

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS II DI MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

Hana Ilma Nafi'a  
NIM. T20194143

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS II DI MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**Hana Ilma Nafi'a**  
**NIM : T20194143**

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
**Muhammad Junaidi, M.Pd.I.**  
JEMBER  
NUP. 20160391

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*  
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS II DI MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

**SKRIPSI**


Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

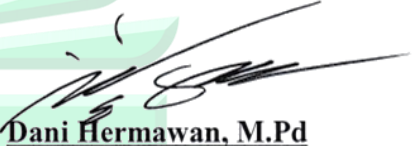
Hari: Kamis  
Tanggal : 07 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I**  
NIP. 198705222015031005

  
**Dani Hermawan, M.Pd**  
NIP. 198901292019031009

Anggota :

1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

2. Muhammad Junaidi, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



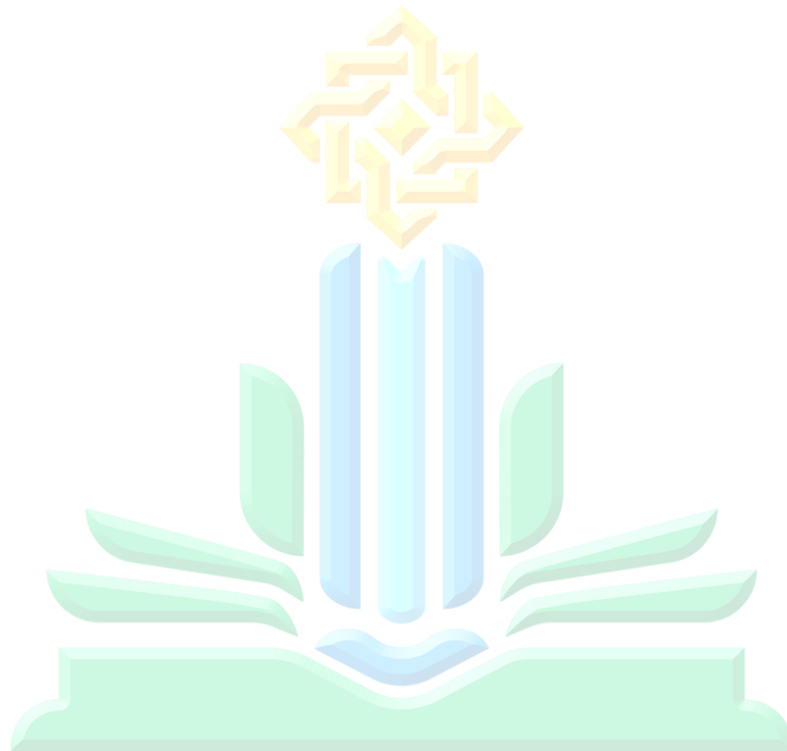
**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Artinya : Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain.<sup>1</sup>

(Hadits Riwayat ath – Thabrani)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> HR. Ath-Thabari dalam *al-Mu'jam al-Awsath* VI/58. Syaikh al-Albani menyatakan hasan dalam *ash-Shahihah* no. 426.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat serta hidayah Nya, sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SWT. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang – orang yang sangat berarti dalam hidupku:

1. Bapak Karnoto dan Alm Ibu Muslihah (tepat satu tahun beliau meninggalkan saya) terimakasih juga segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian doa yang selalu beliau berikan
2. Terimakasih untuk keluarga dan juga untuk kerabat saya yang selalu mensupport, selalu memberi perhatian, motivasi dan juga doa supaya skripsi ini selesai.
3. Terima kasih untuk kak Firman yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan peneliti dicatat sebagai amal baik dan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Kritik dan saran semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dapat serta bermanfaat bagi semua pembaca

## KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul : “Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis pada pembelajaran bahasa indonesia kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, para saudara, sahabat, tabi’in serta para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran dan jalan yang lurus untuk seluruh umat manusia.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN) Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN) Jember yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberi kontribusi baik arahan, kritikan, saran, motivasi, dorongan dan bimbingannya sehingga dapat diselesaikan.
6. Bapak/Ibu dosen UIN Jember yang telah mendidik dan membimbing serta memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
7. Bapak Shodiqul Amin. S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Mitsni Muarrifanunni'mah, S.Pd selaku Guru kelas 2 MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan, yang telah membantu kelancaran penelitian yang telah dilaksanakan.
9. Para Guru dan siswa kelas 2 MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan yang telah memberikan masukan dan meluangkan waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat penelitian dilaksanakan.
10. Seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat dari awal kuliah sampai saat ini.
11. Teman-teman dan sahabat saya yang sudah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak agar ke depannya bisa menjadi lebih baik lagi. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Amin.

Jember, 30 November 2023

Penulis

**Hana Ilma Nafi'a**  
**NIM. T20194143**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

Hana Ilma Nafi'a, 2023: Pengembangan Media *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Al Bashor Sidokumpul Lamongan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *PowerPoint* interaktif.

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang dikemas dalam bentuk menarik menggunakan program *PowerPoint* berbasis kuis yang berisi slide – slide yang menampilkan tulisan, gambar, animasi kuis dan video. Pemilihan materi pada pengembangan media *PowerPoint* interaktif, peneliti memilih materi bahasa Indonesia pada pokok bahasa lingkungan sehat dan tidak sehat pada kelas II dikarenakan materi ini sulit dipahami oleh peserta didik

Fokus penelitian ini (1) Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. (2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. (3) Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mengetahui dan Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. (2) Mengetahui dan Mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. (3) Mengetahui dan Mendeskripsikan Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) oleh Dick & Carry. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) proses pengembangan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif telah melalui lima tahapan model ADDIE. (2) kevalidan media pembelajaran dilihat dari validator ahli media sebesar 100% dengan kategori “sangat valid” dan validator materi sebesar 92,5% dengan kategori juga “sangat valid” (3) Keefektifan media pembelajaran dilihat dari respon peserta didik baik itu kelompok kecil sebesar 94% dengan kategori “sangat efektif” dan kelompok besar sebesar 84% dengan kategori “sangat efektif”, serta respon guru sebesar 90% dengan kategori “sangat efektif”. Dengan demikian media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis dikatakan layak dengan kategori sangat valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan .....	6
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	7
F. Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	10
B. Kajian Teori.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>31</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	37
C. Uji Coba Produk .....	40
D. Jenis Data.....	44
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
F. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>60</b>
A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah .....	60
B. Penyajian Data Uji Coba .....	62
C. Analisis Data.....	84
D. Revisi Produk .....	86
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>88</b>
A. Kajian Produk Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif.....	88
B. Rekomendasi Untuk Memanfaatkan, Menyebarkan, dan Mengembangkan Produk Lebih Lanjut.....	93
C. Kesimpulan .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>SURAT KEASLIAN TULISAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian.....	16
Tabel 3.1 Aspek Penilaian Oleh Ahli Materi .....	47
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Oleh Ahli Media .....	48
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Oleh Guru Kelas II.....	49
Tabel 3.4 Aspek Penilaian Oleh Peserta Didik.....	49
Tabel 3.5 Skala Likert.....	55
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media.....	56
Tabel 3.7 Respon Hasil Angket .....	57
Tabel 3.8 Respon Hasil Angket .....	57
Tabel 3.9 Respon Data peningkatan persentase hasil angket.....	51
Tabel 3.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	59
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media.....	68
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	72
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media dan Materi .....	73
Tabel 4.4 Rincian Kegiatan Uji Coba Produk.....	75
Tabel 4.5 Uji Coba Kelompok Kecil.....	79
Tabel 4.6 Uji Coba Kelompok Besar.....	80
Tabel 4.7 Analisis Respon Guru Terhadap Media.....	81

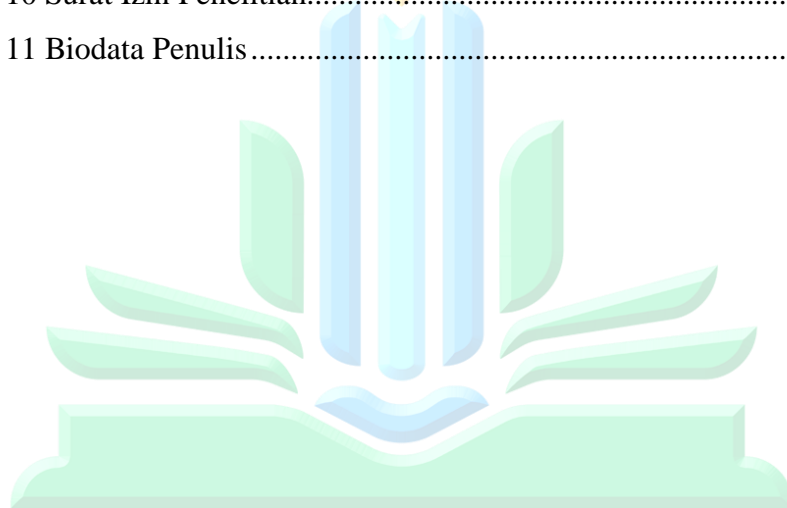
## DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Desain uji Coba.....	38
Tabel 3.2 Komponen Pembelajaran .....	39
Tabel 3.3 Tujuan Pembelajaran.....	39
Tabel 4.1 Cover Media Pembelajaran.....	67
Tabel 4.2 Menu Media Pembelajaran .....	68
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	68
Tabel 4.4 Petunjuk Penggunaan.....	69
Tabel 4.5 Ciri – Ciri Lingkungan Sehat.....	69
Tabel 4.6 Ciri – Ciri Lingkungan Tidak Sehat.....	70
Tabel 4.7 Cara Penanggulangan Pencemaran .....	70
Tabel 4.8 Upaya mengurangi Lingkungan Sehan dan Tidak Sehat.....	71
Tabel 4.9 Latihan Soal .....	71
Tabel 4.10 Latihan Soal .....	71
Tabel 4.11 Latihan Soal .....	67
Tabel 4.12 Latihan Soal .....	67
Tabel 4.13 Latihan Soal .....	67
Tabel 4.14 Uji Kelompok Kecil.....	78
Tabel 4.15 Uji Kelompok Besar.....	78
Tabel 4.16 Revisi Produk Penambahan Soal .....	82
Tabel 4. 17 Revisi Produk Penambahan Soal .....	82

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Keaslian Tulisan .....	99
Lampiran 2 Matrik Penelitian .....	100
Lampiran 3 Jurnal Kegiatan .....	101
Lampiran 4 Instrumen Validasi Media .....	102
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi.....	105
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik.....	108
Lampiran 7 Angket Respon Guru .....	109
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	110
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	113
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 11 Biodata Penulis .....	115



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia yang merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang selama seumur hidup long life education untuk menerima pengaruh dan mengembangkan dirinya sehingga tidak dapat dielakkan oleh manusia karena pendidikan itu membimbing manusia untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik.<sup>2</sup>

Pendidik mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembentukan diri seseorang yang menyangkut aspek kognitif berupa kemampuan memecahkan masalah dan mencakup tujuan pengembangan aspek pribadi dan social yang memungkinkan orang bekerja dan hidup dalam suatu kelompok secara kreatif, berinisiatif, berempati, serta memiliki keterampilan interpersonal yang memadai sebagai bekal hidup di masyarakat.<sup>3</sup>

Dunia pendidikan tidak boleh hanya melibatkan peserta didik atau guru saja dalam proses pembelajaran melainkan harus melibatkan banyak pihak karena hakikat belajar adalah suatu proses pengarahan dalam rangka mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran melalui pengalaman yang diciptakan dan terukur. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, pasal satu menyatakan bahwa guru adalah pendidik

---

<sup>2</sup> Sudarwan Danim(ed.),*Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru*(Jakarta:BumiAksara,2013) 59

<sup>3</sup> Syarif hidayat. *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. (Tangerang:PT Pustaka.2013).157

yang professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>4</sup> Guru bisa menjadi teladan sebagai penyimak yang baik, kritis dan pembicara yang efektif, serta menggunakan strategi yang efektif pula.<sup>5</sup>

Salah satu upaya peningkatan kualitas dan kuantitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran,efektivitas dan kepraktisan pencapaian tujuan. Dengan pendapat Hamalik dalam bukunya yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur permasalahan yang ada dilapangan dan melihat banyaknya fungsi media pembelajaran dalam menunjang kualitas pendidikan maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat mengaktifkan respon peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan pengajar saja.

Salah satu media yang tepat untuk mengaktifkan respon peserta didik adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Daryanto media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Selain itu masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif yaitu sistem pembelajaran lebih inovatif dan

---

<sup>4</sup> Zulela, Pembelajaran Bahasa Indonesia, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2012),5

<sup>5</sup> Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013)



interaktif menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, contohnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif akan menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan. Seperti halnya *PowerPoint* berbasis kuis ini yang dirancang semenarik mungkin, sehingga pembelajaran tidak membosankan. hal ini dijelaskan pada hadis Rasul berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَهَوًى ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.<sup>6</sup>

Untuk memicu kreativitas anak dalam pembelajaran perlu adanya metode permainan yang edukatif yaitu permainan yang mengajak anak untuk bermain sambil belajar dan juga melibatkan media-media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran. Maka dari itu, untuk mengenalkan peserta didik terhadap lingkungan dan agar pembelajaran lebih hidup maka desain *PowerPoint* ini dilengkapi dengan *Game* kuis yang interaktif.

