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI MANGGIS 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 1 Agustus 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 19680906 1994 03 2001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Yessica Novita Puji Rahayu
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri, 23 November 2000
NPM : 19.1.01.10.0113
Fakultas/Jurusan : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Juli 2023

Yang Menyatakan



YESSICA NOVITA PUJI RAHAYU

NPM. 19.1.01.10.0113

MOTTO

“Tiada keberhasilan tanpa usaha dan dorongan doa”

(Yessica Novita Puji Rahayu)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah telah selesai penulisan tugas akhir skripsi ini. Saya persembahkan hasil karya tulis ini untuk Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan tuntas dan tepat waktu. Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri terkhusus Prodi PGSD yang telah membantu saya selama proses pembuatan karya tulis ini. Bapak Ibu Guru dan Siswa SD Negeri Manggis 2 yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam proses pembuatan karya tulis ini. Juga saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi yaitu orang tua saya dan kakak saya yang selalu tulus mendoa'akan, mendukung, dan memberikan semangat dalam proses pembuatan karya tulis ini. Dan yang terakhir, terimakasih untuk *partner* saya yang sudah menemani dan membantu saya hingga sejauh ini sehingga proses pembuatan karya tulis ini dapat berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu.

ABSTRAK

Yessica Novita Puji Rahayu, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Gambar Animasi Pada Materi Energi Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Manggis 2, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Gambar Animasi, IPA SD*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SDN Manggis 2, dalam proses pembelajaran penggunaan media untuk menjelaskan materi energi alternatif masih berfokus pada gambar yang ada pada buku siswa, kurangnya penggunaan media dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang monoton sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi. Sehingga siswa kurang antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi dipercaya mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran terkait materi energi alternatif. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media powerpoint interaktif berbasis gambar animasi pada materi energi alternatif. Tujuan penelitian ini untuk (1) mengetahui kevalidan media powerpoint interaktif berbasis gambar animasi materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi. (2) mengetahui keefektifan produk media powerpoint interaktif berbasis gambar animasi materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi. (3) mengetahui kepraktisan media powerpoint interaktif berbasis gambar animasi pada materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, dimana model ini memiliki lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Manggis 2 yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk kevalidan produk yang dikembangkan ditetapkan melalui hasil angket validasi media, dan validasi materi yang sesuai dengan kualifikasi kevalidan. Uji keefektifan didapatkan dengan hasil nilai siswa setelah menjawab soal yang sesuai dengan kualifikasi keefektifan. Uji kepraktisan respon guru dan siswa menggunakan hasil angket yang dikonversikan sesuai dengan kualifikasi kepraktisan.

Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan (1) Kevalidan produk powerpoint interaktif berbasis gambar animasi sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan energi alternatif pada anak kelas IV SDN Manggis 2, pada validasi ahli media memperoleh nilai 83% kategori sangat valid, sedangkan pada validasi ahli materi memperoleh nilai 88% kategori sangat valid. (2) Keefektifan produk powerpoint interaktif sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan energi alternatif pada anak kelas IV SDN Manggis 2, dengan persentase nilai rata-rata sebesar 87% kategori sangat efektif. (3) Kepraktisan produk powerpoint interaktif sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan energi alternatif pada anak kelas IV SDN Manggis 2, pada angket respon guru memperoleh nilai 92% kategori sangat praktis, sedangkan pada angket respon siswa memperoleh nilai 100% kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi energi alternatif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Gambar Animasi Pada Materi Energi Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri Manggis 2” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.

5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan saran dan masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
6. Seluruh dosen dan staff Program Studi PGSD yang mendukung kelancaran penyusunan skripsi.
7. Segenap validator yang telah bersedia memvalidasi media dalam skripsi ini.
8. Kepala sekolah serta Guru SD Negeri Manggis 2 yang sudah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian dan memberikan masukan-masukan dalam penelitian saya.
9. Ibu Umamik selaku ibu saya yang tanpa henti mendo'akan, medampingi setiap proses yang saya lakukan, dan selalu memberikan dukungan baik dalam moril maupun materil.
10. Bapak Dionisius Rohmanton(alm) selaku ayah saya yang sudah di surga, yang memberikan motivasi saya untuk menjadi guru.
11. Kakak dan keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan.
12. Andy Priansa yang selalu mendukung saya pada setiap proses skripsi yang sedang saya jalani dan menjadi *partner* sebagai motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman Angkatan 2019 Prodi PGSD yang selalu menemani di setiap proses perkuliahaan dan memberikan semangat.
14. Teman-teman CoD SDN Manggis 2 yang memberikan dukungan dan semangat ketika proses penelitian berlangsung.