Kreatifitas peserta didik perlu dikembangkan agar tujuan pembelajaran tercapai, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditentukan oleh beberapa factor, diantaranya : guru, peserta didik, media pembelajaran dan bahan ajar, model dan metode, teknik, suasana belajar, dan teknik, suasana belajar dan teknologi pembelajaran

<sup>6</sup> <https://tafsirweb.com/9672-surat-muhammad-ayat-36.html>

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dan memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis di dalam pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah dirumuskan. Program multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi.<sup>7</sup>

Dalam penyampaian materi pembelajaran guru bisa memulai dengan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik, penerapan itu dimulai dengan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai kompetensi dasar kemudian di presentasikan hasilnya kepada peserta didik. Guru mengimplementasikan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik yang didukung dengan penggunaan video serta media *PowerPoint* interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik akan belajar memecahkan masalah-masalah yang ia temukan dan berujung dengan memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. *PowerPoint* merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif. Penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat

---

<sup>7</sup> Sadima,S, *Media Pendidikan (Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya)*, (Depok:Rajawali Pers.2012) 28

membantu guru memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. Selain itu keunggulan dari penggunaan *PowerPoint* yang interaktif dapat memudahkan peserta didik untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru serta membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta didik.<sup>8</sup>

Berdasarkan Pra Observasi yang dilakukan penulis di MI Al Bashor Sidokumpul ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah dan perlu adanya media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif sebagai tambahan untuk pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif dimana media pembelajaran ini tidak hanya menampilkan materi tetapi terdapat sebuah kuis di dalamnya untuk membuat peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang berikan oleh guru.<sup>9</sup>

Berdasarkan Uraian di atas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoit berbasis kuis pada kelas II di MI Al Bashor Lamongan dan mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan”

---

<sup>8</sup> Asep Herry,dkk. Media Pembelajaran Sekolah Dasar. (Bandung: Upi Press.2013), 215

<sup>9</sup> Pra Observasi dan Wawancara pada tanggal 7 agustus 2023

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan??
3. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan??

## **C. Tujuan Penelitian dan Pemngembangan**

1. Mengetahui dan Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan
1. Mengetahui dan Mendeksripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan
2. Mengetahui dan Mendeskripsikan Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan.

## **D. Spefikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa sebuah Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang bisa digunakan di laptop maupun HP
2. Media yang dikembangkan berupa Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis android yang didalamnya menampilkan Materi, Video dan juga kuis dimana peserta didik diminta menebak soal.
3. Proses pembuatan aplikasi menggunakan software *PowerPoint* dengan bantuan aplikasi Isping suite
4. Aplikasi dapat dijalankan tanpa adanya koneksi internet atau dapat diakses secara offline.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam uraian ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

##### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Kuis ini

terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran.
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan menarik dan inovatif.
- c. Media *PowerPoint* berbasis Kuis dimana didalam aplikasi ini memuat materi, video serta kuis yang akan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berisi aplikasi *Game* edukasi ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

- a. Akses Kuis hanya dapat dimainkan secara offline.
- b. Media *PowerPoint* Berbasis Ku berisikan materi yang terbatas hanya pada materi Lingkungan sehat dan tidak sehat pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Penelitian ini hanya sampai tahap praktikalitas.

## F. Definisi Istilah

Definisi operasional berisi istilah-istilah penting, yang menjadi titik perhatian peneliti didalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahan fahaman terhadap makna istilah sebagaimana disebut oleh peneliti.

### 1. Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran sendiri dapat bervariasi tergantung pada konteksnya. Secara umum, media pembelajaran adalah alat atau teknologi yang digunakan untuk menyajikan informasi dan memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu *PowerPoint* interaktif yang akan digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi

lingkungan sehat dan tidak sehat pada peserta didik kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan .

## 2. *PowerPoint* Interaktif

*PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran mengacu pada aplikasi *Game* Edukasi yang berisi tentang *Game* Kuis dimana agar penggunaan perangkat lunak atau presentasi Microsoft *PowerPoint* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang aktif, menarik, dan melibatkan interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, *PowerPoint* interaktif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari presentasi *PowerPoint* biasa.

*PowerPoint* interaktif dalam penelitian ini berbasis aplikasi android yang didalamnya terdapat materi pembelajaran Bahasa Indonesia lingkungan sehat dan tidak sehat serta video pembelajaran dan kuis yang aka membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu oleh Karfika yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *PowerPoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi.”<sup>10</sup>

Dalam penelitian tersebut bahwa pada pembelajaran tematik yang diajarkan guru di dalam kelas sudah cukup baik dan juga dibantu dengan menggunakan media. Namun ketika media tersebut digunakan, peserta didik merasa kebingungan dan kurang tertarik, hal ini terlihat pada ketidak fokusan peserta didik dengan bermain bersama teman sebangkunya. Hasil penilitin menunjukkan bahwa validasi ahli Bahasa menilai 83%<sup>11</sup> dengan kategori sangat layak dan ahli desain media menilai 95% dengan kategori sangat layak. Ahli pembelajaran pun juga menilai 90% dengan kategori sangat valid dan hasil uji coba peserta didik menunjukkan sangat menarik dengan penilaian 89%.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian

---

<sup>10</sup> Karfika, “Pengembangan Media Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2022)



tersebut tertuju pada kelas V MI Nurul Yaqin Kota Jambi sedangkan penelitian saya tertuju pada kelas II MI AL-Bashor Lamongan, selain itu perbedaan terletak pada penelitian tersebut tertuju pada materi Tematik sedangkan penelitian saya tertuju pada materi Bahasa Indonesia. Perbedaan juga ada pada program yang digunakan dalam *PowerPoint*, penelitian saya menggunakan berbasis kuis dalam *PowerPoint*, sedangkan penelitian tersebut tidak. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni media pembelajaran berupa Interaktif.

2. Penelitian terdahulu oleh Dian Erlita yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SDN Limpok”<sup>12</sup>

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran IPA materi cara berkembangbiak hewan dan tumbuhan, yang mana sebelumnya guru pernah menerapkan *PowerPoint* sebagai bahan ajar, namun bukan power point interaktif, pendidik hanya menampilkan di depan kelas kemudian pendidik menjelaskan. Dengan harapan pengembangan ini peserta didik dapat lebih aktif dan peserta didik mampu memperoleh pengalaman langsung dalam mendapatkan ilmu yang dipelajari, sehingga mudah diingat dalam waktu yang panjang.

---

<sup>12</sup> Dian Erlita, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SDN Limpok”, (Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, 2021).

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas VI SDN Limpok, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI AL-Bashor Lamongan. Perbedaan juga terdapat pada program *PowerPoint*, bahwa penelitian saya menggunakan *PowerPoint* interaktif, sedangkan penelitian tersebut tidak ada. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* berupa kuis didalam pembelajaran.

3. Penelitian terdahulu oleh Nur Ramdhani yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *PowerPoint* Interaktif Pada Kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa.”<sup>13</sup>

Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa pada kelas V SD Inpres Paku Pallangga Kabupaten Gowa, bahwa kegiatan pembelajaran sebagian besar dilakukan dengan ceramah tanpa didukung media yang lebih konkret, sehingga mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai metode, model dan pendekatan pembelajaran dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik, sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis

---

<sup>13</sup> Nur Ramdhani, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Power Point Interaktif Pada Kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021)

*PowerPoint* di SD InpresPaku dan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI AL-Bashor Lamongan. Perbedaan juga terletak pada program yang digunakan dalam *PowerPoint*, penelitian saya menggunakan program *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran, sedangkan penelitian tersebut tidak ada. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa Power Point Interaktif berupa kuis didalamnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Penelitian terdahulu oleh Novi Yulia Indriyanti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Suku dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota

Semarang.<sup>14</sup>

Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran

---

<sup>14</sup> Novi Yulia Indriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017)

interaktif berbasis *PowerPoint*, mengetahui kelayakan media, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh kriteria layak serta sangat layak, presentase penilaian ahli materi 89% dan ahli media sebesar 79%. Media yang dikembangkan peneliti efektif digunakan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pretest dan posttest dihitung menggunakan N-Gain mengalami peningkatan sebesar 0,59 dengan kategori sedang.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya penelitian tersebut tertuju pada kelas V SDN Karangayu 02 Kota Semarang, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI AL-Bashor Lamongan, selain itu perbedaan juga terletak pada materi pembelajaran yang digunakan, materi pelajaran pada penelitian tersebut yaitu IPS, sedangkan materi yang saya gunakan yakni materi pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, perbedaan juga terletak pada program yang digunakan dalam *PowerPoint*, penelitian saya menggunakan program *PowerPoint* interaktif berupa kuis didalamnya, sedangkan penelitian tersebut tidak. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif.

5. Penelitian terdahulu oleh Ana Nuvi Ahdana yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Basic for*

*Application (VBA) Pada Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga Kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang.*<sup>15</sup>

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tersedianya fasilitas di sekolah seperti LCD dan proyektor, namun fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata sebesar 4,57, kepraktisan media pembelajaran dari respon peserta didik sebesar 87,58% dari seluruh aspek dengan kategori “sangat kuat” dan respon guru sebesar 96% dengan kategori “sangat kuat”. Keefektifan media dilihat dari persentase ketuntasan posttest peserta didik secara klasikal sebesar 58,97% dengan kategori “cukup efektif” yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI AL-Bashor Lamongan. Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, materi tersebut yakni Matematika sedangkan penelitian pada materi Bahasa Indonesia. Adapun persamaan antara penelitian tersebut

---

<sup>15</sup> Ana Nuvi Ahdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basic for Application Pada Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga Kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2022)

dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam *PowerPoint*.

**Tabel 2.1**  
**Tabel Perbedaan dan Persamaan penelitian terdahulu**

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Karfik A	Pengembangan Media Berbasis <i>PowerPoint</i> Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi	Perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas V MI Nurul Yaqin Kota Jambi sedangkan penelitian saya tertuju pada materi tematik sedangkan penelitian saya tertuju pada materi Bahasa Indonesia. Perbedaan juga ada pada program yang digunakan dalam <i>PowerPoint</i> , penelitian saya menggunakan <i>PowerPoint</i> berbasis kuis, sedangkan penelitian tersebut tidak menggunakannya	Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya Lakukan yakni media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> .
2.	Dian Erlita	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SDN Limpok	Perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas VI SDN Limpok, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan . Selain itu perbedaan juga terletak pada penggunaan pogram pada Power Point, penelitian saya menggunakan <i>PowerPoint</i> berbasis kuis, sedangkan	Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya Lakukan yakni media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> .

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
			penelitian tersebut tidak menggunakannya	
3.	Nur Ramdhani	Pengembangan media Pembelajaran IPA Berbasis <i>PowerPoint</i> Interaktif Pada Kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa	Perbedaannya penelitian tersebut tertuju pada kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan juga terletak pada program yang digunakan dalam <i>PowerPoint</i> , sedangkan punya saya menggunakan <i>PowerPoint</i> berbasis kuis .	Persamaan antara peneliti tersebut dengan dengan penelitian yang akan saya Lakukan yakni media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> .
4.	Novi Yulia Indriyanti	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Suku dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang	Perbedaannya penelitian tersebut tertuju pada kelas V SDN Karangayu 02 Kota Semarang, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan	Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya Lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> Interaktif.
5.	Ana Nuvi Ahdana	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Visual Basic for</i>	Perbedaannya bahwa penelitian tersebut tertuju pada kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang,	Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
		<i>Application</i> (VBA) Pada Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga Kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang	sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan Perbedaan juga terletak pada materi yang digunakan, materi tersebut yakni Matematika sedangkan penelitian pada materi Bahasa Indonesia	Lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> Interaktif

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan media *PowerPoint* interaktif sama-sama menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu: penggunaan model pengembangan, fokus permasalahan.

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini tidak hanya memfokuskan untuk meningkatkan keterampilan saja akan tetapi juga fokus untuk mengembangkan media *PowerPoint* tersebut, sumber data diolah dari peneliti.



## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>16</sup> Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan kata lain media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang, dengar, dan termasuk teknologi perangkat keras<sup>17</sup>. Media dalam sudut pandang pendidikan yaitu instrumen yang sangat penting dalam andilnya menentukan keberhasilan proses belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan pengalaman yang berkesan terhadap peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan tidak hanya alat tetapi juga bisa teknik dan metode untuk memberikan informasi atau pesan berupa ilmu dari guru kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian

---

<sup>16</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013),3.

<sup>17</sup>Ega Rima Wati.S.Pd, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2-3.

dan minat peserta didik. Media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton, menyatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sifat positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran peserta didik menjadi ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih abstrak.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

11) Media dapat membantu mengatasi kendala keterbatasan indra manusia.<sup>18</sup>

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik<sup>19</sup>. Dengan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, penyampaian pesan atau informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah upaya untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. mengelompokkan media menjadi tiga kelompok yaitu:

- 1) Media grafis
- 2) Media audio

---

<sup>18</sup>Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta:UNY Press, 2017), 41-43.

<sup>19</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 11

### 3) Media proyek diam (*Still Projected Medium*)<sup>20</sup>

Jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indra pengelihatan. Sejalan dengan pendapat Degeng, juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (komputer, televisi, proyektor). Banyaknya media pembelajaran yang bisa dikatakan menarik salah satunya media *PowerPoint*<sup>21</sup>.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran *PowerPoint* masuk kedalam kategori visual. Kategori visual sangat beragam seperti media audio, media film dan video, multimedia, papan tulis, flip chart, komputer, slide, benda nyata, media cetak termasuk buku dan grafik, televisi, proyektor, media visual, serta media berbasis aplikasi salah satunya *PowerPoint*.

## 2. *PowerPoint* interaktif

### a. Pengertian *PowerPoint*

Pengertian media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi. Microsoft *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Lain hal dengan Suprapti yang menyatakan bahwa

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 13

<sup>21</sup>M. Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 64.

Microsoft *PowerPoint* merupakan program untuk membuat presentasi dengan fasilitas yang ada dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.<sup>22</sup>

*PowerPoint* juga dapat membantu pendidik dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Sementara menurut *Asyhar* menyatakan bahwa “*PowerPoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data”.<sup>23</sup>

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang mudah dibuat dan digunakan, yang memiliki fasilitas untuk membuat *multimedia* interaktif, dalam membantu pendidik untuk menyediakan media pembelajaran dan sajian materi pembelajaran yang menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan akhir pembelajaran.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan *PowerPoint*

Sama halnya dengan media pembelajaran lain, *PowerPoint* memiliki kelebihan-kelebihan khusus. Jones menyatakan alasan-alasan

---

<sup>22</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Kalimantan, IAIN Antasari Press, 2012), 102

<sup>23</sup>Sunaryo Soenarto, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*, (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 47

mengapa *PowerPoint* baik digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu penggunaan *PowerPoint* dapat membantu guru maupun peserta didik, menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan, cocok untuk peserta didik dengan tipe belajar yang berbeda-beda, mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mudah untuk mengolah data pada setiap slide dan ekonomis, mencetak data yang telah diolah dengan *PowerPoint* dapat dilakukan dengan berbagai format dan variasi, tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.<sup>24</sup>

Kelebihan media pembelajaran *PowerPoint* yaitu:

- 1) Memudahkan pengguna membuat slide presentasi. Microsoft *PowerPoint* memudahkan melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector. Software membantu menyiapkan slide presentasi yang berkualitas dalam hitungan jam, bahkan menit.
- 2) Dilengkapi Beragam Tools. Dalam aplikasi *PowerPoint* terdapat berbagai tools, seperti text art, image import, animation import, video import, dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Keberadaan fitur-fitur tersebut berguna bagi yang ingin

---

<sup>24</sup>Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif PowerPoint Pembelajaran Wayang Untuk Peserta didik Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 25

menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.<sup>25</sup>

- 3) Template Bervariasi. Template merupakan salah satu fitur yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan presentasi. Background yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasi slide dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.
- 4) Dapat di-Export ke PDF. Adanya fitur ini membuat audiens dapat melihat dokumen yang dibagikan. Di samping itu, fitur export file ke PDF sangat berguna apabila anda akan mem-print slide, karena format PDF didukung berbagai platform.
- 5) Memiliki Fitur Kolaborasi. Software *PowerPoint* memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer yang berbeda, sehingga proses pengerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Disamping kelebihan yang ditampilkan, *PowerPoint* ini juga memiliki kelemahan yaitu :

- 1) Hanya digunakan pada Platform Microsoft. Software pengolah data presentasi hanya dapat dioperasikan pada platform windows. Microsoft belum mengeluarkan software untuk IOS lain. Sehingga, pekerjaan yang telah diselesaikan dengan *PowerPoint* tidak dapat diakses menggunakan platform selain windows.

---

<sup>25</sup>Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Business 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

- 2) Ketidak stabilan dokumen pada tiap versi. Kekurangan yang satu ini kerap dijumpai pada software yang dikembangkan oleh microsoft. File yang dibuat pada versi lama, misalnya 2007 tidak dapat digunakan secara sempurna pada versi 2010, begitu sebaliknya.
- 3) Tergolong program yang berat. Komputer harus mempunyai spesifikasi yang baik. PC jadul dengan spesifikasi perangkat keras yang rendah akan kesulitan dalam menjalankannya, bahkan mungkin mengalami crash.<sup>26</sup>

Berdasarkan paparan di atas, *PowerPoint* memiliki kelebihan yang sangat banyak dan beragam yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran disamping juga memiliki kekurangan pada penggunaan aplikasi *PowerPoint* yang digunakan.

#### 1) Menu Pendukung Pada *PowerPoint* dan fungsinya

Komponen yang ada di dalam microsoft *PowerPoint* sama dengan komponen tampilan yang ada pada microsoft office lainnya, misalnya *komponen* yang terdapat pada microsoft word dan microsoft excel. Berikut ini adalah komponen atau menu-menu yang terdapat pada *PowerPoint* yang berperan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

---

<sup>26</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.



a) Tab *Insert*, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada lembar kerja. Beberapa menu dari toolgroup yang terdapat pada tab insert seperti : *table* (untuk menyisipkan gambar), *picture* (untuk menambahkan gambar), *shapes* (untuk membuat berbagai bentuk), *smartArt* (untuk membuat visualisasi dalam bentuk diagram), *link & action* (untuk membuat link dan menghubungkan satu dokumen/file/slide ke dokumen/file/slide lain serta membangun action sebuah objek, video & audio (untuk menambahkan video dan audio/suara pada bidang kerja).

b) Tab *Design*, berisi tampilan-tampilan lembar kerja agar lebih menarik. Tab *Ribbon Design* terdiri dari beberapa *toolgroup*, yaitu : *themes* (Menampilkan teks jadi lebih menarik), *variants* (memilih variasi untuk slide, *customize*, yang berisi dua menu yaitu: *slide size* (mengatur ukuran Slide), *format background* (mengatur atau memilih motif latar belakang pada slide).

c) Tab *Transitions*, berfungsi untuk mengatur efek pertukaran lembar kerja. *Transitions* terdiri dari beberapa *toolgroup*, yaitu: *preview* (melihat transisi pada slide yang dipilih), *transition to this slide* (memberikan efek perpindahan pada slide). *Timing* yang memiliki beberapa menu seperti *sound* (mengatur efek suara), *duration* (mengatur waktu untuk efek suara).

d) Tab *Animation*, berisi perintah-perintah untuk memberikan animasi pada lembar kerja. *Toolgroup* yang terdapat pada

animations adalah: preview (untuk memilih animasi yang akan digunakan), advance animation: berisi beberapa menu seperti: *animation pane*, *trigger* dan *animation painter*.

- e) Tab *Slide Show*, berfungsi untuk setting penampilan dari slide. *Slide show* berisi toolgroup seperti: *star slide show* (memutar tampilan slide), *set up* (mengatur tampilan slide), dan *monitors*.<sup>27</sup>

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis *PowerPoint* interaktif ini masuk dalam kategori media visual. Media visual juga sangat berhubungan erat dengan mata dan penglihatan. Dimana Visual sendiri merupakan salah satu dari aktivitas *belajar* yang harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung dengan baik dan dapat berlangsung secara optimal

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II

#### a. Pengertian Lingkungan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya.

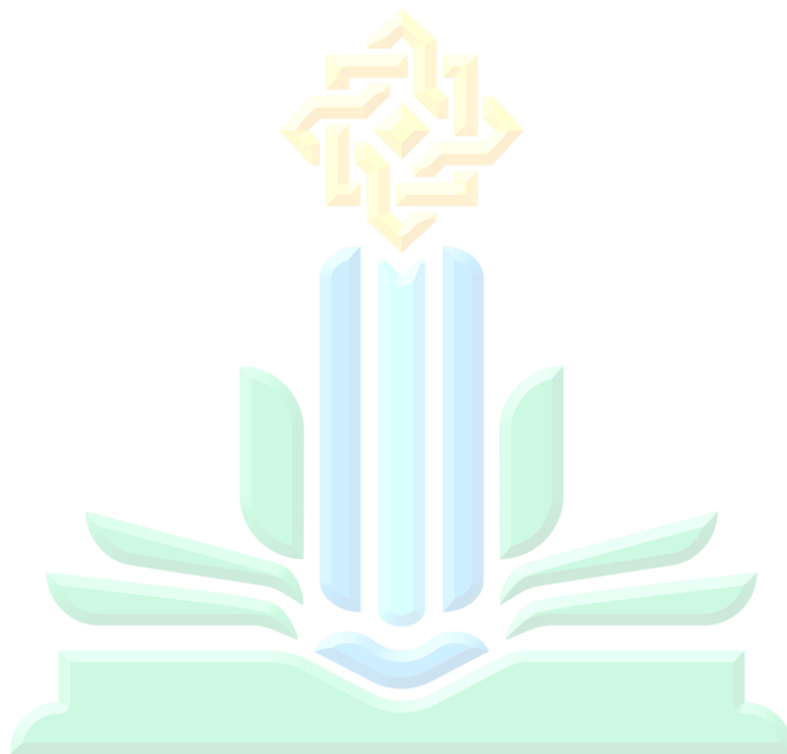
---

<sup>27</sup>Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 34

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan pembelajaran yang berupaya menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Di mana dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik harus menggunakan kreativitas atau potensi yang dikembangkan dalam potensi diri masing-masing. Diantara pengaruh kemampuan peserta didik yaitu mampu memahami kehidupan yang ada disekeliling. Seperti halnya lingkungan sekitar, dimana lingkungan dapat membawa dampak dan pengaruh yang sangat besar. Oleh karena itu pentingnya kemampuan pemahaman dalam kehidupan sehari-hari yang dimana manusia pasti selalu dikelilingi oleh keadaan lingkungan. Diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik tidak hanya lingkungan social, tetapi lingkungan yang dapat membawa dampak baik. Seperti halnya lingkungan yang sehat dan lingkungan tidak sehat. Karna bukan hanya sekedar hanya tahu. Tetapi juga harus memahami lingkungan baik itu seperti apa. Disatu sisi lingkungan dapat mempengaruhi manusia, tetapi disisi lain juga manusia dapat mempengaruhi lingkungan. Lingkungan pengaruhnya sangat besar terhadap peserta didik, apalagi untuk peserta didik yang belum tahu akan lingkungan baik dan buruk dan juga lingkungan sehat dan juga tidak sehat.

Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa perlunya pembelajaran sebab bagaimanapun anak tinggal dalam satu lingkungan yang disadari atau tidak pasti akan berdampak ke peserta didik. Maka dari itu perlunya dorongan atau pemahaman dalam proses belajar dan

memahami. Maka dari itu, pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II sangat diperlukanya pembelajaran dalam pengenalan lingkungan, seperti halnya yang tercantum dalam penjelasan lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat..



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Kuis Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan berupa metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>28</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal atau bertahap.

Jenis penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran, tulisan dalam media dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan font. Data yang diperoleh dari audiens

---

<sup>28</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.<sup>29</sup>

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development(R&D). Penelitian ini dikhususkan untuk penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan adalah Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan. Menurut Seels & Richey penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara sistematis terhadap desain pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut agar dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran

---

<sup>29</sup>Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta:kencana,2010).200

disekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahapmulty years*) yang di revisi setiap tahap sampai didapatkan produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.<sup>30</sup>

Ada beberapa model pengembangan diantaranya yaitu model KEMP, model Dick And Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne and Briggs dan model ADDIE.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE. Salah satu fungsi model ini yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran yang berorientasi kelas maupun secara daring<sup>32</sup>. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carry 1996.<sup>33</sup> Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/eksekusi) dan *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik). Model ADDIE dipakai mengingat sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada di analisis kebutuhan. Pengembangan

---

<sup>30</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitan & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1

<sup>31</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, CV. Alfabeta, 2015), 407

<sup>32</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitan & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),30

<sup>33</sup>Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Peneletian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32

produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan ADDIE, disetiap urutan terdapat evaluasi untuk prosesnya yang akan memudahkan pengembangan produk. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut:<sup>34</sup>

#### 1. *Analysis* (Analisa)

Analisa yaitu melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

#### 2. *Design* (Desain/perancangan)

(Desain/perancangan) yaitu tahap ini yang dilakukan pertama merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar. Kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif.

Adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain :

##### a. Merancang materi pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yaitu:

- 1) Menulis Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat
- 2) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar.

---

<sup>34</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),39



- 3) Mengembangkan dan memilih materi.
- b. Merancang desain media pembelajaran menggunakan *PowerPoint*
  - 1) Medesign Slide Show dan rancangan dasar media interaktif
  - 2) Menentukan layout dan mengembangkan animasi
  - 3) Mengumpulkan materi (bahan-bahan baik berupa grafik,image, sound, picture, dll)
3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk desain atau flowchart yang telah dibuat menjadi kenyataan. Jika dalam desain diperlukan software pembantu untuk mengembangkan produk yang akan menjadi prototype 1, maka selanjutnya tahap pengembangannya yaitu uji coba dari produk serta melakukan evaluasi. Maksud dalam tahap ini media pembelajaran interaktif *PowerPoint* yang dibuat tahap akhir menjadi sebuah aplikasi android dimana produk yang sudah dirancang akan diuji coba terlebih dahulu.

#### 4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

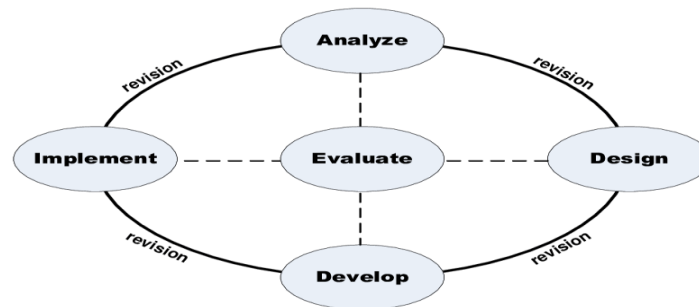
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di instal dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik serta telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas atau di media daring. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan

sesuai dengan media pembelajaran baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- a. Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- b. Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- c. Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah dibuat



## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dengan model penelitian pengembangan yang telah dipilih oleh penulis, maka prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terdiri dari lima tahapan, yaitu:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, langkah pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas II MI Al Bahor Sidokumpul Lamongan. Guru menyatakan bahwa pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah, seperti halnya LKS dan tidak pernah menggunakan media terutama media *PowerPoint* bergerak. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kuis dimana media pembelajarannya tidak hanya menampilkan materi tetapi terhadap sebuah kuis di dalamnya untuk membuat peserta didik lebih tertarik.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik

## 2. *Design (Desain)*

Pada media pembelajaran ini langkah Kegiatan dalam mendesain *PowerPoint* yaitu:

- a. Penentuan desain pada tampilan *PowerPoint* sesuai dengan minat penulis dan juga minat peserta didik. Seperti halnya contoh desain sebagai berikut



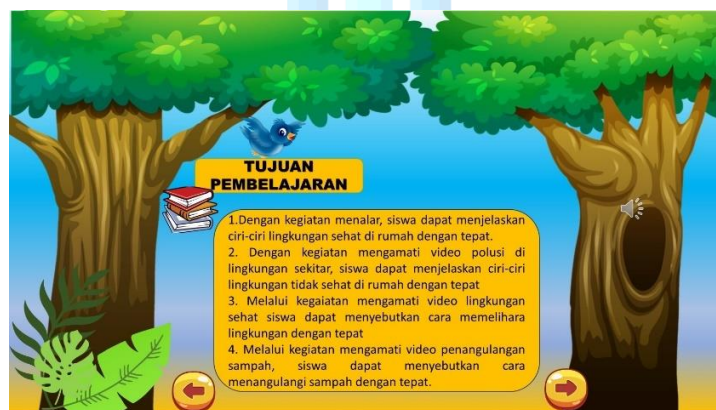
**Gambar 3.1**  
**Contoh Desain**

- b. Penentuan komponen yang terdapat dalam *PowerPoint* seperti judul, petunjuk penggunaan power point, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, kuis dan game.