15. Siswa siswi SD Negeri Manggis 2 yang telah membantu dalam penelitian skripsi.

16. Teman seperjuangan saya Hani, Ajeng, Lily, Putri, Witiya yang tanpa henti selalu memberikan dukungan dan semangat.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak diharapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 5 Juli 2023

YESSICA NOVITA PUJI RAHAYU

NPM: 19.1.01.10.0113

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	16
A. LATAR BELAKANG.....	16
B. IDENTIFIKASI MASALAH	22
C. BATASAN MASALAH	23
D. RUMUSAN MASALAH	23
E. TUJUAN PENELITIAN	24
F. MANFAAT PENELITIAN.....	25
BAB II LANDASAN TEORI.....	
Error! Bookmark not defined.	
A. KAJIAN TEORI.....	
Error! Bookmark not defined.	
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	15
d. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	16
2. Microsoft Powerpoint.....	18
a. Kelebihan Microsoft Powerpoint.....	19

b. Kekurangan Microsoft Powerpoint.....	20
3. Materi Ilmu Pengetahuan Alam.....	21
4. Aspek - Aspek Instrumen Pengumpulan Data.....	24
B. KERANGKA BERPIKIR	
Error! Bookmark not defined.	
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
Error! Bookmark not defined.	
A. MODEL PENGEMBANGAN	
Error! Bookmark not defined.	
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	
Error! Bookmark not defined.	
1. Analisis	28
2. Desain	29
3. Pengembangan	31
4. Penerapan	32
5. Evaluasi	33
C. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN.....	
Error! Bookmark not defined.	
D. UJI COBA DESAIN MODEL/PRODUK.....	
Error! Bookmark not defined.	
1. Desain Uji Coba	34
2. Subjek Uji Coba	36
E. VALIDASI MODEL/PRODUK	
Error! Bookmark not defined.	
F. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	
Error! Bookmark not defined.	
1. Pengembangan Instrumen	37
2. Validasi Instrumen	39
G. TEKNIK ANALISIS DATA	45
1. Tahapan Analisis Data	45
2. Norma Pengujian	49

BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	Error! Bookmark not defined.	
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	
	Error! Bookmark not defined.	
B.	Validitas Produk	
	Error! Bookmark not defined.	
C.	Keefektifan Produk.....	
	Error! Bookmark not defined.	
D.	Kepraktisan Produk	62
E.	Pembahasan	
	Error! Bookmark not defined.	
	1. Kevalidan	65
	2. Keefektifan	67
	3. Kepraktisan	68
	4. Desain Akhir Model	68
	5. Spesifikasi Model	70
	6. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	71
	7. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model ...	72
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
	Error! Bookmark not defined.	
A.	Simpulan.....	
	Error! Bookmark not defined.	
B.	Implikasi	
	Error! Bookmark not defined.	
C.	Saran-saran	
	Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA	
	Error! Bookmark not defined.	
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 2 Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran untuk ahli media

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 3 Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran untuk ahli materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 5 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk guru

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 6 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk siswa

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli

Media..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Ahli Media dan Ahli Materi

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Guru

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Terbatas Siswa

Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 9 Hasil Uji coba luas

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 1 Grafik Angket Masalah dan Kebutuhan	
..... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4.3 Sebelum direvisi.....	55
Gambar 4.4 Setelah direvisi	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4.5 Sebelum direvisi.....	55
Gambar 4.6 Setelah direvisi	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 7 Komentar dan Saran Ahli Materi	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 8 Cover	69
Gambar 4. 9 Petunjuk penggunaan	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 10 Menu	69
Gambar 4. 11 Pengertian	
Error! Bookmark not defined.	

Gambar 4. 12 Macam-macam.....	69
Gambar 4. 13 Kelebihan	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 14 Kekurangan	69
Gambar 4. 15 kuis	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 16 Salah.....	70
Gambar 4. 17 Benar	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 18 Profil.....	70
Gambar 4. 19 Terimakasih	
Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah
3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
4. Angket Validasi Media
5. Angket Validasi Materi
6. Hasil Data Kepraktisan
7. Hasil Data Keefektifan
8. Perangkat Pembelajaran
9. Surat Keterangan SD

10. Hasil Observasi dan Pedoman Wawancara

11. Dokumentasi Penelitian

12. Berita Acara Ujian Skripsi

13. Lembar Revisi

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar adalah faktor penentu Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan awal yang terindoktrinasi kebiasaan sehari-hari, pengetahuan, dan lain-lain. Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan sumber daya manusia. Pembentukan kualitas sumber daya manusia di dunia pendidikan yakni melalui pembelajaran, khususnya dalam dunia pendidikan Formal (sekolah).