**Gambar 3.2**  
**Komponen pembelajaran**

- c. Isi *PowerPoint* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia



**Gambar 3.3**  
**Tujuan pembelajaran**

### 3. *Development* (mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *PowerPoint* adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Office *PowerPoint*. Pembuatan *PowerPoint* interaktif dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan review media pembelajaran

dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

#### 4. **Implementation (Penerapan)**

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan *PowerPoint* Berbasis Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### 5. **Evaluation (Evaluasi)**

Berdasarkan tahapan implementasi, *PowerPoint* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.<sup>35</sup>

### C. Uji Coba Produk

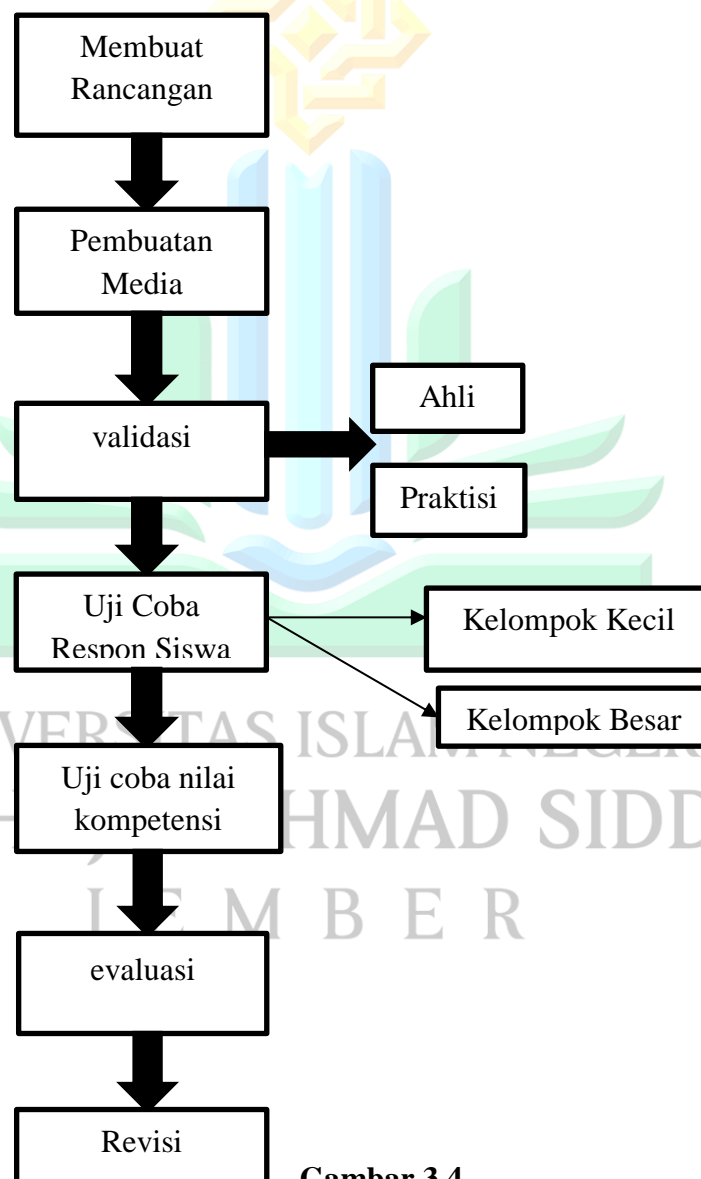
Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

---

<sup>35</sup>Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009) . 2

## 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut. Berikut akan dijelaskan gambaran dari desain uji coba yang telah dibuat oleh peneliti:



**Gambar 3.4**  
Desain Uji Coba

## 2. Membuat rancangan

Dalam proses ini harus membuat rancangan dalam uji coba yang termasuk dalam langkah untuk merumuskan rancangan yang berkaitan dengan permasalahan pada uji coba produk, dan menentukan tahapan apa saja pada proses perancangan yang akan dicapai pada setiap tahapan pada studi kelayakan rancangan tersebut.

## 3. Pembuatan media

Proses pembuatan media merupakan bentuk permulaan yang dirancang pada proses pembuatan produk tersebut. Di mana termasuk langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, dan menyiapkan pedoman atau langkah-langkah pada pembuatan media tersebut dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan pembuatan media tersebut.

## 4. Validasi

Tahapan ini merupakan proses untuk menilai kelayakan rancangan produk yang akan dibuat. Produk dikembangkan berupa media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yang akan dinilai oleh

- a. ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan media yang akan dinilai.
- b. ahli media bertujuan untuk memberi informasi serta mengevaluasi dan memberikan saran terhadap hasil media yang akan peneliti uji cobakan.
- c. praktisi bertujuan untuk dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran yang ada. Keterlibatan tersebut harus dimulai dari



proses penyusunan pemilihan materi dan meminta masukan dan evaluasi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

5. Uji coba respon siswa

Merupakan aspek keterlibatan terhadap pembelajaran melalui media pembelajaran untuk menunjukkan respon siswa dengan kategori baik digunakan. diantaranya terbagi menjadi 2 aspek, dari aspek uji kelompok kecil dan kelompok besar.

- a. Kelompok kecil pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dengan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk dengan diujikan pada kelompok kecil.
- b. Kelompok besar I pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dengan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk dengan diujikan pada kelompok besar.

6. Uji coba nilai kompetensi

Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh bukti empirik yang menyatakan bahwa perangkat uji yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.

7. Evaluasi

Evaluasi produk yang diarahkan untuk melihat hasil program yang akan dicapai sebagai dasar untuk menentukan keputusan akhir, perbaikan, dan modifikasi dalam hasil evaluasi tersebut.

#### 8. Revisi

Setelah bahan ajar di uji cobakan maka akan didapatkan hasil dan dapat divalidkan dan dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari bahan ajar yang disusun. Setelah diketahui kelebihan dan kekurangan maka peneliti akan memperbaiki bahan ajar tersebut.

#### 9. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas II MI Al-Bashor Sidokumpul Lamongan dan Guru Mata Bahasa Indonesia. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan Media Pembelajaran.

#### **D. Jenis Data**

Data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian yaitu : dua data dari evaluasi pertama, berupa data hasil review ahli materi dan ahli media dan satu data evaluasi kedua, berupa hasil review ahli pendidikan Bahasa Indonesia. Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan :

##### 1. Data kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari buku-buku atau jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat sekaligus mengecek validitas data dari hasil kuesioner. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan data hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru MI Al Bashor Lamongan

## 2. Data kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari kuesioner atau angket yang diberikan kepada peserta didik serta penilaian para ahli mengenai kelayakan dan efektifitas media pembelajaran PowerPoint interaktif.

## 3. Kevalidan media pembelajaran

Data diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan Bahasa Indonesia

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media merupakan lembar observasi, pedoman wawancara, angket penelitian dan soal tes. Angket tersebut berupa angket dalam bentuk jawaban tertutup.<sup>36</sup>

#### 1. Angket Evaluasi Media Pembelajaran

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada tiga macam angket evaluasi yang digunakan yaitu angket evaluasi media, angket evaluasi materi dan angket evaluasi ahli pendidikan Bahasa Indonesia. Informasi yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap

---

<sup>36</sup>Dessy Kristianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 59

media pembelajaran<sup>37</sup> yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*. Indikator mulai dari tampilan, isi, interaksi, teknik dan lain-lain.

Dalam memvalidasi media pembelajaran interaktif *PowerPoint* ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.<sup>38</sup>

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif.:

SS = Sangat Setuju      diberi skor 5

S = Setuju      diberi skor 4

RG = Ragu-ragu      diberi skor 3

TS = Tidak Setuju      diberi skor 2

STS = Sangat Tidak Setuju      diberi skor 1

a. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli materi Bahasa Indonesia sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbasis

<sup>37</sup>Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

<sup>38</sup>Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 2

Kuis pada materi Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat dengan Tujuan untuk mengetahui kualitas media, ketepatan materi dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan. Lembar validasi disusun 4 butir dengan 5 alternatif jawaban.

**Tabel 3.1**  
**Respon Aspek Penilaian Oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan materi pembelajaran</li> <li>b. Kesesuaian contoh yang diberikan untuk penjelasan materi pembelajaran</li> <li>c. Kesesuaian gambar dan video dengan materi pembelajaran</li> <li>d. Media dapat digunakan guru dan peserta didik</li> </ul>
2.	Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</li> <li>b. Media dan materi saling berkaitan</li> </ul>
3.	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kejelasan isi materi</li> <li>b. Kesesuaian kuis dengan materi</li> <li>c. Kelengkapan materi</li> <li>d. Materi dapat difahami dengan mudah</li> </ul>
4.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> <li>b. Struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik</li> <li>c. Pembuatan paragraf sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> <li>d. Bahasa yang digunakan Bahasa setengah formal (Bahasa sehari-hari di kelas)</li> <li>e. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon</li> <li>f. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik</li> </ul>

b. Lembar Validasi Media

Lembar validasi diberikan kepada dosen ahli media sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media pembelajaran interaktif *PowerPoint*

berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun datar. Lembar validasi disusun sebanyak 7 butir dengan 5 alternatif jawaban.

**Tabel 3.2**

**Respon Aspek Penilaian Oleh Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media memiliki tampilan yang menarik</li> <li>b. Tampilan gambar dan video yang disajikan</li> <li>c. Keserasian pemilihan warna</li> <li>d. Pengaturan tata letak</li> <li>e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)</li> </ul>
2.	Keterpaduan isi materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Media sesuai dengan materi</li> <li>b. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> <li>c. Media berisi konsep yang benar</li> <li>d. Karakter pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan materi</li> </ul>
3.	Pemakaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kejelasan petunjuk penggunaan media</li> <li>b. Tingkat keawetan media</li> <li>c. Keamanan media bagi peserta didik</li> <li>d. Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar</li> <li>e. Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari</li> </ul>

c. Lembar Validasi Guru Kelas

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru Bahasa Indonesia di MI Al-Bashor Sidokumpul Lamongan khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakili guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan. Lembar validasi ini disusun sebanyak 3 butir dengan 5 alternatif jawaban.

**Tabel 3.3**  
**Tabel Aspek Respon Guru Kelas II**

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1.	Tampilan	a. Media memiliki tampilan yang menarik b. Tampilan gambar dan video yang disajikan c. Keserasian pemilihan warna d. Pengaturan tata letak e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)
2.	Keterpaduan isi materi	a. Media sesuai dengan tujuan b. Media sesuai dengan materi c. Materi berisi konsep yang benar
3.	Penggunaan media	1. Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik 2. Media mudah digunakan 3. Media membantu peserta didik memahami materi 4. Media menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik 5. Media dapat digunakan secara mandiri maupun bersama – sama

d. Lembar Respon Peserta didik

Lembar Respon pada peserta didik akan diberikan setelah peneliti selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan

untuk mengetahui respon peserta didik Ketika peneliti menerapkan

media pembelajaran *PowerPoint* interaktif

**Tabel 3.4**  
**Tabel Aspek Respon Peserta Didik Kelas II**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1.	Tampilan Media	a. Bagaimana kemenarikan media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis ? b. Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis? c. Bagaimana sajian animasi pada media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis? d. Bagaimana ketepatan pemilihan gambar

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
2.	Penggunaan media	<p>media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis?</p> <p>a. Apakah media pembelajaran interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis kuis ini sangat t menyenangkan?</p> <p>b. Apakah penggunaan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> berbasis kuis ini dapat memotivasi belajar?</p> <p>c. Bagaimana kemudahan penggunaan media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis?</p> <p>d. Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia?</p> <p>e. Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis?</p> <p>f. Bagaimana kesesuaian media <i>PowerPoint</i> berbasis kuis dengan materi pembelajaran?</p>

Rating skor dapat menggunakan skala likert

4 = sangat setuju / sangat baik

3 = setuju / baik

2 = kurang setuju / kurang baik

1 = tidak setuju / tidak baik

#### 1) Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data antara lain tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia II, penggunaan media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana dan prasarana, serta jumlah peserta didik dan guru bahasa indonesia. Wawancara tersebut dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia. Serta menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara diuraikan secara



sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.<sup>39</sup>

## 2) Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan secara non-sistematis dan tidak menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran dikelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MI Al-Bashor Sidokumpul Lamongan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pembelajaran matematika materi bangun datar dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.<sup>40</sup>

## F. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran berbasis kuis yang berkualitas, memenuhi aspek kevalidan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara

<sup>39</sup>Karunia Eka, Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Refika Aditama, 2017), 342.

<sup>40</sup>Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta:kencana,2010).98

mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Langkah dalam menganalisis kriteria produk yang dikembangkan peneliti. Terdapat tiga aspek yang digunakan peneliti untuk menganalisis kevalidan.<sup>41</sup>:

1. Analisis Proses Pengembangan
  - a. Analisis kerja : analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran
  - b. Analisis kebutuhan: analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
2. Analisis Proses Kelayakan

Analisis kevalidan pada penelitian ini dapat dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pendidikan bahasa Indonesia. Angket tersebut berisi beberapa indikator yang berisi kesesuaian cakupan yang dibutuhkan pada analisis media pembelajaran interaktif *PowerPoint*.