Permasalahan di dunia pendidikan selalu ada di setiap tahunnya. Permasalahan muncul mulai dari faktor internal, proses pembelajaran dan hasil belajar. Ketiga faktor ini saling terkait satu sama lain. Faktor internal mempengaruhi keberlanjutan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pun turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Seterusnya, hasil belajar siswa akan kembali berlanjut ke faktor internal dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi atau masuk ke dalam dunia kerja, dimana teori mulai dipraktekkan (Megawanti, 2012). Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Permasalahan di dunia Pendidikan Indonesia meliputi; kurangnya pemahaman IPTEK, laju pertumbuhan penduduk, kelemahan tenaga pengajar dalam menangani tugas yang dihadapinya, serta ketidakfokusan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak usia sekolah dasar memerlukan media agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar

mengajar, serta memperoleh keefektifan belajar yang menyenangkan. Motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:97), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran serta upaya guru membelajarkan siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi memiliki empat fungsi penting, yaitu: 1) dapat ditentukan apa yang akan digunakan untuk terus melanjutkan belajar, 2) digunakan untuk memperjelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, 3) menentukan berbagai kendali atas rangsangan belajar, dan 4) menentukan ketekunan belajar. Salah satu hal yang dapat memotivasi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam perkembangan dunia pendidikan sangat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan warga negara Indonesia. Perubahan masyarakat ke arah digital akan memaksa pembelajaran di sekolah untuk mengikuti perkembangan teknologi pada masa ini. Guru dan siswa pada abad ke-21 dituntut mampu menguasai teknologi digital. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, siswa dapat dibimbing untuk menelusuri sumber belajar lainnya melalui internet dan media pembelajaran lainnya. Model pembelajaran akan bergeser secara signifikan ke penerapan teknologi digital. Pembelajaran abad 21 harus mampu mempersiapkan generasi manusia Indonesia untuk memenuhi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran abad 21 merupakan perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu. Sebagaimana kita ketahui bersama, masyarakat berkembang dari masyarakat primitif menjadi masyarakat pertanian, kemudian masyarakat industri, sekarang beralih ke masyarakat informatif. Ciri masyarakat informatif adalah perkembangan digitalisasi. Aplikasi dan penggunaan media teknologi informasi dalam pendidikan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan serta untuk menambah pengetahuan siswa. Dalam dunia pendidikan saat ini, banyak orang yang menggunakan teknologi komputer karena sederhana, praktis dan efisien untuk digunakan. Faktor pentingnya adalah dapat mendukung penyebaran yang lebih luas kepada siswa yang menggunakan TIK. Pembelajaran yang bersifat digitalisasi dapat terwujud melalui media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada beberapa manfaat yang didapat ketika menggunakan media pembelajaran yaitu: 1) memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, 2) menambah kosakata baru bagi peserta didik, 3) mengatasi keterbatasan waktu, dan ruang, 4) dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik, 5) menggugah emosi peserta didik dan tingkat penerimaan maupun penolakan terhadap pembelajaran, 6) mengembangkan pemikiran peserta didik, 7) mengembangkan daya imajinasi peserta didik, 8) melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, 9) memberikan

pengalaman kepada peserta didik. Kesimpulan, solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan pada tanggal 24 Juni 2023, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan angket yang berguna untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah dan kebutuhan apa saja yang yang dibutuhkan oleh siswa dan guru saat pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis masalah ditemukan metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar terlalu monoton yaitu metode mengajar ceramah, sehingga komunikasi tidak efektif hanya satu arah. Selain itu kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media dikarenakan faktor waktu guru yang terbatas dan banyaknya kesibukan lain sebagai seorang guru sehingga menyita waktu guru dan membuat guru tidak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini membuat guru hanya mengandalkan gambar yang ada pada buku siswa untuk menjelaskan materi energi alternatif sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi energi alternatif yang disampaikan serta siswa kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan berbasis teknologi yaitu media pembelajaran powerpoint interaktif.

Hasil analisis kebutuhan dan analisis masalah di SDN Manggis 2 Puncu ditemukan bahwa 56% siswa menyukai metode pembelajaran tanya jawab. Sedangkan dari 41 siswa, 80% lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Tidak hanya itu, siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan banyak gambar dan sedikit teks terbukti sebanyak 60% dari 41 siswa.

Media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint dapat diterapkan pada semua pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPA. IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan observasi, disusun dan diverifikasi dalam hukum yang bersifat kuantitatif yang melibatkan penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala alam (Hisbullah dan Nurhayati Selvi, 1: 2018). Materi energi alternatif merupakan salah satu materi IPA yang dipelajari untuk kelas IV SD tepatnya tema 2 selalu berhemat energi, subtema 3 energi alternatif. Penyampaian materi energi alternatif tidak dapat dibatasi hanya pada gambar dan materi dari buku tema siswa saja, karena materi pada buku tema kurikulum 2013 sangat terbatas. Oleh karena itu, guru membutuhkan media untuk memberikan gambaran tentang proses energi alternatif dan contoh gambar energi alternatif agar siswa memiliki gambaran langsung. Media pembelajaran yang dibutuhkan dengan materi energi alternatif salah satunya dengan menggunakan animasi.