---

<sup>41</sup>Ririn Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Peserta didik Kelas V SD Negeri Depok 1*, (Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017), 76

### 3. Analisis Praktikalitas

Respon peserta didik Angket pendapat peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli media diwakilkan oleh dosen matematika yang kompeten berkaitan dengan desain yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kesederhanaan, aspek keterpaduan, aspek interaksi pembelajaran, aspek keseimbangan, aspek bentuk, aspek warna, dan aspek bahasa. Melalui penilaian ahli media maka akan didapatkan kevalidan berdasarkan criteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrument indikator angket penilaian.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilain yang dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia diwakilkan oleh dosen Bahasa Indonesia yang kompeten berkaitan dengan materi lingkungan sehat dan tidak sehat yang terdapat di aplikasi media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kualitas isi, kualiatas pembelajaran, kualitas interaksi, dan kualitas tampilan. Melalui penilaian

ahlimateri maka akan didapatkan kevalidan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrumen indikator angket penilaian.

c. Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Validasi ahli pendidikan Bahasa Indonesia yaitu penilaian yang diberikan sebagai perwakilan ahli praktisi. Ahli praktisi ini diwakilkan oleh guru Bahasa Indonesia kelas II MI Al-Bashor Sidokumpul Lamongan. Aspek penilaian ini terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, kualitas pembelajaran dan intruksional. Untuk menghasilkan data yang akurat maka setiap instrumen terdapat skala yang mewakili data kualitatif dan data kuantitatif dalam angket penilaian validasi.<sup>42</sup> Nilai yang didapat dari tiga validator akan dihitung menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran yang dipakai merupakan skala likert rentang 5.

d. Respon Peserta didik

Angket pendapat peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden”<sup>43</sup>. Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK”. Dengan adanya dua pilihan jawaban tersebut peserta didik akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat menggali

---

<sup>42</sup>Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 3

<sup>43</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana, 2010). 98

informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, angket yang digunakan menggunakan angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pemilihan jawaban. Kisi- kisi angket pendapat peserta didik dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono sesuai dengan kebutuhan dari pengembangan media yang dilakukan<sup>44</sup>.

Skala likert yang akan dipakai

**Tabel 3.5**  
**Tabel Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
2.	3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi
3.	2	Tidak setuju/hamper tidak pernah/negative/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
4.	1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat

SS = Sangat Setuju      diberi skor 5

S = Setuju              diberi skor 4

RG = Ragu-ragu        diberi skor 3

TS = Tidak Setuju      diberi skor 2

STS = Sangat Tidak Setuju      diberi skor 1

<sup>44</sup> Riduwan, Dasar-Dasar Statistik, (Bandung: Alfabeta, 2014) .39

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = jumlah skor ideal dalam satu item

Jika dihitung maka

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran interaktif PowerPoint menggunakan kriteria penilaian. Berikut merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.<sup>45</sup>

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan**  
**Ahli Materi**

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisi total

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel

3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh guru Bahasa Indonesia.

<sup>45</sup>Euis Eti Rohaeti, dkk, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Peserta didik SMP dengan Pendekatan Open-Ended*, (SJME Supremum Journal of Mathematics Education, Vol.3, No.2, July 2019), 97-98

**Tabel 3.7**  
**Respon Hasil Angket**

No.	Nama	Hasil Angket
1	Aisah Imroatus Sa'diyah	95%
2	Andini Nur Mazaya	65%
3	Arvia Aska Naura Kinanti	60%
4	Auliya Luthfi Khumaira	50%
5	Dzakira Izzatunnisa'	65%
6	Elisa Dwi Maryati	65%
7	Mohammad Ilham Mubarak Nursalim	60%
8	Muhammad Akmal Ikhwan Khoiri	60%
9	Muhammad Alzam Balya Muhafidz	60%
10	Muhammad Fahmi Ismail	65%
11	Muhammad Khusen Adifka Al Faizin	65%
12	Mumtaza Naura Fasikha	65%
13	Nabila Putri Ahmad	85%
14	Nada Fadlilah	80%
15	Nawaf Syihabuddin Yasiq Purniawan	65%
16	Safara Akma Fadhil	65%
17	Surya Jati Harianto Putri	60%
18	Hilya Nurul Aska	65%
	Rata-rata	66,25%

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II telah memperoleh data total nilai rata-rata pada pre-test sebesar 63 dan angket 66,25%. (*worksheet* dan angket terlampir)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Tabel 3.8**  
**Respon Hasil Angket**

No.	Nama	Hasil Angket
1	Aisah Imroatus Sa'diyah	95%
2	Andini Nur Mazaya	90%
3	Arvia Aska Naura Kinanti	80%
4	Auliya Luthfi Khumaira	80%
5	Dzakira Izzatunnisa'	85%
6	Elisa Dwi Maryati	90%
7	Mohammad Ilham Mubarak Nursalim	80%

No.	Nama	Hasil Angket
8	Muhammad Akmal Ikhwan Khoiri	90%
9	Muhammad Alzam Balya Muhafidz	80%
10	Muhammad Fahmi Ismail	85%
11	Muhammad Khusen Adifka Al Faizin	85%
12	Mumtaza Naura Fasikha	80%
13	Nabila Putri Ahmad	90%
14	Nada Fadlilah	80%
15	Nawaf Syihabuddin Yasiq Purniawan	85%
16	Safara Akma Fadhil	80%
17	Surya Jati Harianto Putri	90%
18	Hilya Nurul Aska	95%
Rata-rata		87,25

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II telah memperoleh data total nilai rata-rata pada pre-test sebesar 83,5 dan hasil angket sebesar 87,25. (*worksheet* dan angket terlampir)

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test dan angket produk media PowerPoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui media powerpoint interaktif pada skor presentase seperti tabel di bawah ini

**Tabel 3.9**  
**Respon Data peningkatan persentase hasil angket**

Produk	1	2	Peningkatan
Pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif	65%	87,25%	22,25%

Berdasarkan tabel di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase nilai produk media pembelajaran PowerPoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia yang awalnya hanya



memiliki rata-rata 61, kemudian meningkat menjadi 83,5. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 22,5 untuk produk media PowerPoint Interaktif yang sudah di uji cobakan kepada siswa kelas II. Peningkatan yang terjadi juga menunjukkan bahwa produk media pembelajaran PowerPoint Interaktif efektif dilakukan untuk meningkatkan pada pembelajaran bahasa indonesia pada kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul. Kemudian peningkatan selanjutnya yakni dalam presentase hasil angket yakni dari 65% ke 87,25 yang meningkat sebesar 22,25%.

**Tabel 3.10**

**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

No.	Nama Validator	Persentase Validasi	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Erfan Efendi, M.Pd.I	100%	100%
2	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	82%	100%
<b>Rata-Rata</b>		<b>92%</b>	<b>100%</b>

Dari proses uji efektivitas keseluruhan produk yang dilakukan

bahwa media Powerpoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang efektif dan masih banyak kekurangannya. Sehingga pada uji keefektifan masih dikatakan belum sempurna dikarenakan peneliti tidak melakukan uji coba eksperimen dikarenakan kurangnya waktu dalam melakukan uji coba tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah**

##### **1. Profil Sekolah MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan**

MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan merupakan seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Yang beralamatkan di Dusun Tambar Desa Sidokumpul Kecamatan Sambeng Kabupaten Lamongan. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, Akan tetapi sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Sidokumpul Sambeng Lamongan.

MI Al Bashor Sidokumpul didirikan Pada tanggal 29 Mei 1956 Dan sebagian besar warga Sidokumpul Sambeng memasukkan anaknya yang umur 6 sampai 7 tahun. ke MI Al Bashor Sidokumpul Sambeng Lamongan. yang berlokasi di Desa Sidokumpul Sambeng, Alhamdulillah saat ini mencapai 86 siswa, yang dulunya gedung masih bambu dan kayu jati dan tidak berlantai, Alhamdulillah saat ini memiliki gedung sendiri.

Pada awal berdirinya MI Al Bashor Sidokumpul Sambeng jumlah guru sebanyak 3 orang guru dan salah satunya yaitu Bapak Abdul Mu'in yang merupakan salah satu pendiri Madrasah. Di samping itu juga, alhamdulillah saat ini guru MI Al Bashor Sidokumpul Sambeng sebanyak 11 orang Guru Satmingkal dan 3 Orang Guru Non Satmingkal

Sekolah MI Al Bashor Sidokumpul memiliki Visi dan Misi Visi dari sekolah ini adalah " Terwujudnya Generasi yang Qur'ani, berprestasi dan berakhlakul karimah". Sedangkan Misi dari sekolah ini adalah

- a. Membiasakan siswa untuk membaca dan menghafal Al Qur'an
- b. Menyiapkan Peserta didik yang memiliki landasan Iman dan taqwa yang kuat, berakhlak mulia, yang sesuai dengan nilai-nilai Al Qur'an.
- c. Mengembangkan dan Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam serta mengamalkan nilai-nilai Al Qur'an yang sesuai dengan ajaran Islam ahlussunnah waljama'ah dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Membina dan mengembangkan potensi siswa sehingga mampu berprestasi dalam bidang akademik maupun non akademik.
- e. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepetingan yang terkait dengan madrasah (stakeholders) dalam mewujudkan madrasah literasi dan berkualitas.

Proses belajar mengajar di sekolah MI Al Bashor Sidokumpul diselenggarakan di pagi hari, mulai dari jam 07.00 - 13.00. Dimulai dengan kegiatan Tadarrus Al Qur'an atau kegiatan Tahfidzul Qur'an, kemudian di lanjut apel pagi bersama di lapangan sekolah. Kemudian proses belajar berlangsung hingga pukul 09.00 – 09.30 waktu jam istirahat. Lalu dilanjut proses belajar sampai pukul 13.00.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Mi Al Bashor Sidokumpul Lamongan," profil sekolah Mi Al Bashor Sidokumpul Sambeng Lamongan,"2 November 2023

## B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta pengguna atau peserta didik kelas II dengan melakukan uji coba secara berkala. Dengan peserta didik kelas II yang berjumlah 18 peserta didik untuk melakukan tingkat perbandingan ketertarikan pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah diciptakan oleh peneliti. Pengembangan media digital Powerpoint Quis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan serta menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan- tahapan yang dimiliki oleh model ADDIE sebagai berikut:

### 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang dilakukan pada pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini dilakukan 2 tahapan yaitu tahapan analisis kerja dan analisis kebutuhan sebagai berikut:

#### a. Analisis kerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran. Hasil dari analisis kerja ini dapat dikuatkan dengan adanya wawancara, observasi serta dokumentasi. Salah satunya yaitu wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Mitsni Muarrifatunni'mah S.Pd sebagai berikut:

“kurangnya antusias peserta didik dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia, dan juga pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah seperti halnya LKS dan pelunya media pembelajaran tambahan untuk peserta didik, mengingat anak-anak di kelas II masih ada yang belum bisa membaca dan menulis. Jadi dari situ kurangnya

ketertarikan dalam proses pembelajaran.”<sup>47</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa kondisi kelas masih kurang kondusif dikarenakan kurangnya antusias peserta didik dalam proses belajar dan juga kurangnya dorongan atau semangat.

#### b. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan ini dapat dikuatkan dengan adanya hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Setelah dilakukannya observasi. Peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat, peneliti menemukan banyaknya peserta didik yang gaduh dan cenderung tidak mendengarkan guru saat guru sedang memaparkan materi di kelas. Selain itu guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah yang alhasil membuat pembelajaran di kelas itu menjadi kurang bervariasi.<sup>48</sup>

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Mitsni Muarifatunni'mah, S.Pd sebagai berikut:

“banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan dan juga kurang tertariknya murid saat guru menjelaskan tentang materi Lingkungan Sehat dan Tidak sehat karena kurangnya antusias

<sup>47</sup> Wawancara, Ibu Mitsni Muarifatunni'mah, S.Pd .selaku guru kelas II, 01 Septemberi 2023, pukul 08.00 WIB.

<sup>48</sup> Observasi di Mi Al Bashor Sidokumpul Lamongan,24 Agustus 2023

dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.<sup>49</sup>

Selain mewawancarai guru peneliti juga mewawancarai peserta didik sebagai penguat pada analisis kebutuhan, berikut hasil wawancara peneliti bersama Nada Aliyah dan Mohammad Ilham Mubarak Nursalim sebagai berikut:

“Materi Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat susah untuk dipahami dan diingat serta guru ketika mengajar hanya memakai metode ceramah sehingga menyebabkan kelas menjadi gaduh dan peserta didik jadi kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang bervariasi dalam mengajardikelas”.<sup>50</sup>

Berdasarkan wawancara pada guru serta peserta didik dapat disimpulkan bahwa kurangnya antusias peserta didik terhadap materi lingkungan sehat dan tidak sehat dan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran dikarenakan guru hanya menyampaikan materi ini hanya dengan menggunakan metode ceramah. Untuk itu peneliti menciptakan media *Powerpoint* Kuis ini berharap agar peserta didik menjadi lebih antusias pada materi Lingkungan sehat dan Tidak Sehat dikarenakan adanya media digital *PowerPoint* Kuis yang membantu kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi lebih bervariasi.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus dapat merancang suatu produk pengembangan

<sup>49</sup> Wawancara, Ibu Mitsni Muarifatunni' mah, S.Pd .selaku guru kelas II, 01 Septemperi 2023, pukul 08.00 WIB

<sup>50</sup> Nada Aliyah, Mohammad Ilham Mubarak, diwawancara oleh penulis, Lamongan 01 September 2023

media powerpoint Kuis. Adapun tahap- tahap yang dapat dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat media *Powerpoint* Kuis perlu adanya penentuan materi terdahulu yang nantinya akan diajarkan dan akan disesuaikan dengan pembuatan media digital *Powerpoint* Kuis, maka peneliti memilih materi lingkungan sehat dan tidak sehat karena dirasa oleh peneliti cocok untuk mengembangkan media pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman materi sehingga kurangnya antusiasnya peserta didik pada materi tersebut. karena peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik menjadi antusias pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat.

b. Pengumpulan background, gambar, video dan tombol

Gambar dan tombol yang terdapat dalam media ini dirancang sendiri oleh peneliti, sedangkan background peneliti mengambilnya melalui website *slidesgo* agar memiliki tampilan yang lebih menarik. Video juga di ambil melalui aplikasi youtube yang berisi pembelajaran mengenai lingkungan sehat dan tidak sehat. Gambar gambar yang ditampilkan dibuat sendiri oleh peneliti dengan memanfaatkan gambar pada beberapa shapes yang ada pada *powerpoint* dengan merujuk materi yang ada pada buku pegangan guru. Dan juga terdapat soal soal quis yang dimana di dalam soal tersebut sudah mencakup materi yang sudah dijelaskan pada gambar

diatas. Dan juga tombol

c. Menyusun Soal Berbasis Kuis

Soal kuis yang digunakan pada media pembelajaran hanya sebatas pada soal yang didalamnya menampilkan materi, video dan juga kuis yang dimana siswa diminta menebak soal yang akan ada jawaban benar atau salah ketika siswa sudah mengerjakan soal yang diberikan.

d. Menyusun angket validasi media pembelajaran

Lembar validasi digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti baik yang valid dari segi media ataupun materi. Lembar validasi ini yang nantinya akan di isi oleh dua validator yang terdiri satu dosen ahli media dan satu lagi ahli materi.

e. Menyusun angket respon guru dan respon peserta didik

Angket adalah Angket adalah instrument non tes yang berupa daftar pernyataan yang harus diberikan nilai oleh orang yang menjadi subjek dalam penelitian. Responden dalam penelitian ini adalah guru dan juga peserta didik. Penyusunan angket respon ini terdiri dari petunjuk pengisian, rumusan setiap butir pernyataan, kolom tanggapan dan tanda tangan responden. Angket respon guru dan angket respon peserta didik akan peneliti lampirkan pada halaman lampiran.



### 3. *Develompent* (pengembangan)

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran

##### 1) Cover Media Pembelajaran

Cover media pembelajaran ini hanya ada satu slide yaitu pada awal dari *PowerPoint*. Cover tersebut berisi tentang judul penelitian, gambar animasi, tombol play untuk memulai atau beralih ke slide selanjutnya. Berikut tampilan cover yang disajikan pada gambar 4.1



**Gambar 4.1**  
**Cover Media Pembelajaran**

##### 2) Menu Media Pembelajaran

Pada menu media pembelajaran ini terdapat beberapa pilihan menu yang nantinya saat diklik salah satu menu, maka akan muncul slide yang selanjutnya atau slide yang dituju. Berikut tampilan menu pada media pembelajaran yang disajikan pada gambar 4.2



**Gambar 4.2**  
**Menu Media Pembelajaran**

### 3) Tujuan Pembelajaran

Kurikulum yang dipakai dalam media pembelajaran ini adalah tematik sesuai dengan yang diterapkan di sekolah khususnya kelas II tempat penelitian. Berikut tampilan yang disajikan Menjelaskan tentang ciri – ciri lingkungan sehat dan tidak sehat dan siswa mampu menyebutkan bagaimana tata cara untuk memelihara lingkungan dengan baik. Disajikan pada gambar berikut 4.3



**Gambar 4.3**  
**Tujuan Pembelajaran**

#### 4) Ciri-Ciri Lingkungan sehat

Berisi tentang penjelasan lingkungan sehat, dan juga penjelasan tentang ciri-ciri lingkungan sehat. Disajikan pada gambar berikut 4.5



**Gambar 4. 4**  
**Ciri-ciri Lingkungan Sehat**

#### 5) Ciri-Ciri lingkungan Tidak Sehat

Berisi tentang penjelasan lingkungan tidak sehat dan juga penjelasan tentang ciri-ciri lingkungan tidak sehat. Disajikan pada gambar berikut 4.6



**Gambar 4.5**  
**Ciri-ciri Lingkungan Tidak Sehat**

## 6) Latihan Soal

Latihan soal – soal yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media ini dengan cara mengeklik jawaban pada kolom pilihan yang sudah disediakan. Siswa juga dapat mengecek jawabannya apakah benar atau harus mencoba lagi dengan mengeklik tombol yang ada disamping kolom. Berikut tampilan soal latihan yang disajikan pada gambar, 4.9, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4



**Gambar 4.6**  
**Latihan Soal 1**



**Gambar 4.7**  
**Latihan Soal 2**



Gambar 4.8  
Latihan Soal 3



Gambar 4.9  
Latihan Soal 4



Gambar 4.10  
Latihan Soal 5

b. Analisis Validasi Produk

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dan dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu memvalidasi media pembelajaran. Validasi ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi sekaligus media pembelajaran kepada dua dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember. Validasi media pembelajaran ini dinilai dari aspek materi dan aspek media. Berikut hasil validasi media pembelajaran yang disajikan pada tabel

**Tabel 4.1**  
**Respon Penilaian Oleh Ahli Media**

NO	Aspek yang dinilai	Skor		presentase
		X	Xi	
1.	Penyajian sistematis, sederhana, dan mudah di pahami dan dipakai oleh pendidik	3	4	75%
2.	Desain dari power point	3	4	75%
3.	Variasi warna yang digunakan menarik	4	4	100%
4.	Tampilan pada gambar jelas	3	4	75%
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca	4	4	100%
6.	Power point dilengkapi dengan text, grafik,gambar, audio, video	3	4	75%
7.	Menggunakan transisi yang sesuai	3	4	75%
8.	Power point disertai judul bab yang akan Diajarkan	3	4	75%
9.	Menggunakan model 3d dalam power point	4	4	100%
10.	Menyesuaikan grafik, gambar, audio dan video dengan materi	3	4	75%
11.	Media cukup practicable	4	4	100%
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>40</b>	
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>		

**Validasi Ahli Media**

$$\frac{\sum x}{\sum x i} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase skor(dibulatkan)

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = jumlah skor ideal dalam satu item

Jika dihitung maka

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti sangat layak untuk dikembangkan dengan mendapatkan presentase sebanyak 100%. Dengan mendapat saran dari ahli media agar media ini perlu ada perbaikan pada pemilihan tema supaya lebih menarik.

**Tabel 4.2**  
**Respon Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor		presentase
		X	Xi	
1	Kesesuaian inti dengan indikator	4	4	100%
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensidasar	4	4	100%
3	Isi materi dengan KI dan KD	4	4	100%
4	Isi materi sesuai dengan buku siswa	3	4	75%
5	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	100%
6	Penyampaian materi secara runtut	3	4	75%
7	Ketetapan isi materi untuk pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan	4	4	100%
8	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci	4	4	100%
9	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari siswa	3	4	75%
10	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru	4	4	100%
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>40</b>	
<b>Presentase</b>		<b>92,5%</b>		

$$\frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor(dibulatkan)

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = jumlah skor ideal dalam satu item

Jika dihitung maka

$$\rho = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

$$\frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase skor

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = jumlah skor ideal dalam satu item

Jika dihitung maka

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Berdasarkan dari hasil materi maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai yang didapatkan dari validator materi yaitu 92,5% maka dari itu materi ada pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat sudah jelas dan sesuai dengan isinya. Dan mendapatkan saran dari materi agar peneliti dapat memperbanyak soal kuis yang berbasis HOTS agar



dapat memperluas pengetahuan peserta didik.

Analisis data kuantitatif di peroleh dari hasil nilai angket yang diperoleh dari penilain ahli materi dan ahli media. Angket dibuat agar peneliti mendapat masukan dari para ahli ketika media yang dikembangkan masih banyak kekuranganya. Untuk itu dengan adanya angket maka peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti. Untuk kelayakan media pembelajaran powerpoint berbasis kuis ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil kevalidan yang peneliti dapat dari hasil validasi para ahli. Berikut adalah hasil validasi dari 2 validator disajikan dalam bentuk table berikut:

**Tabel 4.3**  
**Respon Validasi Media dan Materi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	100%	Sangat Layak
2	Validator 2	92,5%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		96,25%	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil 2 validator maka dapat diperoleh presentase nilai rata sebesar 96,25%. Hasil validasi ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint berbasis kuis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Dengan beberapa saran dan juga kritikan terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif yang nantinya akan dijadikan acuan peneliti untuk merevisi produk agar menjadi lebih sempurna dan standart kriteria pembelajaran.

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah validasi media pembelajaran oleh validator, tahap selanjutnya yaitu uji coba produk ke lapangan. Uji coba dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 28 Agustus-2 September 2023. Berikut rincian kegiatan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti disajikan dalam table 4.4

**Table 4.4**  
**Rincian Kegiatan Uji Coba Produk**

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	Kamis, 28 Agustus 2023	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkenalan peneliti dengan siswa</li> <li>2. Pengambilan data dan nilai siswa sebelum menggunakan media powerpoint berbasis kuis</li> <li>3. Pembelajaran kelompok kecil menggunakan media yang telah peneliti kembangkan</li> <li>4. Siswa secara bergantian maju kedepan untuk bisa mengisi soal yang ada pada soal kuis</li> <li>5. Siswa mengisi angket respon siswa terhadap pembelajaran</li> </ol>	Di kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan
2.	Sabtu, 2 September 2023	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembelajaran kelompok besar menggunakan media yang telah peneliti kembangkan</li> <li>2. Siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk maju kedepan mengisi soal kuis</li> <li>3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya</li> </ol>	Di kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Keterangan
		mengenai materi yang telah diajarkan 4. Meminta guru mengisi angket respon guru terhadap media pembelajaran 5. Siswa mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran 6. Pengambilan data dan nilai siswa setelah menggunakan media powerpoint berbasis kuis	

Kegiatan implementasi di kelas diawali dengan pengenalan peneliti dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu dengan media pembelajaran yang akan diajarkan atau digunakan, yaitu media pembelajaran powerpoint berbasis kuis. Pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama murid- murid di jadikan menjadi kelompok kecil, dan yang kedua di uji menggunakan kelompok besar. Pada tahap uji kelompok kecil peneliti mengambil 5 anak untuk di uji cobakan. Setelah media pembelajaran sudah dikatakan layak dengan uji kelompok kecil, kemudian dilaksanakan uji kelompok besar dengan seluruh peserta didik sebanyak 18 peserta didik. Berikut dokumentasi uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar pada gambar 4.1



**Gambar 4.12**  
**Uji kelompok Kecil**



**Gambar 4.13**  
**Uji Kelompok Besar**

a. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Setelah penggunaan media pembelajaran oleh siswa saat belajar materi tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, siswa dimintai mengisi angket respon siswa dengan memberikan nilai pada setiap kategori pertanyaan baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Penilaian pada angket respon siswa tersebut akan digunakan untuk melihat tingkat keefektifan media yang digunakan. Berikut hasil respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar terhadap media pembelajaran powerpoint berbasis kuis yang disajikan pada tabel 4.5

**Tabel 4.5**  
**Uji Kelompok kecil**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian Angket Siswa										Total Skor	Persentase (%)
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10		
1.	AIS	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,5%
2.	ANM	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95%
3.	HNA	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
4.	SAF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5%
5.	MFI	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5%
<b>Jumlah</b>													<b>470%</b>
<b>Validitas</b>													<b>94%</b>

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus

sebagai berikut

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\Sigma x$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\Sigma x_i$  = Jumlah skor ideal dalam satu

item Jika dihitung maka

$$\rho = \frac{188}{200} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Hasil perolehan skor respon siswa kelompok kecil yaitu 94%. Skor tersebut melampaui kriteria "Layak" yang berada pada kisaran 51% sampai dengan 75%. Dengan demikian, skor yang diperoleh dari uji kelompok kecil dikategorikan "Sangat Efektif" dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian ujia kelompok kecil respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat di lampiran.

**Tabel 4.6**  
**Uji Kelompok Besar**

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian Angket Siswa										Total Skor	Persentase (%)
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10		
1.	AIS	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	32	80%
2.	ANM	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95%
3.	ASNK	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5%
4.	ALK	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90%
5.	DI	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	35	87,5%
6.	EDM	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35	87,5%
7.	MIMN	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	35	87,5%
8.	MAIK	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	35	87,5%
9.	MABM	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5%
10.	MFI	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36	90%
11.	MKAAF	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	92,5%
12.	MNF	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	36	90%
13.	NPA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95%
14.	NF	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	90%
15.	NSYP	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	37	92%
16.	SAF	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	36	90%
17.	SJHP	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	36	90%
18.	HNA	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	36	90%
<b>Jumlah</b>												<b>1.609,5%</b>	
<b>Validitas</b>												<b>84%</b>	

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum x$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = Jumlah skor ideal dalam

satu item Jika dihitung maka

$$\rho = \frac{608}{720} \times 100\%$$

P = 80%

hasil perolehan skor oleh kelompok besar yaitu 84%. Skor tersebut melampaui kriteria “Baik/Layak” yang berada pada kisaran 51% sampai dengan 75%. Dengan demikian, total skor yang diperoleh dari uji kelompok besar dikategorikan” Sangat baik/Sangat Efektif” dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian beberapasiswa dapat dilihat di bebrapa respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* tersebut.

b. Analisis Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Setelah mengamati penggunaan media pembelajaran tersebut oleh siswa, sekaligus mencoba menggunakan media pembelajaran, gusru diminta memberikan pendapat dan penialaian mengenai pembelajaran pada angket respon guru yang telah diberikan oleh peneliti kepada guru diakhir uji coba media pembelajaran. Penilaian ini digunakan untuk seberapa efektifitasnya media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil penelitian respon guru terhadap media pembelajaran disajikan dalam tabel 4.7

**Tabel 4.7**  
**Analisi Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	X	XI	Validasi
1	Tampilan	a. Media memiliki tampilan yang menarik	3	4	Valid
		b. Tampilan gambar dan video yang disajikan	3	4	Valid
		c. Keserasian			

No	Aspek yang dinilai	Indikator	X	XI	Validasi
		d. pemilihan warna Pengaturan tata letak	4	4	Sangat Valid
		e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4 4	4 4	Sangat Valid Sangat Valid
2	Keterpaduan isi materi	a. Media sesuai dengan tujuan	3	4	Valid
		b. Media sesuai dengan materi	3	4	Valid
		c. Materi berisi konsep yang benar	4	4	Sangat valid
3	Pengunaan media	a. Media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik	3	4	Valid
		b. Media mudah digunakan	4	4	Sangat Valid
		c. Media memabntu peserta didik memahami materi	4	4	Sangat Valid
		d. Media menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik	4	4	Sangat Valid
		e. Media dapat digunakan secara mandiri atau bersama sama	4	4	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>			<b>47</b>	<b>52</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>Validitas</b>				<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</b>

$$\frac{\sum x}{\sum x i} \times 100\%$$



Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\Sigma x$  = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\Sigma x_i$  = Jumlah skor ideal

dalam satu item Jika

dihitung maka

$$p = \frac{47}{52} \times 90\%$$

P : 90%

Berdasarkan hasil analisis respon guru terhadap media pembelajaran yaitu 90%. Skor tersebut melampaui kriteria "Baik" yang berada pada kisaran 51% sampai dengan 75%. Dengan demikian skor yang diperoleh dari respon guru "sangat baik/sangat efektif" dari seluruh butir pernyataan. Hasil penilaian respon guru terhadap media pembelajaran dapat dilihat dilampiran.