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk gerak (Utami, D. 2011). Salah satu keunggulan animasi dibandingkan media lain seperti gambar

atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan keadaan yang berubah dari waktu ke waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan–animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain. Animasi telah digunakan dalam media pembelajaran sejauh ini karena dua alasan. Salah satunya adalah untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Jenis animasi ini biasanya hadir dalam bentuk teks atau animasi, dengan animasi lucu atau aneh yang menarik perhatian siswa. Animasi ini umumnya tidak berhubungan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Alasan kedua adalah sebagai sarana bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan. Pemahaman materi merupakan fungsi dari perkembangan kognitif siswa

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan anak yang dikaji. Pentingnya aspek kognitif adalah jika kemampuan kognitif dapat berkembang, maka aspek lainnya akan berhasil. Sehingga kognitif menjadi penunjang keberhasilan dalam aspek lain. (Juwangtara, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan pada aspek kecerdasan, meliputi keterampilan berpikir seperti daya ingat, menalar, berpikir, imajinasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Dengan demikian peneliti tertarik ingin melakukan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis animasi pada materi energi alternatif yang sesuai dengan Kompetensi Dasar, dapat digunakan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung atau saat belajar sendiri di rumah. Media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis animasi dapat digunakan oleh siapapun, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Media pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif akan menarik perhatian siswa untuk belajar karena dilengkapi dengan gambar animasi dan warna.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Setelah dilakukannya observasi, terdapat beberapa masalah yang ditemukan di SDN Manggis 2, yaitu 1) kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Peserta didik hanya melihat gambar-gambar yang ada di dalam buku tanpa adanya contoh secara langsung. 2) guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga komunikasi tidak efektif hanya satu arah. Guru hanya menjelaskan materi kepada peserta didik dan tidak aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. 3) kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. 4) hasil analisis kebutuhan. Peserta didik memerlukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Materi energi alternatif perlu adanya media yang dapat menunjukkan proses terbentuknya energi.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Gambar Animasi. Media powerpoint ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

C. BATASAN MASALAH

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka peneliti akan membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Manggis 2.
2. Kompetensi Dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah KD 3.5 memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi.
4. Materi dalam media powerpoint yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi energi alternatif.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada pada Kelas IV di SDN Manggis 2. Oleh karena itu, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kevalidan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi pada materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi untuk kelas IV SDN Manggis 2 ?
- 2) Bagaimanakah keefektifan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi untuk siswa kelas IV SDN Manggis 2?
- 3) Bagaimanakah tingkat kepraktisan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi untuk guru?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui uji kevalidan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi pada materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi untuk kelas IV SDN Manggis 2.
- 2) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi untuk guru.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media Pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi pada materi energi alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai sumber energi untuk kelas IV SDN Manggis 2.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan atas rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran, sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Menambah referensi dalam penggunaan media Powerpoint Interaktif berbasis gambar animasi.
- 2) Mengetahui peran penting media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- 3) Guru akan lebih antusias dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis gambar animasi.

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi.
- 2) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi IPA

- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - 4) Meningkatkan prestasi dan kreativitas peserta didik
- c. Bagi sekolah
- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan mutu sekolah melalui media pembelajaran yang telah dikembangkan.
 - 2) Sekolah memiliki contoh media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis gambar animasi pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif kelas IV Sekolah Dasar.
 - 3) Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah
- d. Bagi Mahasiswa
- 1) Mendapat pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media Powerpoint Interaktif berbasis gambar animasi.
 - 2) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis gambar animasi.
 - 3) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kholik, R.R Aliyah, W. W. & S. . N. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Unida Press.
- A.P. Lestari. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantudi SMK Binawiata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Abdul Majid & Chaerul Rochman. (2014). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amanudin. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Unpam Press.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Dwipayanti, N. A., Sudhita, I. W. R., & Parmiti, D. P. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pangkungparuk. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v1i1.836>
- Juwantara, R. A. (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. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Made Tegeh Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*, 126.
- Mustaji, N. A. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15. [https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/downloadSuppFile/1/1Nunuk Suryani, Ahcmad Setiawan, & A. P. \(2018\). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.](https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/downloadSuppFile/1/1Nunuk%20Suryani,%20Ahcmad%20Setiawan,%20&A.P.%20(2018).%20Media%20Pembelajaran%20Inovatif%20dan%20Pengembangannya.%20PT%20Remaja%20Rosdakarya.)
- Nurhayati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(1), 61–68. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i1.123>

- P. Megawanti. (2012). Permasalahan Pendidikan Dasar Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3, 227–234.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Ririn Indriyanti. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1*. Universitas Sanata Dharma.
- Rusman & dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- S. P. Hisbullah & N Selvi. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Angkasa Timur.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.