##### 5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi kembali terhadap media pembelajaran sesuai dengan tanggapan dan penilaian dari hasil respon siswa dan hasil respon guru saat penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, siswa kelas II sangat bersemangat dan teratik mengikuti pembelajaran, mereka terlihat lebih aktif dalam diskusi kelompok dan juga berani bertanya. Respon siswa juga sangat bagus baik saat pembelajaran hingga saat mengerjakan soal kuis. Begitu juga dengan

guru kelas II yang merasa terbantu dalam menyampaikan materi lingkungan sehat dan tidak sehat. Guru kelas II juga sangat antusias dengan bertanya mengenai proses pembuatan media dari segi pembelajaran, ada sedikit kendala yang terjadi yaitu ketika pemutaran video yang berdurasi cukup panjang dalam media pembelajaran.

### C. Analisis Data

Hasil akhir pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint berbasis kuis. Pengembangan media pembelajaran ini telah melalui lima tahapan, yakni: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media pembelajaran *powerpoint* berbasis kuis harus sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran.

#### 1. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan data dari dua validator bahwa kelayakan atau kevalidan media pembelajaran powerpoint berbasis kuis pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat dengan validator pertama yaitu Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I Sebagai Validator Ahli Media Yang Mendapatkan Nilai 100% Dengan Kategori “Sangat baik/Sangat layak” sedangkan validator kedua yaitu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I sebagai validator ahli materi yang mendapat nilai sebesar 92.5% dengan kategori “Sangat baik/Sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint berbasis kuis ini layak atau valid digunakan dengan revisi berdasarkan yang disarankan oleh validator.

## 2. Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil uji coba untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, dinilai dari angket respon siswa kelompok kecil sebanyak 5 siswa, respon siswa kelompok besar sebanyak 18 siswa dan guru kelas II. Berdasarkan hasil analisis respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar pada tabel 4.5 dan 4.6, dapat dilihat bahwa respon siswa kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan terhadap media pembelajaran powerpoint berbasis kuis yaitu kelompok kecil sebesar 94% dengan kategori “Sangat baik” sdan kelompok besar 84% dengan kategori juga “Sangat baik” sesuai dengan presentase 76 – 100% tetapi pada proses uji efektivitas keseluruhan produk yang dilakukan bahwa media Powerpoint Interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang efektif dan masih banyak kekurangannya. Sehingga pada uji keefektifan masih dikatakan belum sempurna dikarenakan peneliti tidak melakukan uji coba eksperimen dikarenakan kurangnya waktu dalam melakukan uji coba tersebut.

Hasil analisis respon guru pada tabel 4.7 secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa respon guru kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan terhadap media pembelajaran *powerpoint* berbasis kuis yaitu sebesar 90% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori “ Sangat layak”. Dengan demikian hasil dari respon guru terhadap media pembelajaran powerpoint berbasis kuis sesuai dengan presentase yang diperoleh 76-100% sehingga media pembelajaran tersebut dari segi respon

siswa dikatakan efektif.

#### D. Revisi Produk

Revisi produk yang dapat dilakukan didasarkan pada masukan validator media dan validator materi dan juga ahli pembelajaran. Berikut akan disajikan masukan dari validator tersebut selanjutnya diterapkan dalam media pembelajaran. Selain masukan validator, masukan juga ada dari peserta didik. Pada angket respon peserta didik dan guru dijadikan suatu acuan sebagai revisi produk. Namun, baik peserta didik dan guru tidak memberikan feedback tentang media pembelajaran yang dikembangkan sehingga pada revisi produk ini hanya akan ditampilkan masukan dari kedua validator

##### 1. Judul cover PowerPoint

###### Sebelum



Figure 1 cover sebelum direvisi



Figure 2 cover sesudah direvisi

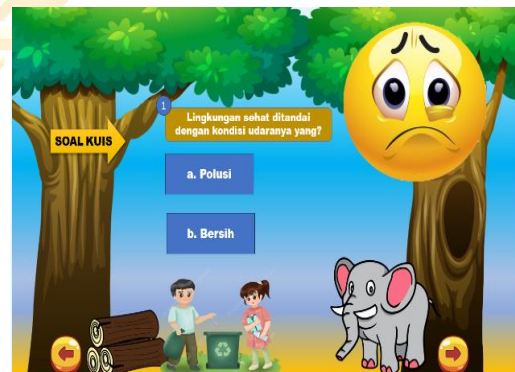
J E M B E R



Figure 3 info biodata sebelum direvisi



Figure 4 info biodata sesudah direvisi



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Kuis

##### 1. Pengembangan media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Kuis

Pada proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Kuis ini, menerapkan pendekatan riset dan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE. Menurut Dick and Carey, model ADDIE melibatkan lima langkah, mencakup proses analisis, proses perancangan, proses pengembangan, proses implementasi dan proses evaluasi. Dengan melalui langkah-langkah ini, media pembelajaran dapat disusun, dibuat, diterapkan, dan dinilai dengan cara yang terencana dan terstruktur.<sup>51</sup>

Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang sudah umum digunakan. Merupakan media perangkat lunak yang terdapat di *Microsoft* yang dapat menginterpresentasikan berbagai media, seperti halnya video animasi, gambar dan suara. Tujuan digunakannya media *PowerPoint* berbasis kuis ini adalah untuk memperbantu proses kegiatan belajar pada peserta didik. Dan juga dapat mengotomatiskan pekerjaan, otomatis yang dimaksud adalah dapat membantu pengajar lebih efisien dalam proses mengajar.

Media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint*, yang berisi beberapa slide dengan

---

<sup>51</sup> Rudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 28.

gambar, animasi, video, dan audio mengenai materi lingkungan sehat dan tidak sehat. Slide awal berisi cover dan beberapa tombol yang dapat diklik untuk memulai pembelajaran. Ketika tombol play diklik, media akan berjalan secara otomatis.

Tampilan pada *PowerPoint* ini memiliki urutan tertentu, dimulai dari petunjuk penggunaan, tujuan proses pembelajaran, dan tiga penjelasan pada slide selanjutnya. Kemudian, terdapat penjelasan tentang ciri-ciri lingkungan sehat dan tidak sehat, serta cara penanggulangan dan pencegahan pencemaran dalam pembelajaran tentang lingkungan sehat dan tidak sehat.

Slide berikutnya berisi game kuis, yang menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran untuk memberikan semangat dan mencegah kebosanan pada para murid didik. Melalui penggunaan media tersebut, murid didik kelas II di MI Al Bashor mampu dengan mudah memahami konsep pembelajaran.

Tahapan-tahapan dalam media pembelajaran ini mencakup beberapa langkah, yang dapat dijelaskan pada bagian berikutnya :

Tahap awal yang diambil melibatkan tahap analisis. Di mana peneliti mengevaluasi aspek-aspek yang diperlukan dalam pengumpulan data. Dengan melibatkan peserta didik, pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terkait proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II.

Tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu tahap design (Perencanaan). Berikut penjelasan mengenai tahapan apa saja dalam pembuatan design.

a. Bahan bahan pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Kuis

- 1) Alat berupa komputer yang sudah terinstall aplikasi *Microsoft PowerPoint*
- 2) *Software* (Perangkat Lunak) penunjang yaitu web site slidegso, dan aplikasi youtube yang akan disajikan dalam *PowerPoint*.

b. Proses pembuatan presentasi pembelajaran *PowerPoint* berfokus pada pengembangan kuis dapat diuraikan dalam beberapa langkah.

- 1) Membaca terlebih dahulu materi bahasa Indonesia, khususnya materi tentang lingkungan sehat dan tidak sehat.
- 2) Mendownload slide *PowerPoint* yang relevan dengan materi lingkungan sehat dan tidak sehat.
- 3) Mendownload bahan-bahan untuk *PowerPoint*, seperti ikon tombol, kartun, animasi, gambar, dan materi yang diperlukan.
- 4) Mendownload video pendukung dari YouTube yang akan digunakan dan ditampilkan di slide *PowerPoint*.
- 5) Membuat game kuis yang dapat diaktifkan dengan mengklik menu kuis yang terdapat di *PowerPoint*. Setelah itu, cukup mengklik tulisan "Ok" sehingga *PowerPoint* berbasis game siap digunakan.



Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, melibatkan penelitian dalam mendeskripsikan proses atau kemajuan dalam mengembangkan produk. Pada tahap ini, uji validasi dilakukan dengan melibatkan dua validator, yaitu seorang ahli pada bidang materi dan ahli di bidang media. Masing-masing dari mereka diberi kuesioner untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* yang telah disusun. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan relevansi dalam konteks pembelajaran.

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, karya atau hasil penciptaan yang telah disusun oleh peneliti, telah melalui penilaian dari ahli di bidang materi dan ahli pada bidang media, yang diterapkan dalam uji coba di lapangan. Uji coba dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan dengan melibatkan 18 peserta didik. Kegiatan dimulai dengan memperkenalkan media kepada peserta didik, diikuti oleh pengujian dalam bentuk tim kecil dan tim besar.

Setelah melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dan media tersebut dinyatakan layak digunakan, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran kelas II di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan..

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, di mana dilakukan revisi berdasarkan tanggapan dan penilaian hasil respon peserta didik dan guru. Meskipun terdapat sedikit kendala, seperti gangguan pada waktu

pemutaran video yang menyebabkan beberapa siswa masih terlibat dalam percakapan, namun kendala tersebut tidak mengurangi tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, peserta didik merasa cukup puas dengan proses pembelajaran. Proses evaluasi ini membantu memastikan bahwa media pembelajaran dapat terus ditingkatkan untuk mencapai tingkat efektivitas yang optimal.

## 2. Kelayakan media pembelajaran

Berdasarkan penilaian dari dua validator, yaitu Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I (Validator Bidang Media) yang memberikan nilai 100% dengan kategori "Sangat baik/Sangat layak" dan Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I (Validator Ahli Materi) yang mendapatkan nilai presentase 92.5% dengan menduduki kategori "Sangat baik/Sangat layak", berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran PowerPoint berbasis kuis ini memenuhi standar kelayakan atau kevalidan. Meskipun demikian, revisi perlu dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator agar media tersebut dapat lebih dioptimalkan.

## 3. Keefektifan

Berdasarkan yang peneliti lakukan bahwa keefektifan media powerpoint interaktif ini tidak bisa dikatakan efektif dikarenakan belum adanya uji coba eksperimen, dan kurangnya waktu untuk melakukan uji coba tersebut. Jadi  $h = \text{keefektifan media powerpoint interaktif ini}$  belum dikatakan layak dan belum efektif.

## **B. Rekomendasi untuk memanfaatkan, menyebarkan, dan mengembangkan produk lebih lanjut.**

Agar pemanfaatan produk pengembangan media *PowerPoint* berbasis kuis dapat dioptimalkan sepenuhnya, disarankan untuk memberikan beberapa saran yang relevan, antara lain:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut adalah beberapa saran untuk memanfaatkan produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* :

- a. Diharapkan bahwa siswa dapat mengikuti arahan dan memperhatikan panduan yang terdapat dalam media pembelajaran secara cermat, agar mereka tidak menghadapi kesulitan saat menggunakannya.
- b. Peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar lainnya untuk menambah wawasan mengenai materi yang sedang dipelajari.
- c. Peserta didik diharapkan menjalankan sesuai panduan dan mengerjakan latihan soal yang telah disediakan, agar mereka dapat memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran.
- d. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk melibatkan diri dalam proses belajar secara individu di rumah dengan memanfaatkan perangkat komputer. dan memperhatikan panduan yang terdapat pada media pembelajaran.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Hasil dari pengembangan produk melalui media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis dapat diterapkan di seluruh sekolah di Lamongan. Akan tetapi, perlu untuk mempertimbangkan karakteristik khusus dari siswa agar penyebarannya lebih efektif dan sesuai. Diperlukan perhatian terhadap peserta didik siswa sehingga implementasi produk tidak mengalami hambatan yang tidak perlu. Selain itu, perlu melibatkan pengembangan pada materi lain agar dapat menarik minat siswa selama proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan secara mandiri.

### a. Saran Untuk diuji Coba

Berikut merupakan beberapa saran untuk diuji coba lebih lanjut:

1) Perlunya dilakukan uji coba terlebih dahulu pada pengembangan media pembelajaran dengan mengintegrasikan animasi yang menarik pada teks, gambar, dan video.

2) Perlunya melakukan uji coba materi pembelajaran pada tema lingkungan sehat dan tidak sehat dengan menyertakan contoh soal soal relevan dan bisa menjadi pertimbangan lebih lanjut untuk di uji cobakan pada materi pembelajaran terutama dalam konteks penelitian.

## C. Kesimpulan

Dari hasil riset pengembangan di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan mengenai pemanfaatan terhadap pengembangan *PowerPoint*

berbasis kuis dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pengembangan *PowerPoint* berbasis kuis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan kelas II yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. dengan uji validasi.
2. Kevalidan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis kuis dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh melalui uji validasi. Kelayakan ini dijadikan sebagai pedoman sebelum media tersebut di uji coba. Proses penilaian kevalidan melibatkan ahli bidang media dan bidang materi sebagai validator. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media ini mendapat validasi sebesar 100% dari validator media dan 92,5% dari validator materi.
3. Keefektivitas media pengembangan *PowerPoint* Interaktif tidak dapat dikatakan efektif karena peneliti tidak melakukan uji coba eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1
- Ana Nuvi Ahdana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basic for Application Pada Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Matematika Materi Segitiga Kelas VII SMPN 2 Wajak Satu Atap Malang”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2022)
- Asep Herry,dkk. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. (Bandung: Upi Press.2013), 215
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013),3.
- Dessy Kristianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia*
- Dian Erlita, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SDN Limpok”, (Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, 2021).
- Ega Rima Wati.S.Pd, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2-3.
- Euis Eti Rohaeti, dkk, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Peserta didik SMP dengan Pendekatan Open-Ended*, (SJME Supremum Journal of Mathematics Education, Vol.3, No.2, July 2019), 97-98
- Flash Pada Materi Peluang Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Purbalingga*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta,2014), 59
- Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta:UNY Press, 2017), 41-43.
- Karfika, “Pengembangan Media Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2022)
- Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 34
- M. Ali Hamzah dan Muhlissarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 64.

- Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 2
- Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. (Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol 1 No. 2. 2016), 3
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Kalimantan, IAIN Antasari Press, 2012), 102
- Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif PowerPoint Pembelajaran Wayang*
- Novi Yulia Indriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017)
- Nur Ramdhani, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Power Point Interaktif Pada Kelas V SD Inpres Paku Palangga Kabupaten Gowa”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021)
- Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana, 2010). 98
- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2014) .39
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.
- Ririn Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Peserta didik Kelas V SD Negeri Depok 1*, (Skripsi, Universitas Sanata Darma, 2017), 76
- Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009) . 2

- Rudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 28.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.
- Sadima,S, *Media Pendidikan (Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya)*, (Depok:Rajawali Pers.2012) 28
- Sudarwan Danim(ed.),*Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru*(Jakarta:BumiAksara,2013) 59
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* ( Bandung: Alfabeta, 2011), 297
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, CV. Alfabeta, 2015), 407
- Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013) 137
- Sunaryo Soenarto, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*, (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 47
- Syarif hidayat. *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. (Tangerang:PT Pustaka.2013).157
- Untuk Peserta didik Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 25
- Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2012),5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hana Ilma Nafi'a  
NIM : T20194143  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain. Kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 7 Desember 2023

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM Negeri  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





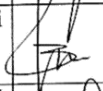




METERAI  
TEMPEL  
FF4AKX738018208  
Hana Ilma Nafi'a  
T20194143

LAMPIRAN 1

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Fokus Penelitian	Kerangka Teori	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Mi Al Bashor	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media Pembelajaran</li> <li>Power point interaktif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan?</li> <li>Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan??</li> <li>Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan??</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian media pembelajaran</li> <li>manfaat media pembelajaran</li> <li>Jenis-jenis media pembelajaran</li> </ol> </li> <li>Power point berbasis kuis                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian power point</li> <li>Kelebihan dan kekurangan power point</li> </ol> </li> <li>Pembelajaran bahasa indonesia                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian lingkungan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Validasi ahli media</li> <li>Validasi ahli materi</li> <li>Uji coba kepada peserta didik kelas 2</li> <li>Validasi pada guru kelas</li> <li>Wawancara</li> <li>Observasi</li> <li>Dokumentasi</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ RnD (<i>Research and Development</i>)</li> <li>▪ Model pengembangan (ADDIE)</li> </ul>

**KEGIATAN PENELITIAN**  
**MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

NO	Tanggal/Bulan/Tahun	Uraian Kegiatan	TTD
1	21 Agustus 2023	Menggali data pra penelitian	
2	23 Agustus 2023	Penyerahan surat permohonan izin kepada kepala sekolah MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan	
3	24 Agustus 2023	Observasi dan Dokumentasi	
4	24 Agustus 2023	Wawancara guru kelas II Mi Al Bashir Sidokumpul Lamongan (Mitsni Muarrifatunni'mah)	
5	26 Agustus 2023	Observasi Kelas II (Mitsni Muarrifatunni'mah)	
6	28 Agustus 2023	Pengambilan data dan nilai siswa sebelum menggunakan media Powerpoint Interaktif	
7	2 September 2023	Pengambilan data dan nilai siswa setelah menggunakan media Powerpoint Interaktif	
8	11 September 2023	Melengkapi Data yang kurang	
9	25 Oktober 2023	Permohonan surat keterangan selesai penelitian	

Lamongan, 25 Oktober 2023

Kepala Sekolah MI Al Bashor

UNIVERSITAS ISLAM Negeri  
KIAI HAJI ACHMAD SYAFI  
JEMBER  
SHODIQUL AMIN, S.Pd.I



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### A. Informasi Umum

Peneliti : Hana Ilma Nafi'a  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Optimalisasi Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Kelas II di SDS Islam Ulul Albab

### Identitas Validator

Nama : Erfan Efendi, M.Pd.I  
NUP : 20160363  
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab.Jember, Jawa Timur 68136

### B. Tujuan

Berkaitan dengan pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Optimalisasi Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Kelas II di SDS Islam Ulul Albab, peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran sehingga layak untuk digunakan. Untuk itu dimohon Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dengan vortat di bawah ini.

### C. Petunjuk penilaian

- a. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan
- b. Cara memberikan penilaian adalah memberi tanda checklist (pada kolom penilaian yang sesuai menurut validator) dengan rentang skala penilaian adalah 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dirujuk maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan.



c. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.

1: sangat kurang valid

2: kurang valid

3: cukup valid

4: valid

5: sangat valid

No.	Butir Kriteria Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek penyajian						
1.	Penyajian sistematis, sederhana, dan mudah dipahami dan dipakai oleh pendidik				✓	
Tampilan umum						
2.	Desain dari power point				✓	
3.	Variasi warna yang digunakan menarik					✓
4.	Tampilan pada gambar jelas					✓
5.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf (font) sesuai dan mudah untuk dibaca				✓	
Kelengkapan power point						
6.	Power point dilengkapi dengan text, grafik, gambar, audio, video			✓		
7.	Menggunakan transisi yang sesuai					✓
8.	Power point disertai judul bab yang akan diajarkan			✓		
9.	Menggunakan model 3d dalam power point					✓
10.	Menyesuaikan grafik, gambar, audio dan video dengan materi			✓		
11.	Media cukup practicable					✓

Kesimpulan:

Program ini dinyatakan

( ) layak digunakan tanpa revisi

Dipindai dengan CamScanner

( ) layak digunakan dengan revisi sesuai saran

( ) tidak layak digunakan


Saran:

1. menggunakan font lebih bagus dan ambil font +3 saja  
2. Gambar Sekeloa tema luas dan menarik  
Pilihlah Gambar yang Menarik dan Sesuai dengan  
kelompok tema.

Jember, 07 September 2023

Validator Media

Peneliti

  
**Erfan Efendi, M.Pd.J**

NUP.20160365

**Hana Ilma Nafi'a**

NIM.T20194143

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



Dipindai dengan CamScanner

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF**

Nama Komponen : Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android  
Peneliti : Hana Ilma Nafi'a  
Nim : T20194143  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint  
Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Optimalisasi  
Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Kelas II di SDS Islam  
Ulul Albab

**Identitas Validator**

Nama : Dr. Lailatu Usriyah, M.Pd.I  
NUP : 201606146  
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates,  
Kab. Jember, Jawa Timur 68136

**Petunjuk Penilaian**

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak atau Ibu tentang materi pada media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis aplikasi android pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat.
2. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan penilaian terhadap materi pada media pembelajaran yang telah dibua.
3. Dimohon Bapak atau Ibu memberikan penilaian pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak atau Ibu .
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju diberi skor 5

S = Setuju diberi skor 4

RG = Ragu-ragu diberi skor 3

TS = Tidak Setuju diberi skor 2

STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1



Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**Instrumen Angket Validasi**

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		S	S	RG	TS	STS
1.	Kesesuaian inti dengan indikator	✓				
2.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
3.	Isi materi dengan KI dan KD	✓				
4.	Isi materi sesuai dengan buku siswa		✓			
5	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
6	Penyampaian materi secara runtut		✓			
7	Ketetapan isi materi untuk pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan	✓				
8	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci	✓				
9	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari siswa		✓			
10	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

CS Dipindai dengan CamScanner J E M B E R



**Saran dan Komentar**

1. Orsis direvisi jawabannya agar tidak muncel
2. Pertanyaannya berbasis HOT
3. Tampilan awal foto, logo kampus
4. Latar sesuai dengan Tema

**Penilaian Umum**

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 07 September 2023

Validator Materi

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Hana Ilma Nafi'a

NUP.201606146

NIM.T20194143

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS II DI MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

Nama : ..nada..fadilah.....

Kelas : ..2.....

**PETUNJUK PENGISIAN :**

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyukai pelajaran bahasa indonesia	✓			
2.	Menggunakan media powerpoint interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar bahasa indonesia	✓			
3.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif mampu memperdalam belajar bahasa indonesia		✓		
4.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif memotivasi saya untuk lebih semangat belajar bahasa indonesia		✓		
5.	Dengan adanya media powerpoint interaktif membuat suasana belajar menyenangkan	✓			
6.	Dengan adanya media powerpoint interaktif membuat saya menyukai pelajaran bahasa indonesia		✓		
7.	Media powerpoint interaktif mudah diaplikasikan		✓		
8.	Desain media powerpoint interaktif sangat menarik	✓			
9.	Suasana kelas menjadi aktif dengan adanya media powerpoint interaktif	✓			
10.	Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		

**ANGKET RESPON GURU KELAS TERHADAP MEDIA POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS II DI MI AL BASHOR SIDOKUMPUL LAMONGAN**

**PETUNJUK PENGISIAN :**

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif peserta didik menjadi aktif dikelas	✓			
2.	Media powerpoint interaktif akan memudahkan saya dalam memperdalam pengetahuan materi pada pelajaran bahasa indonesia	✓			
3.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif saya merasa bahwa peserta didik lebih antusias saat mengikuti pelajaran	✓			
4.	Dengan menggunakan media powerpoint interaktif memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar bahasa indonesia	✓			
5.	Desain media powerpoint interaktif bagus dan kreatif		✓		
6.	Desain media powerpoint interaktif menarik perhatian peserta didik		✓		
7.	Dengan adanya media powerpoint interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan		✓		
8.	Semua materi cocok jika menggunakan media powerpoint interaktif		✓		
9.	Media powerpoint interaktif dapat membuat peserta didik suka dengan bahasa Indonesia	✓			
10.	Dengan media powerpoint interaktif, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓			

**Kritik dan Saran**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, ... September 2023  
Responden

Hana Ilma Nafia

T20194143

Mitsni Muarri'atunni'mah S.Pd



## LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

NamaKomponen :MediaPembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android  
Peneliti : Hana Ilma Nafi'a  
Nim :T20194143  
JudulPenelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Optimalisasi Kecerdasan Verbal Linguistik Pada Kelas II di MI Al Bahor

### IdentitasValidator

Nama : Mitsni Muarrifatunni'mah S.Pd  
Instansi :MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan  
Alamat Instansi : Tambar Sidokumpul kecamatan Sambeng Kabupaten Lamongan Jawa Timur

### PetunjukPenilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu

Skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Tema Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai ketentuan berikut:

SS= Sangat Setuju diberi skor 5

S= Setuju diberi skor 4

RG=Ragu-ragu diberi skor 3

TS=Tidak Setuju diberi skor 2

STS= Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

**Instrumen Angket Validasi**

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android sangat menarik				✓
2	Tampilanmedia Powerpoint Interaktif Berbasis Android mudah untuk dioperasikan				✓
3	Tampilan media Powerpoint Interaktif Berbasis Android membantu peserta didik memahami materi			✓	
4	Desain media Powerpoint Interaktif Berbasis Android mudah untuk dipahami sendiri oleh peserta didik			✓	
5	Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android sesuai dengan materi pembelajaran				✓
6	Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
7	Dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif Berbasis Android pembelajaran lebih bermakna			✓	
8	Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android membantu peserta didik memahami materi pembelajaran				✓
9	Dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif Berbasis Android pembelajaran lebih aktif			✓	
10	Dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif Berbasis Android dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing				✓

**Saran dan Komentar**



Dipindai dengan CamScanner

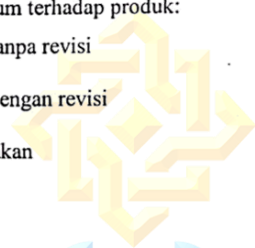
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

.....  
.....  
.....  
.....

**Penilaian Umum**

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan



Jember, 07 September 2023

Validator Ahli Pembelajaran

Peneliti

Mitsni Muarrifatunni'mah S.Pd

Hana Ilma Nafi'a

NIM.T20194143

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

 Dipindai dengan CamScanner **J E M B E R**



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA  
**MADRASAH IBTIDAIYAH AL BASHOR**  
**SIDOKUMPUL SAMBENG LAMONGAN**  
TERAKREDITASI : B      NSM : 111235240302

Alamat : Desa Sidokumpul Kecamatan Sambeng Kabupaten Lamongan 62284

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SHODIQU L AMIN, S.Pd.I  
Jabatan : KEPALA SEKOLAH  
Alamat : SIDOKUMPUL KEC. SAMBENG KAB. LAMONGAN

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : HANA ILMA NAFI'A  
NIM : T20194143  
Fak/Prodi : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/PENDIDIKAN GURU MI  
Universitas : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Adalah benar – benar melakukan penelitian di MI Al Bashor Sidokumpul Kab. Lamongan pada tanggal 23 Agustus 2023 dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK OPTIMALISASI KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK PADA KELAS II** “ di MI Al Bashor Sidokumpul Kab. Lamongan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidokumpul, 25 Oktober 2023



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos 68136  
Website: <http://itik.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-3862/In.20/3.a/PP.009/10/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Bashor

Dusun Tambar, Desa Sidokumpul, Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194143

Nama : HANA ILMA NAFIA

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Optimalisasi Kecerdasan Verbal Linguistik pada Kelas II di MI Al-Bashor Lamongan" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Shodiqul Amin, S. Pd. I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Agustus 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Hana Ilma Nafi'a  
NIM : T20194143  
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 28 Februari 2001  
Alamat : Dsn. Tambar Desa. Sidokumpul Rt.03/Rw.02  
Kecamatan Sambeng, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Angkatan : 2019  
No. Hp : 085784634148  
Email : [hannailma565@gmail.com](mailto:hannailma565@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

1. TK Al Bashor Sambeng Lamongan
2. MI Al Bashor Sambeng Lamongan
3. MTS Perguruan Muallimat Cukir Jombang
4. MA Perguruan Muallimat Cukir Jombang
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember