

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS POWERPOINT
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI MI NURUL YAQIN KOTA JAMBI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Karfika

204180027

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI 2022**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01	25-02-2013	R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : KARFIKA

NIM : 204180027

Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin.

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 12 Januari 2022

Mengetahui
Pembimbing I



Dr. H.M. Syahrani Jailani, M. Pd.
NIP. 196908181996031002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulha Jambi



**KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat. Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01	25-02-2013	R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : KARFIKA

NIM : 204180027

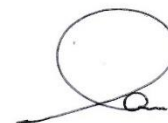
Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin.

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia pendidikan Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 11 Januari 2022

Mengetahui
Pembimbing II



Nasvariah Siregar, M. Pd. I
NIP. 198905082015032007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V pada Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi” yang diajukan oleh Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN STS Jambi Pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Januari 2022
Jam : 08.00 – 09.00 WIB
Tempat : Online (Aplikasi Zoom)
Nama : Karfika
NIM : 204180027
Judul : Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V pada Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi.

Telah diperbaiki sebagaimana hasil siding di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk persyaratan pengambilan ijazah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi.

TIM MUNAQASAH

Ketua Sidang

Dr. Saidah Ahmad, M. Pd.
NIP. 197403032003121002

Penguji I

Dr. Mahbuddin, M. Pd. I
NIP. 196801012000031006

Pembimbing I

Dr. H.M. Syahyan Jailani, M. Pd.
NIP. 196908181996031002

Penguji II

Dr. Amirul Mukminin, M. Pd. I
NIP. 199108152015031009

Pembimbing II

Nasvariah Siregar, M. Pd. I
NIP. 198905082015032007

Sekretaris

Muhammad Jalal, M. Pd. I
NIP. 199106152019092001

Jambi, 2022
Fakultas Tarbiyah & Keguruan
Dekan

Dr. Hj. Fadlilah, M. Pd.
NIP. 196707111992032004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulha Jambi

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau Sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, 15 Januari 2022

Penulis



Karfika

NIM.204180027

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur dan alhamdulillah kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Taburan kasih sayangmu telah memberiku kekuatan. Atas karunia yang kau berikan akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehariban Rasulullah Muhammad shalallahu 'alaihi wasalam.

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang sangat saya kasihi dan sayangi keluarga Tercinta Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini untuk keluarga yang telah memberikan kasih dan sayang, dukungan serta cinta kasih yang diberikan yang tak terhingga yang tidak mungkin terbalas dengan selebar kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat keluarga bahagia amin yarobbal alamin,,,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Jember

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا
نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzibr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.S An Nahl : 44)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allat SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi COVID-19 di MI Nurul Yaqin Muaro Jambi”**

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak pada pihak-pihak yang telah membantu dalam membimbing maupun memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr.H. Su’aidi Asyari, Ma,Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Ikhtiati, M. Pd. I dan Ibu Nasyariah Siregar, M. Pd. I selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Bapak Dr. H.M. Syahrani Jailani, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Nasyariah Siregar, M. Pd. I selaku Dosen Pembimbing II telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikirannya untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Ibu Kariem S. Pd. I selaku Kepala Sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi

6. Kedua Orang Tua yang telah memberikan semangat, dukungan dan tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
8. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 khususnya Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas A.

Terimakasih atas kasih sayang, doa dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Amin ya Robal Alamin.

Jambi, 20 September 2021



karfika

ABSTRAK

Syahran Jailani¹⁾ Nasyariah Siregar²⁾ Karfika³⁾ Universitas
Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Kota Jambi
Karfikafikaaa@gmail.com

KARFIKA: *Pengembangan Media berbasis PowerPoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi.*

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk : (1) mengetahui Teknik mengembangkan media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin. (2) Untuk mengetahui layak atau tidaknya penggunaan media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin.(3) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MI Nurul Yaqin Muaro Jambi mengacu pada 5 langkah yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari analysis, design, develop, implement, evaluate. Subjek uji 20 siswa. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli bahasa menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 83 % dan hasil validasi ahli desain media menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 95% artinya media berbasis *PowerPoint* Interaktif ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. validator ahli pembelajaran menilai media ini masuk dalam kategori “sangat valid” dengan presentasi 90 % dan hasil uji coba siswa menilai media ini masuk ke kategori “Sangat Menarik” dengan persentase penilaian 89% artinya media berbasis *PowerPoint* Interaktif ini sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

Kata kunci: *PowerPoint* Interaktif, Media Pembelajaran, Tematik.

ABSTRACT

Syahrani Jailani¹⁾ Nasyariah Siregar²⁾ Karfika³⁾ Sulthan Thaha
Saifuddin State Islamic University Jambi City
Karfikafikaaa@gmail.com

KARFIKA: Interactive PowerPoint-based Media Development for Class V Thematic Learning During the COVID-19 Pandemic at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi.

This study aims to: (1) find out the technique of developing interactive powerpoint-based media in the thematic learning of class V at MI Nurul Yaqin. (2) To find out whether or not the use of interactive powerpoint-based media in class V thematic learning at MI Nurul Yaqin. (3) To determine student responses to interactive powerpoint-based media in class V thematic learning at MI Nurul Yaqin.

This development research was conducted at MI Nurul Yaqin Muaro Jambi referring to the 5 steps developed by Dick & Carry (1996) consisting of analysis, design, develop, implement, evaluation. The test subjects were 20 students. The selection of this model is based on systematic considerations and is based on a theoretical foundation of learning.

Based on the results of the study, the results of the validation of linguists assessed that this media was in "very feasible" with a rating percentage of 83% and the results of the validation of the design experts for the assessment of this media category were included in the "very feasible" category with a 95% rating percentage, meaning that this interactive PowerPoint-based media was feasible. to be used as learning media. learning expert validators rate this media as being in the "very valid" category with a presentation of 90% and the test results assess this media into the "Very Interesting" category with a percentage of 89% meaning that this interactive PowerPoint-based media is very interesting to use in thematic learning.

Keywords: Interactive PowerPoint, Learning Media, Thematic Learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep pengembangan media interaktif berbasis power point	7
B. Pembelajaran Tematik	23
C. PowerPoint	24
D. Covid-19	26
E. Studi Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	33
C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan	33
D. Implementasi model	37

E. Uji Coba / Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	37
F. Pengumpulan dan Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Langkah-langkah Pengembangan Produk.....	47
A. Kelayakan Produk	58
A. Respon siswa.....	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR LAMPIRAN	75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Nama-nama Validator Produk	39
Tabel 3.2	Kisi-kisi penilaian Ahli Materi	41
Tabel 3.3	Kisi-kisi penilaian Ahli desain media	42
Tabel 3.4	Kisi-kisi penilaian ahli Bahasa	43
Tabel 3.5	Kisi-kisi penilaian siswa	44
Tabel 3.6	kriteria penilaian kelayakan produk	45
Tabel 4.1	Hasil Validasi produk di lihat dari Aspek Media	49
Tabel 4.2	Hasil Validasi produk di lihat dari Aspek Bahasa	51
Tabel 4.3	Hasil Validasi produk di lihat dari Aspek Materi	53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jember

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	37
Gambar 4.1	Hasil Skor Penilaian Kelayakan Produk Media	50
Gambar 4.2	Hasil Skor Penilaian Kelayakan Produk Bahasa	52
Gambar 4.3	Hasil Skor Penilaian Kelayakan Produk Materi	54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	60
Lampiran Penilaian Ahli Media	63
Lampiran Penilaian Ahli Bahasa	63
Lampiran Penilaian Ahli Materi	67
Lampiran Penilaian Respon Siswa	68
Lampiran Respon Siswa	69
Lampiran Produk	79
Lampiran Dokumentasi	89

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jember

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Virus corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus2 (SARS-CoV-2) mulai muncul diberitakan membahayakan kesehatan manusia pada bulan Desember 2019 di Wuhan, Tiongkok. Manusia yang tertular virus ini menderita sakit dan dalam waktu singkat dapat menyebabkan kematian. Virus corona menyebar sangat cepat ke berbagai negara karena lalu lintas barang dan orang antarnegara selama ini berjalan sangat lancar. Karena kecepatan penyebaran dan ancamannya pada kesehatan manusia, pada tanggal 11 Maret 2020 Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO) menyatakan virus corona yang selanjutnya diberi nama Covid-19 sebagai pandemi, yaitu epidemi penyakit yang terjadi pada skala yang melintasi batas negara bahkan melanda semua negara di dunia. Upaya untuk mencegah penyebaran Covid-19 lebih luas lagi, banyak negara yang membatasi pergerakan transportasi, barang, dan orang dengan cara menutup perbatasan antarnegara (lockdown) atau melakukan kontrol secara ketat keluar masuk pengunjung. (Achmad, Wayan, Tahlim, 2020: 1)

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat fundamental sebagai bekal dalam menjalani kehidupan. Dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan kongnitif, memiliki keperibadian (afektif) dan memiliki keterampilan (psikomotorik). Bila diberatkan, pendidikan bagaimana cahaya yang menyinari kegelapan, sehingga dengan cahaya tersebut manusia mampu melihat situasi yang ada disekitarnya. Pendidikan pada dasarnya adalah segala bentuk aktivitas dari suatu proses mengenai pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang nantinya akan diteruskan kepada generasi selanjutnya. (Ikhsan, Syahrana, 2020: 1-2)

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pembelajaran yang memiliki kemiripan kompetensi dasar (KD) dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. (Wahyuni, Nasyariah, 2021: 22)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Keputusan Bersama empat Menteri Nomor 612 tahun 2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan pembelajaran daring sangat membutuhkan dukungan dari perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, computer, tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. (Ali Sadikin., Afni Hamidah. Et,al 2020). Masa pandemi Covid-19 seperti sekarang, penggunaan gadget sangat sering dilakukan dalam pembelajaran. Karena aktivitas belajar mengajar tatap muka ditiadakan untuk menghindari penyebaran virus corona atau sering disebut COVID-19. (Rohani, Jailani, 2021: 3)

Pembelajaran berbasis online atau jarak jauh diharapkan memberi dampak positif pada siswa dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, guru juga mengharapkan partisipasi dan pengasuhan orang tua di rumah untuk mendorong anak-anak mereka agar semangat belajar di rumah, menggunakan fasilitas yang ada dan melakukan kegiatan sesuai dengan ketetapan pemerintah selama COVID-19. Pada pembelajaran berbasis *online* atau jarak jauh ini guru memiliki peranan penting dalam memberikan materi serta metode pengajaran yang efektif agar siswa mampu mencerna dan menerima materi pembelajaran dengan baik.

Ghirardini dalam Kartika (2018) daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan.(Muryati, Nasyariah, 2020: 12-13)

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu Alam dan Tehnik. Hampir semua produk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

teknologi, produk dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan ini juga dapat dilakukan untuk meneliti tentang Pendidikan. (Sugiyono, 2013: 297)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencaapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. (Danim, 2010: 1)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini membawa pengaruh pada bidang Pendidikan salah satunya dalam hal penggunaan alat-alat bantu, dan saran pembelajaran yang berbeda di sekolah dan Lembaga Pendidikan yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. (Suryansyah, Jailani, 2019: 38)

Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pendidikan, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan serta mengusahakan media itu dengan baik. Memilih dan menggunakan media pendidikan harus terampil mempergunakan pengetahuan tentang bagaimana orang berinteraksi dan berkomunikasi. Tujuannya ialah agar guru dapat dapat menciptakan secara maksimal kualitas lingkungan yang interaktif. Dalam hal ini ada tiga macam kegiatan yang dapat dilakukan dengan guru, yaitu mendorong berlangsungnya tingkah laku sosial yang baik, mengembangkan gaya interaksi pribadi, dan menambah hubungan yang positif dengan siswa.

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* dan *logos*. Menurut Webster (1993), “art” adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran. (Azhar, 2013: 3)

Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argument yang ingin ditunjukkan pada orang lain. *Power point* banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah, dan semua orang mampu untuk membuat *Power point*. Pada *Power point* banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan mengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada *power point*. (Mauliadisman, 2019: 22)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin. Pada pembelajaran tematik yang diajarkan guru didalam kelas sudah cukup baik. Dibantu dengan menggunakan media. Media yang digunakan guru selama ini seperti media visual dan audio. Ketika media itu digunakan, siswa merasa bingung dan kurang tertarik hal ini terlihat pada ketidakfokusan siswa dengan bermain bersama siswa sebangkunya.

Penggunaan media PowerPoint di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin sudah biasa seperti tampilan slideshow saja. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media PowerPoint dengan judul **Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Nurul Yaqin Muaro Jambi.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat di Tarik sebuah masalah yang berkaitan dengan permasalahan sebagai berikut :

1. Minimnya penggunaan media yang berbasis IT di mana zaman sekarang teknologi sudah berkembang pesat.
2. Pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir pembelajaran.
3. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang baru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah, agar penelitian ini lebih terarah dan lebih sesuai dengan tujuan yang di diharapkan, perlu adanya Batasan masalah. Adapun Batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif berbasis power point ini terbatas pada keefektifan dan kevalidan.
2. Objek penelitian terbatas pada media interaktif berbasis power point siswa kelas V MI Nurul Yaqin.
3. Pengembangan media interaktif berbasis power point hanya terbatas pada materi tema organ gerak hewan dan manusia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis dapat menyajikan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media berbasis PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V pada materi Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia di MI Nurul Yaqin ?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V pada materi Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia di MI Nurul Yaqin?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media berbasis power point interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V pada materi tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia di MI Nurul Yaqin ?

E Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas maka pengembangan penelitian ini terdapat tujuan dan kegunaan produk yang ingin dikembangkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Teknik mengembangkan media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin.
2. Untuk mengetahui layak atau tidaknya penggunaan media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media berbasis powerpoint interaktif dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif berbasis Power Point, dengan spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran tematik siswa kelas V tema Organ Gerak Hewan dan Manusia.
2. Media ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas V.
3. Media ini disertai dengan gambar-gambar serta video pembelajaran yang akan membuat suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan.
4. Media ini dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan dalam mengasah serta menguji kemampuan siswa seputar tema Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V.
5. Media ini menggunakan warna mengikuti ke khasan siswa MI
6. Ada game yang menyesuaikan karakter siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep pengembangan media interaktif berbasis power point

1. Teknologi Pendidikan

Kata teknologi sering dipahami oleh orang awam sebagai sesuatu yang berupa mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan permesinan. Namun sesungguhnya teknologi pendidikan memiliki makna yang lebih luas, karena teknologi pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaannya (Hoba, 1977). Kemudian pengertian tersebut akan lebih diperjelas dengan pengertian bahwa pada hakikatnya teknologi adalah penerapan dari ilmu atau pengetahuan lain yang terorganisir ke dalam tugas-tugas praktis (Galbraith, 1977).

pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini yang diutamakan adalah proses belajar itu sendiri, disamping alatalat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai software maupun hardwarenya. Software berupa menganalisis dan mendisain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya. Sedangkan hardwarenya adalah alat peraga, alat pengajaran audio visual aids atau instructional aids seperti radio, film opaque projector, overhead projector, tv, video tape recorder, computer, dll. (Nurdyansyah, 2015 :16)

Teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai suatu produk dan proses (Sadiman, 1993). Sebagai suatu produk, teknologi pendidikan mudah dipahami karena sifatnya lebih konkrit seperti radio, televisi, proyektor, OHP dan sebagainya. Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini, teknologi pendidikan bisa sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. (AECT, 1977).

Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya teknologi pendidikan adalah dari adanya permasalahan dalam pendidikan. Permasalahan pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas. Tentu saja ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan. (Hilir., 2021: 18-19)

Istilah teknologi pendidikan (*educational technology*) atau teknologi pengajaran (*instructional technology*) secara umum dapat diartikan sebagai peranan teknologi.

Association for Educational Communication and Technology (1980) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut : teknologi pendidikan adlaah suatu proses kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide dan peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar, serta merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah itu.

Secara umum, teknologi pendidikan diartikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pengajaran disamping guru, buku dan papan tulis. Teknologi pendidikan mensyarakatkan prosedur, ide, peralatan, dan organisasi yang dikaji secara sistematis, logis, dan ilmiah.

S. Nasution (1982) mengemukakan “pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai suatu masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah”.

Teknologi pendidikan sebagai bagian integral dari kegiatan pendidikan memerlukan upaya manusia (guru dan tenaga kependidikan atau sekelompok professional lainnya) yang bersifat menyeluruh. Karena dia hanya merupakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

bagian dari upaya pendidikan, berarti upaya memanfaatkan media teknologi pendidikan dan mengkaji kegiatan mengajar dan belajar berdasarkan pendekatan teknologis memerlukan keterampilan tersendiri. (Prawiradilaga, 2014: 15)

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan teknologi pendidikan adalah suatu studi yang menggunakan kecanggihan mesin dalam porses pembelajaran. Dan sangat memudahkan untuk mencari informasi tentang pendidikan dikarenakan kecanggihan mesin teknologi tersebut.

Perkembangan cepat dunia digital menuntut banyak perubahan dan penyesuaian di semua bidang termasuk pendidikan. Apalagi di tengah posisi Indonesia yang menjadi negara dengan jumlah pengguna internet terbesar se-ASEAN dengan jumlah 93,4 JT atau sama dengan 36% dari total populasi pada tahun 2015, bahkan e-marketer menyebutkan pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia akan mencapai 123 juta, jumlah ini mengalahkan Jepang dan membuat Indonesia termasuk dalam Top 5 Dunia. Secara lengkap saya sampaikan pengguna internet dari 25 negara atau the top 25 centries by internet users. Indonesia sebagai pengguna 5 terbesar dunia pengguna internet tidak bisa dibendung keberadaannya, apalagi akan mengalahkan Jepang di tahun yang akan datang. Guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki peran terdepan untuk dapat memberikan pengajaran, pendidikan dan pembimbingan sehingga penggunaan internet sesuai apa yang diharapkan. Dari fenomena tersebut di atas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini untuk dapat mengembangkan ide atau gagasan bagaimana menciptakan pembelajaran dengan memanfaatkan inovasi teknologi dengan tidak menutup kemungkinan bahwa yang masih jauh dari jangkauan frekuensi internet untuk berusaha dapat mengikuti perkembangan zaman. Melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat guna. (Hilir, 2021: 144)

Commission on Instructional Technology (1972) mengidentifikasi beberapa keuntungan pemanfaatan teknologi pendidikan. Adapun beberapa keuntungan dimaksud adalah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 1) Media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif, media teknologi pendidikan telah menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan 'rate' belajar. Dia memungkinkan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien, dapat menjauhkan hal-hal yang sebenarnya tidak perlu, kurang menunjang, seperti tugas-tugas administratif atau pekerjaan rutin yang berlebihan dalam rangka transformasi informasi.
- 2) Media teknologi pendidikan menunjang pengajaran individual atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pengajaran. Teknologi pendidikan dapat diterapkan melalui berbagai cara dalam rangka belajar. Kombinasi integrative antara guru, siswa, materi, ruang dan waktu dapat membuat belajar berada dalam kondisi sebenarnya. Teknologi pendidikan memungkinkan siswa untuk dapat menemukan arah diri menurut kemampuan yang ia miliki.
- 3) Media teknologi pendidikan membuat kegiatan pengajaran lebih ilmiah. Teknologi pendidikan memungkinkan guru dan siswa menciptakan rangkaian kerja yang sesuai dengan tujuan belajar mengajar, memberi kemudahan kepada anak untuk mengetahui apa yang sebenarnya harus ia pahami.
- 4) Media teknologi pendidikan dapat membuat pengajaran lebih 'powerfull'. Kontak komunikasi antar individu yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah dan kemampuan komunikasi tertentu.
- 5) Media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih "immediate". Teknologi pendidikan dilukiskan sebagai jembatan antara dunia luar dengan dunia dalam. Melalui televise, film, dna media lainnya, kurikulum dapat digarap secara dinamis.
- 6) Teknologi pendidikan dapat membuat percepatan pendidikan lebih 'equal'. *aqual acces* untuk memperkaya kegiatan pendidikan yang tidak mungkin ada tanpa sumber-sumber teknologi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Donald P.Ely (1979) mengemukakan beberapa manfaat media teknologi pendidikan, yaitu :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat *'rate of learning'* membantu guru untuk menggunakan waktu belajar secara lebih baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, aktivitas guru lebih banyak diarahkan unutm meningkatkan kegairahan anak.
- 2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifanya lebih individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi control guru yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan luas kepada anak untuk berkembang menurut kemampuannya, memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendaki.
- 3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan/merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun sebagai terapan.
- 4) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap dikarenakan meningkatnya kemmapuan manusia sejalan dengan pemanfaatan media komunikasi, informasi dan data dapat disajikan lebih konkret dan rasional.
- 5) Meningkatkan terwujudnya *'immediacy of learning'* karena media teknologi dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah antara kenyataan diluar kelas dengan kenyataan yang ada didalam kelas memberikan pengetahuan langsung.
- 6) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas, terutama melalui media massa, dengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas peristiwa-peristiwa langka, menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu(Danim, 2010: 7)

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut *Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

bahwa media is a channel of communication. Derived from the Latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and a receiver. (Ratna Sari, 2020 : 3)

Lisle J. Brings (1979), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content.....book, films, videotapes, etc*”. Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar”.

Rossie dan Breidle (1996), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televise, buku, Koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossie, alat-alat semacam radio dan televise kalau digunakan dan deprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajara.

Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengegektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan dan pengajaran di sekolah. (Anggi Ajriyan Putra, M Syahrani Jailani, 2021: 27)

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) menyatakan “*A medium, conveyed is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengetahuan ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. (Mais, 2016: 9)

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Peranan media yang semakin meningkat ini sering menimbulkan kekhawatiran bagi pembelajar. Namun sebenarnya hal itu tidak perlu terjadi sekiranya kita menyadari betapa masih banyak dan beratnya peran pembelajaran lain. Memberikan perhatian dan pertimbangan secara individual kepada pelajar. Merupakan tugas penting pelajar terkadang kurang mendapat perhatian. Hal ini mungkin dikarenakan waktu yang ada telah banyak tersita untuk tugas menyajikan materi pelajaran. (Ikhsan, Syahrani, 2020: 27)

3. Ciri Umum Media Pembelajaran

Ciri umum dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Memiliki pengertian fisik (hardware)
- 2) Memiliki pengertian non-fisik (software)
- 3) Ditekankan pada visual dan audio
- 4) Sebagai alat bantu PBM di dalam dan diluar kelas
- 5) Guna komunikasi dan interaksi guru dan siswa
- 6) Dapat digunakan secara masal, kelompok besar, kelompok kecil maupun perorangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 7) Meliputi sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Ciri media menurut Gerlach dan Ely

- 1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)
- 2) Ciri manipulatif (Manipulative Property)
- 3) Ciri Distributif (Distributive Property)

4. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.

Pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukan sesuatu yang mudah bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang dapat menjadi kendala, akan tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film televisi, atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

Memerhatikan penjelasan diatas, maka secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan berikut ini.

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan peristiwa, atau objek tertentu

Media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

Media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu besar misalkan, alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit, dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film slide, foto-foto, atau gambar. Benda-benda yang terlalu kecil misalkan, bakteri, jamur, virus dan lain sebagainya. Dapat dipelajari dengan memanfaatkan mikroskop, atau micro projector.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut, maka guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri, dan lain sebagainya.

- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis
 - a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
 - b) Media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit di pahami secara langsung oleh peserta
 - c) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
 - d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
 - e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
 - f) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
 - g) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
 - h) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
 - i) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Menurut Kemp and Dayton(1985), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Diantara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

8) Peran guru berubah kearah yang postif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

5. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihaatnya.

1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi kedalam :

- a. Media aufitif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adlaah film slide, foto, transparansi, lukisan, gmabar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:

- a. Media memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam :

- a. Media yang diproyeksikan, seperti film slide, film strip, tranparansi, dna lain sebagainya, jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

slide projector untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu :

- 1) Media audiovisual gerak, seperti : film suara, pita video, film tv.
- 2) Media audiovisual diam, seperti : film rangkai suara.
- 3) Audio semigerak, seperti : tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
- 6) Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

6. Karakteristik Media Pembelajaran

1) Media grafis (visual diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media grafis termasuk media visual diam. Macam-macam media grafis adalah : gambar/foto, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

2) Media proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Oleh karena itu,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

media ini dapat digunakan apabila tersedia fasilitas yang dibutuhkan untuk itu.

3) Media audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

4) Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hal belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

7. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media

1) Prinsip pemilihan media

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya :

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya pemilihan media tertentu bukan didasakaan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Media yang dapat menggunakan pola seperti yang lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari : *access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty*.

a) Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh murid ?. misalnia, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet ? akses juga menyangkut aspek kebijakan misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakannya?.

b) Cost

Biaya juga harus dipertimbangkan, banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

c) Technology

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya ? katakanlah kita ingin menggunakan media audiovisual dikelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada jaringan listrik, apakah voltase listriknya memadai ?.

d) Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

e) Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungna organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya?

f) Novelty

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dna lebih menarik bagi siswa.

2) Prinsip penggunaan media pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan pada setia kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut pandang kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hingga menyerupai Koran.

Media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya :

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidka digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.
 - c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memerhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
 - d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.
 - e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media computer dan media elektronik memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun, tidak akan dapat menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. (Sanjaya, 2013)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

B. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. (S Syafaruddin, S jailani, 2020 :50)

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai dengan kelas 3) sekolah dasar atau madrasah ibtdaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak.(Kadir, 2014 :10)

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara biolistic, bermakna, otentik. Sedangkan menurut Subroto (2000) dan Trianto (2007), pembelajaram tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain. (Wahyuni, Nasyariah, 2021)

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.

Pembelajaran tematik yang disebut dengan pembelajaran terpadu sebagai terjemahan dari *integrated curriculum approach* (pendekatan kurikulum terpadu). Atau *a coherent curriculum approach* (pendekatan kurikulum yang koheren).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang tergabung dari beberapa mata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pelajaran dan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk belajar dikarenakan terhubung dengan kebiasaan siswa.

Pada dasarnya anak belajar berkat interaksinya dengan lingkungannya. Baik lingkungan fisik maupun lingkungan social. Dari interaksi demikian anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya ini ia belajar banyak hal, dari subjek matematik, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan social sampai humaniora. Karena ilmu-ilmu sebagaimana disebutkan di atas ada di masyarakat dan lingkungan sekitar anak, baik ilmu itu sebagai konsep yang diwawancarakan oleh masyarakat maupun praktik dari penerapan ilmu-ilmu tersebut.

Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya.

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

1. Pengertian PowerPoint

PowerPoint dibuat oleh Robert Gakins dan Dennis Austin ketika mereka bekerja untuk perusahaan software bernama Forethought Inc. sebelum akhirnya dibeli oleh Microsoft. Meski dikembangkan oleh Microsoft, powerpoint tidak hanya terbatas untuk system operasi Windows saja. PowerPoint juga bisa digunakan di perangkat macintosh (Mac) buatan Apple.

PowerPoint adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi entah presentasi suatu seminar, promo produk atau kegiatan tertentu yang melibatkan banyak peserta. Namun perkembangan akhir-akhir ini presentasi tidak hanya digunakan pada acara-acara penting yang melibatkan banyak peserta saja. Tetapi sudah memulai *person to person*, misalnya antara mahasiswa dengan dosen, antara marketing dengan

konsumen, dan lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa cara presentasi dengan lisan saja tidak cukup, tapi harus disertai dengan visualisasi, salha satunya dapat dibuat dengan menggunakan PowerPoint ini.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecantik sebuah presentasi powerpoint. (Savitri, 2019 :25)

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa PowerPoint adalah sebuah program aplikasi yang sangat mudah ditemukan dan digunakan, dan banyak sekali PowerPoint ini digunakan untuk media pembelelajaran, presentasi dan pembuatan animasi.

2. Fungsi dan kegunaan Microsoft PowerPoint

Adapun kegunaan atau fungsi dari Microsoft PowerPoint adalah sebagai berikut :

- a. Membawa lebih banyak energi dan dampak visual.
- b. Bekerja dengan orang lain tanpa harus menunggu giliran anda.
- c. Menambah pengalaman video pribadi.
- d. Bayangkan *just-in-time show* dan katakan.
- e. Mengakses lebih banyak lokasi dan banyak perangkat.
- f. Buat presentasi berkualitas tinggi dengan pemandangan grafik.
- g. Mengatur dan mencetak slide anda lebih efektif.
- h. Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat.
- i. Bekerja dengan beberapa presentasi dan beberapa monitor.

3. Kelebihan Microsoft PowerPoint

- a. Penyajiannya menarik terdapat animasi baik animasi teks maupun animasi gambar/foto.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- b. Mudah digunakan.
- c. Sebagai wadah bagi pendidik dalam proses pemberian pembelajaran.
- d. Dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi informasi dari bahan ajar yang diuji.
- e. Dengan adanya PowerPoint pesan informasi visual mudah dipahami bagi siswa.
- f. Tenaga pendidik atau guru tidak perlu banyak menerangkan dari bahan ajarnya.
- g. Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan kita serta dapat digunakan berulang-ulang.
- h. Dapat disimpan dalam data optic, flashdisk, maupun disket dan praktis untuk dibawa kemana-mana
- i. File yang di korupsi dari program lain kini lebih mudah diselamatkan.
- j. Formula pada data berbentuk excel lebih mudah direferensikan.
- k. Presentasi yang dilakukan menggunakan PowerPoint lebih atraktif.
- l. Outlook menambahkan fitur *Task Pane and Time Management*.

4. Kekurangan Microsoft PowerPoint

- a. Menyita waktu yang cukup lama karena harus diproses desainnya lama.
- b. Apabila layar monitor yang digunakan kecil maka besar kemungkinan bagi siswa yang berada agak jauh dari layar akan mendapat kesulitan dalam membaca materi atau mengerti pembelajaran.
- c. Para pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan program ini agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.
- d. Harus direpotkan dengan pengangkutan dan penyimpanan PC pada saat presentasi.
- e. Perubahan desain yang sangat drastis sehingga mengharuskan pengguna untuk memperlajarinya lagi sehingga menjadi lebih terbiasa.
- f. Antarmuka yang baru dihadirkan tidak terlalu intuitif.
- g. Tab kontekstual dan *Style Gallery* agak mengganggu. (Mauliadisman, 2019: 23)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

D. Covid-19

1. Pengertian

Penyakit virus corona pertama kali terjadi di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada akhir tahun 2019. Penyakit ini dikenal dengan serangan dan infeksi yang cepat dan mematikan pada saluran pernapasan manusia. Penyebabnya dikenal sebagai Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARSCoV2). Karena kebaruan dan transmisi eksponensial lintas batas, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebutnya sebagai pandemi (Qian, Ren, Wang, Guo, Fang). , Wu, Han, CPMA, 2020; WER, 2020). Sumber SARS CoV2 tetap menjadi subyek banyak penelitian, tetapi sumbernya berasal dari hewan dan, seperti virus corona lainnya, diperkirakan berasal dari virus yang sebelumnya ditemukan pada hewan Masu (Anjorin, 2020). Coronavirus COVID19 adalah krisis kesehatan global yang menentukan di zaman kita dan bisa dibilang merupakan tantangan paling mengancam yang dihadapi komunitas internasional sejak Perang Dunia II (UNDP, 2020). Virus ini dianggap sebagai ancaman eksistensial yang terkait dengan flu 1918 yang terkenal, dengan sekitar 2,9 juta dikonfirmasi dan 196.295 kematian pada September 2020, di 213 negara di seluruh dunia. Wilayah atau ada di kawasan (WHO, 2020).

Coronavirus (COVID19) dimulai di Wuhan, Cina pada akhir 2019 dan secara bertahap menyebar ke bagian lain dunia. Dalam beberapa bulan, virus menjadi ancaman global bagi kehidupan dan harta benda manusia. Pandemi COVID19 telah mempengaruhi semua kelompok umur dan semua lapisan masyarakat. Namun, dampak COVID 19 terhadap sektor pendidikan, yang menjadi tema sentral buku ini, belum pernah terjadi sebelumnya. Pandemi COVID19 sudah mendunia bagi pelajar dan pendidik di seluruh dunia, mulai dari prasekolah hingga sekolah menengah, lembaga pendidikan teknik dan profesional (TVET), universitas, pendidikan orang dewasa, dan lembaga pendidikan.

Ada kerugian besar dalam proses pembelajaran, memakan waktu lebih lama dari yang diharapkan dan dapat mempengaruhi kemajuan. Perlambatan pandemi dapat menyebabkan jutaan anak dan remaja dari prasekolah hingga pendidikan tinggi putus sekolah atau putus sekolah pada tahun berikutnya. Demikian pula, gangguan proses pendidikan memiliki implikasi yang signifikan di seluruh sektor pendidikan. Penutupan lembaga pendidikan juga menghalangi penyediaan layanan dasar bagi anak-anak dan masyarakat. (Nivedita, 2021: 20).

Berdasarkan pendapat diatas ditarik kesimpulan Virus Covid-19 ini adalah virus yang sangat membahayakan bagi Kesehatan tubuh manusia. Dan banyak sekali dampak covid-19 ini bukan hanya bagi Kesehatan manusia akan tetapi bagi dunia pendidikan dan pekerjaan sangatlah berdampak besar dikaenakan pada dunia pendidikan siswa sekolah sulit sekali untuk melakukan proses pembelajaran dikarenakan melakukan pembelajaran secara online dari rumah.

2. Dampak pandemic Covid-19

a) Dampak bagi siswa

Beberapa dampak yang dirasakan murid pada proses belajar mengajar di rumah adalah para murid merasa dipaksa belajar jarak jauh tanpa saran dan parasarana memadai di rumah.

b) Dampak bagi orangtua

Kendala yang dihadapi orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah. Teknologi online memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota oleh karena itu tingkat penggunaan menambah beban pengeluaran orang tua.

c) Dampak bagi guru

Dampak yang dirasakan guru yaitu tidak semua mahir menggunakan teknologi internet atau media sosial sebagai sarana pembelajaran. Beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu.

3. Data covid-19

Kemendikbud Mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, berbagai masukan dari para ahli dan organisasi serta mempertimbangkan evaluasi implementasi SKB Empat Menteri, Pemerintah melakukan penyesuaian keputusan bersama Empat Menteri terkait pelaksanaan pembelajaran di zona selain merah dan oranye, yakni di zona kuning dan hijau, untuk dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat.

“Prioritas utama pemerintah adalah untuk mengutamakan Kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemic COVID-19,” jelas Menteri pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim dalam media penyesuaian kebijakan pembelajaran pada masa COVID-19.

Daerah yang berada di zona oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan Belajar dari Rumah (BDR). Berdasarkan data per 3 Agustus 2020 terdapat sekitar 57 persen peserta didik masih berada di zona merah dan oranye. Sementara itu, sekitar 43 persen peserta didik berada di zona kuning dan hijau.

Mendikbud mengatakan kondisi Pandemi COVID-19 tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal. Terdapat ratusan ribu sekolah ditutup untuk mencegah penyebaran, sekitar 68 juta siswa melakukan kegiatan belajar dari rumah, dan sekitar empat juta guru melakukan kegiatan mengajar jarak jauh.

Beberapa kendala yang timbul dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diantaranya kesulitan guru dalam mengelola PJJ dan masih terfokus dalam penuntasan kurikulum. Sementara itu, tidak semua orang tua mampu mendampingi anak-anak belajar di rumah dengan optimal karena

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

harus bekerja ataupun kemampuan sebagai pendamping belajar anak. “Para peserta didik juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa jenuh yang berpotensi menimbulkan gangguan pada kesehatan jiwa,” ujar Mendikbud.

Pemerintah mengeluarkan penyesuaian zonasi untuk pembelajaran tatap muka. Dalam perubahan SKB Empat Menteri ini, izin pembelajaran tatap muka diperluas ke zona kuning, dari sebelumnya hanya di zona hijau. Prosedur pengambilan keputusan pembelajaran tatap muka tetap dilakukan secara bertingkat seperti pada SKB sebelumnya. Pemda/kantor/kanwil Kemenag dan sekolah memiliki kewenangan penuh untuk menentukan apakah daerah atau sekolahnya dapat mulai melakukan pembelajaran tatap muka. “Jadi bukan berarti ketika sudah berada di zona hijau atau kuning, daerah atau sekolah wajib mulai tatap muka kembali ya,” Mendikbud menjelaskan.

Mendikbud juga menekankan, bahwa sekali pun daerah sudah dalam zona hijau atau kuning, pemda sudah memberikan izin, dan sekolah sudah kembali memulai pembelajaran tatap muka, orang tua atau wali tetap dapat memutuskan untuk anaknya tetap melanjutkan belajar dari rumah.

Penentuan zonasi daerah sendiri tetap mengacu pada pemetaan risiko daerah yang dilakukan oleh satuan tugas penanganan COVID-19 nasional. Berdasarkan pemetaan tersebut, zonasi daerah dilakukan pada tingkat kabupaten/kota. “Dikecualikan untuk pulau-pulau kecil, zonasinya menggunakan pemetaan risiko daerah yang dilakukan oleh satgas penanganan COVID-19 setempat,” tambah Mendikbud.

Tahapan pembelajaran tatap muka satuan pendidikan di zona hijau dan zona kuning dalam SKB Empat Menteri yang disesuaikan tersebut dilakukan secara bersamaan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dengan pertimbangan risiko kesehatan yang tidak berbeda untuk kelompok umur pada dua jenjang tersebut. Sementara itu untuk PAUD dapat memulai pembelajaran tatap muka paling cepat dua bulan setelah jenjang pendidikan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

E. Studi Relevan

1. Skripsi yang ditulis Mauliadisman dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi. Tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia PowerPoint. Peneliti diatas menggunakan metode Research and Development (R&D)
2. Skripsi yang ditulis Dewi Wahyu dengan judul Penerapan Media Pembelajaran PowerPoint (PPT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. Tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran PowerPoint pada pembelajaran tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi.
3. Skripsi yang ditulis Al Ikhsan dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Kota Jambi. Tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien saat pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Kota Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian *Research and Development* ini akan dilaksanakan di MI Nurul Yaqin Sungai Duren, berikut ini penulis sajikan uraian lokasi dan waktu penelitian :

1. Deskripsi waktu penelitian

a. Gambaran umum MI Nurul Yaqin

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin ini bertempat di RT 02 Km. 17 Simpang Sungai Duren kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi. Sejarah yang melatar belakangi berdirinya Madrasah ini yaitu salah satunya karena tuntutan dari masyarakat yang merasa pentingnya pendidikan berbasis agama di daerah desa Simpang Sungai Duren. Madrasah inipun pada awalnya dibangun atas swadaya masyarakat yang ingin mendirikan lembaga pendidikan tingkat SD di desa Simpang Sungai Duren.

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin ini didirikan pada tahun 2006, pada awalnya Madrasah ini mengikuti KTSP 2006. Kemudian seiring berjalannya waktu, Madrasah ini mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh Kementrian Agama. Hadirnya Madrasah ini diharapkan untuk dapat mencerdaskan bangsa dan menjadi generasi yang aktif, kreatif, terutama dalam bidang agama. Supaya mencetuskan generasi yang memiliki jiwa agamis yang kuat secara lahir batin.

Madrasah tersebut pertamanya menggunakan gedung Puskesmas setempat yang kebetulan tidak dioperasikan lagi, dan akhirnya diberikan oleh Kepala Desa setempat kepada Madrasah. Kemudian pada tahun 2009 mulailah dibangun beberapa gedung sebanyak tiga kelas untuk menambah ruang belajar. Dana pembangunan sendiri didapatkan dari Pemerintah yaitu berupa *blockgreen* yang didapat dari Kantor Kanwil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Kementrian Agama Provinsi Jambi melalui Kantor Kementrian Agama Kabupaten Muaro Jambi.

b. Letak Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin merupakan sekolah setingkat Sekolah Dasar (SD) yang berbasis agama ini beralamat di RT 02 jalan Muaro Jambi Km. 17 Simpang Sungai Duren, kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi. Merupakan daerah yang strategis, karena lokasi ini berada tepat dipinggir jalan lalu lintas, yang bisa dilihat langsung saat melihat di kawasan jalan lintas tersebut.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 6 Oktober – 6 Desember 2021.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa karakteristik yang menjadi sasaran peneliti. Penelitian pengembangan ini penulis lakukan untuk mengembangkan bahan ajar pada tema organ gerak hewan dan manusia di kelas 6, bahan ajar yang di kembangkan berupa slide PowerPoint yang di modifikasi sedemikian menyerupai aplikasi pembelajaran agar membuat siswa lebih tertarik ketika belajar. Tahapan uji coba ini dilakukan oleh siswa kelas 5. Untuk diterapkan bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis.

C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development untuk mengembangkan media berbasis PowerPoint yang berisi materi pembelajaran tematik kelas V. penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Oleh karena itu, bahan ajar yang telah dikembangkan dengan segala upaya juga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1. Analisis Pengembangan

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MI Nurul Yaqin peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut pada pembelajaran tematik kurangnya memiliki media untuk menunjang proses pembelajaran siswa pada materi Organ gerak hewan dan manusia. Oleh karena itu media berbasis PowerPoint Interaktif ini sangat mempunyai potensi besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran Tematik materi organ gerak hewan dan manusia. Sehingga gurupun akan lebih mudah untuk menyajikan materi dan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena dapat belajar dari media yang sangat mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri.

2. Rancangan pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model teoritik. Yang mana model ini merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa. Dan disini penulis mengguankan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Action, Evaluate).

Pemilihan model ADDIE bukan tanpa alasan ilmiah, sebab selain sebagai model pengembangan, pada tahun 1994 ADDIE juga di tetapkan sebagai basis prinsip dalam teknologi pendidikan oleh Association for Educational Communication and Technology (AECT) suatu organisasi teknologi pendidikan internasional. Selain itu model pengembangan ADDIE lebih sederhana disbanding model lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk pengembangan dimana produk yang dihasilkan belum ada disekolah, dan produk tersebut dibuat untuk memotivasi siswa untuk belajar. Produk tersebut berupa PowerPoint mengenai pembelajaran Tematik.

3. Prosedur pengembangan

Seperti penjelasan sebelumnya, penulis mengguanakan model pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Action, Evaluate).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1) Analyze atau Analysis

Istilah analisis ini sering kali muncul dalam prosedur desain/pengembangan pembelajaran. Analisis ini dalam beberapa model mengawali semua kegiatan desain pembelajaran.

Analisis yang dilakukan adalah karakteristik akademik sebagai bagian dari kemampuan prasyarat, lalu analisis tentang gaya belajar. Informasi ini selanjutnya digunakan untuk menentukan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik.

2) Design

Istilah design atau desain ini menunjukkan penentuan solusi berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis, jika ADDIE dilaksanakan mengikuti alur procedural. Selain itu, dalam tahapan desain ini, terjadi proses kreatif dimana desainer pembelajaran ditantang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam rangka membelajarkan.

Adapun perincian kegiatan dalam desain ini meliputi :

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis tugas.
- b. Menentukan strategi pembelajaran atau mengolah materi dan penyajian materi, teknik, metode, dan bentuk.
- c. Membuat desain program atau produk. Atau memodifikasi pembelajaran yang ada, menjadi bagian dari proses desain ini. Dalam tahapan ini, desainer pembelajaran perlu merujuk pada landasan teoritis belajar dan pembelajaran.
- d. Menyusun penilaian belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Development atau develop

Pada proses ini desainer pembelajaran menyiapkan segala sesuatu terkait dengan pelaksanaan uji coba. Ia menyiapkan prototype program atau produk yang akan digunakan, menyusun pola evaluasi dari *one-on-one* hingga evaluasi lapangan atau implementasi. Seluruh keperluan untuk pengembangan yang disiapkan termasuk dalam development.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

4) Implementation atau implement

Sebagai bukti bahwa desain pembelajaran bersifat empiris, maka jika persiapan pelaksanaan di lapangan telah selesai pada tahap pengembangan, langkah selanjutnya adalah menerapkan atau menggunakan program atau produk. Pada tahap ini penggunaan program/produk dimaksudkan agar apa yang telah diasumsikan pada tahap desain, diuji ketepatannya. Sebagai *end-user*.

Peserta berhak untuk merasakan, menggunakan program atau produk seperti dalam situasi sebenarnya. Untuk itu, diperlukan data melalui instrument yang telah disiapkan dalam tahap pengembangan. Data yang dikumpulkan terkait dengan proses belajar dalam konteks keadaan sebenarnya. Kesulitan yang dihadapi, serta pengujian produk pada tahap ini pula, catatan bagaimana seseorang mengalami kendala belajar atau kelancaran dikorelasikan dengan data yang sedang dikumpulkan.

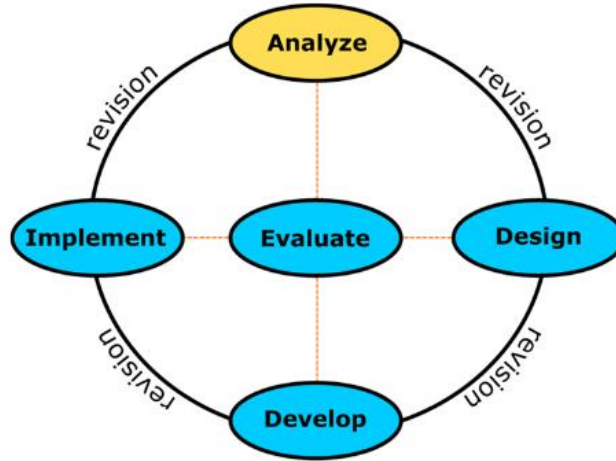
Kolaborasi berbagai pihak, selain peserta didik yaitu pengajar. Desainer pembelajaran. Peneliti atau evaluator, narasumber, desainer grafis dan ahli media sangat diperlukan.

5) Evaluation atau evaluate

Umumnya dalam tahapan ini, desainer pembelajaran memperbaiki program atau produk berdasarkan kesimpulan data yang diperoleh sewaktu uji coba. Istilah ini ialah merevisi program atau produk. Pilihan yang ada yaitu jika sifat kesalahan itu kecil, atau tidak banyak, maka program atau produk itu diperbaiki. Jika ternyata program atau produk itu dinilai tidak memuaskan maka keputusan yang diambil adalah mendesain ulang program atau produk tersebut. (Prawiradilaga, 2014: 204)

D. Implementasi model

Pada penelitian pengembangan ini penulis melakukan dengan menggunakan model sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

E. Uji Coba / Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

a. Prosedur dan hasil uji coba model

Pengujian produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian terhadap produk sasaran yang sedang dikembangkan. Sebelum pengujian, produk harus terlebih dahulu diverifikasi oleh ahli media dan ahli Bahasa dan materi, kemudian pengujian terbatas digunakan untuk pengujian produk.

b. Prosedur dan hasil evaluasi

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan dan tahapan yang akan memandu peneliti dalam mengembangkan produk. Pada tahap ini, berdiskusi dengan para ahli untuk menilai apakah produk yang diuji sudah sempurna. Pada tahap penelitian ini dilakukan dengan melakukan refleksi dan pengecekan kekurangan pada uji coba terbatas, kemudian menyempurnakan hasil akhir yang digunakan pada tes lusa.

c. Produk model yang telah di revisi

Jika ada cacat dan kekurangan dalam uji coba ekstensif, revisi produk harus dilakukan, dan sebelum produksi massal, revisi produk juga harus dilakukan selama uji coba penggunaan sehingga dapat digunakan untuk perbaikan produk dan pembuatan produk.

Dalam subjek penelitian dan eksperimen pengembangan produk, tiga poin berikut ini sangat penting :

1. Telaah pakar (Expert Judgement)

Ahli/pakar melakukan validasi bahan ajar yang dikembangkan. Untuk itu, perlu danya kriteria validator minimal pendidikan S1 dan menguasai bidang yang akan divalidasinya. Selain itu, guru ilmu Pengetahuan alam Mi nurul Iman juga menjadi validator yang akan menialai semua komponen kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam verifikasi produk adalah sebagai berikut :

- 1) Verifikator diperlukan untuk memverifikasi produk yang sedang dikembangkan
- 2) Penulis meminta verifikator melakukan verifikasi produk dengan mengisi kuesioner.
- 3) Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner diperlukan oleh verifikator untuk menguji keefektifan produk yang diperoleh.
- 4) Setelah mengisi kuisisioner, verifikator wajib menyampaikan sarannya pada baris di bawah kolom kuisisioner.

Setelah bahan ajar divalidasi, maka hasil validasi akan di analisis untuk mengetahui validitas bahan ajar yang dikembangkan. Jika hasil analisis validasi menunjukkan belum mencapai skor kevalidan maka penulis melkaukan revisi sesuai dengan saran yang dismapaikan oleh validator. Berikut adalah nama dan profesi validator yang akan memvalidasi produk yang akan dikembangkan oleh penulis :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Tabel 3.1 Nama-nama Validator Produk

NO	Nama	Profesi	Validator
1	Drs. Mursyid, M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia UIN STS Jambi	Ahli Bahasa
2	Dr. Amirul Mukminin Al Anwary, M.Pd. I	Dosen Media Pembelajaran dan Desain UIN STS Jambi	Ahli Media dan Desain Produk
3	Kiki Fatmawati, M. Pd.	Dosen Tematik UIN STS Jambi	Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia

2. Uji coba kepada kelompok kecil (Small Group Try-Out)

Eksperimen kecil dirancang untuk menentukan masalah awal saat menggunakan media. Melalui uji kelompok, saya berharap tidak ada masalah mendasar saat menggunakan media interaktif. Dalam percobaan ini, dengan mengumpulkan siswa dari 10 calon pengguna, dalam hal ini siswa kelas V MI Nurul Yaqin. Pengambilan sampel uji coba kelompok dilakukan dengan menggunakan teknik penyebaran angket yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan masukan dari uji tim, digunakan sebagai bahan untuk produk revisi.

3. Uji coba lapangan (Field Try-Out)

Dalam uji coba lapangan ini diperoleh dengan cara mengisi kuisisioner. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media interaktif yang dikembangkan. Penginputan hasil uji lapangan ini menjadi dasar akhir untuk penyempurnaan dan penyempurnaan produk agar menghasilkan produk yang layak pakai.

F. Pengumpulan dan Analisis Data

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah bagian terpenting dari penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara. Angket/kuisisioner, observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data tersebut :

1) Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dipilihnya angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Tujuan penggunaan angket/kuisisioner untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, ahli pembelajaran tematik dan ahli bahasa mengenai kelayakan media dan ketertarikan responden terhadap produk yang dikembangkan sehingga di peroleh skor dari poin yang ada pada media tersebut.

2) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri sendiri atau self-report. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V yang dijadikan kelas test untuk memperoleh data kualitatif keadaan siswa, tanggapan guru terhadap media telah di kembangkan dan di terapkan di kelas test.

3) Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain. Yaitu wawancara dan kuisisioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. pada penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

ini observasi dilakukan untuk mengetahui ketertarikan belajar siswa dengan media interaktif berbasis power point.

4) Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara pmengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber.(Sugiyono, 2015: 137)

2. Instrumen Pengumpulan data

a) Angket penilaian ahli materi

Tabel 3.2Kisi-kisi penilaian Ahli Materi

BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
	SK	K	B	SB
1) Kesesuaian Materi dengan kurikulum 2013				
2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
4) Kejelasan isi materi				
5) Kesesuaian soal dengan materi				
6) Kesesuaian gambar dan video pembelajaran dengan materi				
7) Kesesuaian data dan fakta				
8) Menambahkan kemampuan pengetahuan siswa berdasarkan pengetahuan awal yang dimilikinya.				

b) Angket penilaian ahli desain Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi penilaian Ahli desain media

BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
	SK	K	B	SB
1) Kemudahan bahan pengembangan untuk didapat				
2) Mudah disimpan				
3) Mudah digunakan				
4) Ketepatan memilih produk untuk pengembangan				
5) Kejelasan petunjuk penggunaan media				
6) Pengemasan media				
7) Tingkat keawetan media				
8) Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				
9) Keterbacaan teks				
10) Keseimbangan proporsi gambar dan video				
11) Tampilan gambar dan video yang disajikan				
12) Keseimbangan proporsi gambar dan video				
13) Kesesuaian gambar dan video yang mendukung materi				
14) Pengaturan tata letak				
15) Komposisi warna				
16) Keserasian pemilihan warna				
17) Kerapian desain				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

c) Angket penilaian ahli bahasa

Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian ahli bahasa

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			
		SK	K	B	SB
A. Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat				
	2) Keefektifan kalimat				
	3) Kebakuan istilah				
B. Komunikatif	4) Pemahaman terdapat pesan atau informasi				
C. Dialog dan interaktif	5) Kemampuan memitivai peserta didik				
	6) Kemampuan mendorong kemampuan berfikir kritis				
D. Kesesuaian perkembangan peserta didik	7) Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				
	8) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				
E. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	9) Ketepatan tata Bahasa				
	10) Ketepatan ejaan				
F. Penggunaan istilah, Symbol atau ikon	11) Konsistensi penggunaan istilah				
	12) Konsistensi penggunaan symbol atau ikon				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

d) Angket penilaian siswa uji coba lapangan

Tabel 3.5 Kisi-kisi penilaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1.	Bagaimana kemenarikan media berbasis PowerPoint Interaktif				
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media berbasis PowerPoint interaktif				
4.	Bagaimana sajian animasi pada media berbasis PowerPoint Interaktif				
5.	Bagaimana komposisi warna <i>Articulate Storyline</i>				
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar media berbasis PowerPoint Interaktif				
7.	Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran				
9.	Bagaimana ketepatan urutan pembelajaran media PowerPoint Interaktif				
10.	Bagaimana kesesuaian materi pembelajaran media berbasis PowerPoint Interaktif				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

3. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitin pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu :

1) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\chi}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi Kelayakan

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

$\sum x_i$: Jumlah total jawaban skor tertinggi (nilai harapan)

100% : konstanta

Penelitian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (Skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah diharapkan.

3.6 Tabel kriteria penilaian kelayakan produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat Baik, Tidak perlu ada revisi	80 – 100
60 – 79	Baik, tidak perlu ada revisi	60 – 79
40 -59	Cukup, perlu ada revisi	40 -59
<40	Kurang, perlu revisi semua	<40

Berdasarkan table diatas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 60% - 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian. Penilaian harus memenuhi kriteria valid jika dalam kriteria tidka valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.(Sugiyono, 2013: 147)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint ini digunakan pada kelas V. Media pembelajaran ini digunakan selama satu kali dalam satu pertemuan pembelajaran tematik. Paparan media pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajran di Madrasah masih memerlukan pengembangan yang lebih lanjut. Terdapat kekurangan dari media yang digunakan yaitu dari segi tampilan yang kurang menarik karena berupa dua dimensi, kemudian tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi, selain itu, dari segi materi media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi tidak terperinci karena hanya berupa gambar saja.

Sehingga peneliti mengembangkan media berbasis PowerPoint Interaktif dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang layak dan valid.

A. Langkah-langkah Pengembangan Produk

Peneliti mengembangkan media berbasis PowerPoint Interaktif dengan menggunakan model penelitian ADDIE, berikut Langkah-langkah pengembangan produk :

1. *Analysis* (Analisis)

Bersumber dari hasil peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyususbab bahan ajar Tematik. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja permasalahan yang dihadapi untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media dua dimensi saja. Dari media pembelajaran dua dimensi tidak terdapat video animasi penjelasan materi. Selain itu dalam penyampaian materi tidak jelas dan tidak terperinci hanya berupa gambar saja.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari pembelajaran Tematik. Media berbasis PowerPoint Interaktif merupakan media yang memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. PowerPoint Interaktif mampu menampilkan tanyangan suara, teks, gambar, animasi, music dan kuis interaktif sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan media dua dimensi

2. *Design* (Desain)

Pendanaan pengembangan media berbasis PowerPoint Interaktif adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yang terdiri dari 2 Content. Content yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan “Organ Gerak Hewan dan Manusia Tematik kelas V Tema 1 Subtema 1”. Content yang kedua berisi menu yang terdiri dari Petunjuk penggunaan media, Tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran dan Kuis interaktif. Selanjutnya untuk format isis dengan menambahkan gambar, audio, dan video animasi pada setiap penjelasan materi. Pembuatan media menggunakan aplikasi PowerPoint dalam proses desain. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik yang disimpan dalam bentuk PowerPoint.

Berikut tampilan media berbasis PowerPoint Interaktif yang telah dikembangkan peneliti :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1. Tampilan Media Interaktif Berbasis PowerPoint

a) Tampilan dalam monitor



b) Tampilan dalam ponsel



2. Isi Media Interaktif Berbasis PowerPoint

a) Tampilan awal

Halaman ini sengaja digunakan animasi seorang guru seperti ini dikarenakan untuk seperti suasana saat belajar di sekolah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

b) Tampilan menu

Pada tampilan menu ini sengaja digunakan gambar-gambar yang sesuai dengan bentuk tampilan menu seperti : lampu menunjukkan petunjuk, catatan menunjukkan tujuan, buku menunjukkan materi, kertas ujian menunjukkan Latihan.



c) Tampilan petunjuk

Di halaman petunjuk ditambahkan penjelasan mengenai gambar gambar yang ada di halaman menu, serta gambar yang digunakan untuk tombol lainnya



d) Tampilan Materi pembelajaran

- 1) Pada halaman pertama materi pembelajaran menyajikan penjelasan mengenai apa itu gerak menggunakan animasi manusia dan hewan yang sedang berjalan serta adanya audio dan balon yang menjelaskan pengertian gerak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

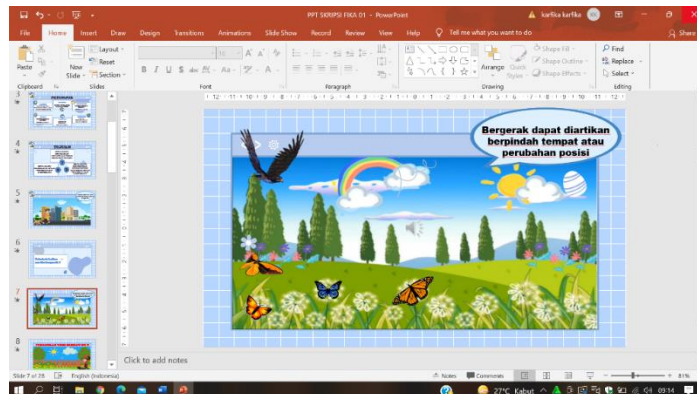
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



2) di halaman kedua ada pertanyaan mengenai apa itu bergerak yang di sertakan dengan animasi bertanya dan audio



3) Di halaman ketiga ada penjelasan bergerak yang di sertakan vidio contoh hewan bergerak dan ada balon penjelasan dan audio.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 4) Di halaman keempat siswa diarahkan untuk memperhatikan vidio yang telah di sajikan dan ada animasi guru mengamati agar siswa juga ikut mengamati.



- 5) Di halaman kelima ada gambar yang memberi contoh dari macam macam organ gerak manusia dan di sertakan dengan audio.



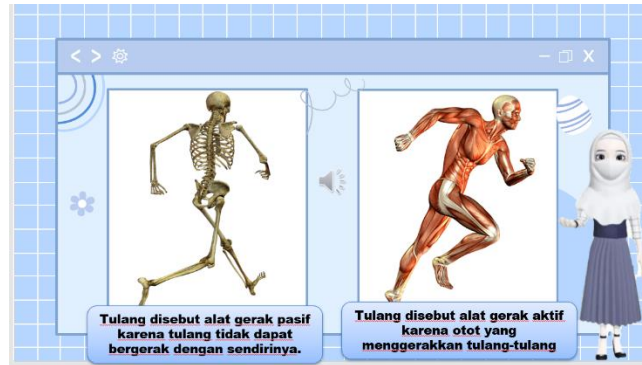
- 6) Di halaman keenam ada pertanyaan mengenai pengertian alat gerak pasif yang disertakan dengan animasi bertanya dan audio.



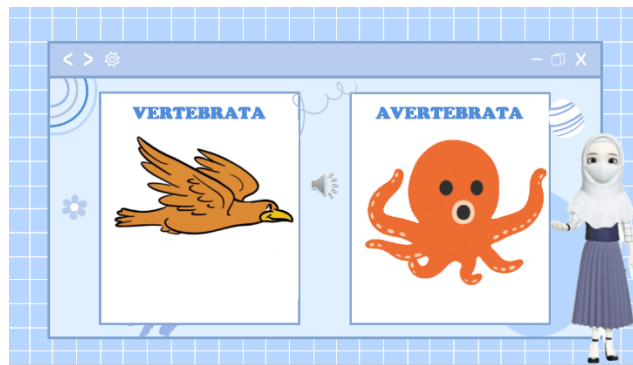
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 7) Di halaman ketujuh ada penjelasan mengenai alat gerak pasif dan aktif serta contoh gambarnya dan audio penjelasan.



- 8) Di halaman kedelapan ada penjelasan mengenai hewan vertebrata dan avertebrata serta contoh gambarnya, dan ada audio dan animasi yang menyerupai guru agar terasa seperti suasana belajar biasanya.



- 9) Di halaman kesembilan dan kesepuluh ada contoh gambar hewan vertebrata dan avertebra serta audio dan animasi guru yang sedang menjelaskan materi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

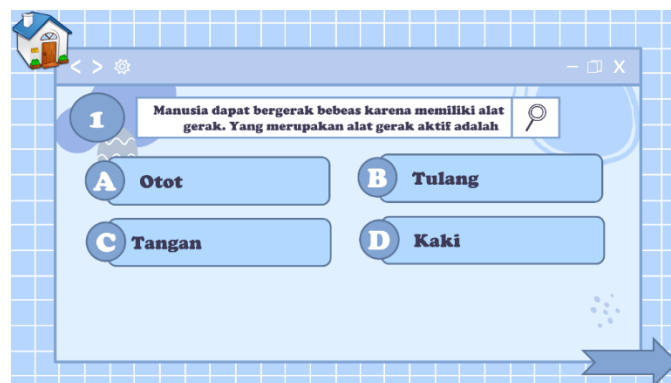
- 10) Di halaman kesebelas siswa diarahkan untuk memperhatikan video hewan untuk menjelaskan apa organ gerak dari hewan tersebut. Serta ada audio dan animasi guru yang sedang mengamati.



- 11) Di halaman keduabelas ada tabel untuk siswa berdiskusi bersama orangtua atau temannya, dan ada audio serta animasi guru bertanya.

NO	NAMA HEWAN	ORGAN GERAK	FUNGSIYA
1	SIPUT
2	UBUR-UBUR
3	KATAK
4	SAPI

- 12) Di halaman ketigabelas ada soal-soal Latihan yang akan di jawab oleh siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 13) Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul animasi jawaban benar serta audio tepuk tangan.



- 14) Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah maka akan muncul animasi jawaban salah serta audio suara menangis.



3. *Development* (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan media berbasis PowerPoint Interaktif yang di desain menggunakan aplikasi PowerPoint. Setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi desain oleh ahli media, validasi isi materi dengan ahli materi, dan validasi kualitas Bahasa oleh ahli Bahasa.

4. Implementation (Implementasi)

Mengimplementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli produk media pembelajaran, powepoint interaktif juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat menarik” dengan perolehan presentasi 89%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran serta sangat menarik sehingga peserta didik senang menggunakan media pembelajaran PowerPoint Interaktif.

5. Evaluate (Evaluasi)

Revisi produk pengembangan dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang di peroleh dari validator, dosen pembimbing, uji coba (siswa) dan masukan pihak-pihak lainnya. Adapun beberapa revisi yang dilakukan untuk perbaikan multimedia pembelajaran berbasis PowerPoint dan buku petunjuk penggunaan media penulis paparkan sebagai berikut :

a) Perbaikan media

Perbaikan media dilakukan dengan masukan saran yang diberi oleh Ahli media. Berikut perbaikan yang dilakukan oleh peneliti :

Saran Dan Kritik
Tambahkan tulisan saat animasi berbicara

1) Desain Awal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2) Desain Sesudah Revisi



b) Perbaiki Bahasa

Perbaikan Bahasa dilakukan dengan masukan saran yang diberi oleh Ahli bahasa. Berikut perbaikan yang dilakukan oleh peneliti :

Saran Dan Kritik

Gunakan kata yang baku

1) Desain awal



2) Desain sesudah revisi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

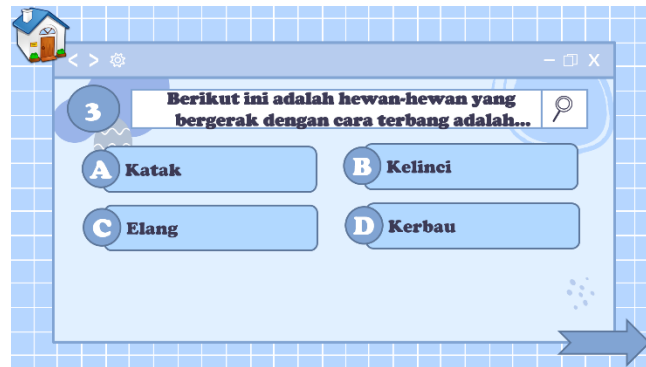
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

c) Perbaiki materi

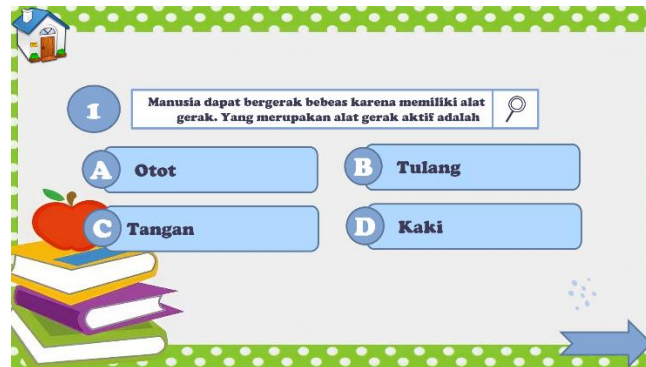
Perbaikan materi dilakukan dengan masukan saran yang diberi oleh Ahli materi. Berikut perbaikan yang dilakukan oleh peneliti :

Saran Dan Kritik
Soal Latihan menunjukkan HOTS

1) Desain awal



2) Desain sesudah revisi



B. Kelayakan Produk

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media PowerPoint Interaktif sebagai media pembelajaran. Ahli media kemudian dimohon untuk memberikan penilaian media PowerPoint Interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik. Penilaian uji validitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

produk oleh ahli media pembelajaran ini adalah dosen PGMI Bapak Dr. Amirul Mukminin Al Anwari, M. Pd. I. Kriteria kelayakan produk oleh ahli media sebagai berikut :

Tabel 4.1 kriteria penilaian kelayakan produk media

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat Baik (Sangat Layak), Tidak perlu ada revisi	80 – 100
60 – 79	Baik (Layak), tidak perlu ada revisi	60 – 79
40 -59	Cukup Baik (Cukup Layak), perlu ada revisi	40 -59
<40	Kurang Baik (Kurang Layak), perlu revisi semua	<40

Kriteria skor total kelayakan produk oleh ahli media di atas digunakan untuk mengetahui kelayakan media berbasis PowerPoint Interaktif dari ahli media. Pengembangan media dapat dikatakan layak apabila minimal masuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan tabel di atas, skor layak berkisar antara 60% sampai atau sama dengan 79%. Apabila skor yang diperoleh dari ahli media belum memenuhi kriteria layak, maka perlu dilakukan revisi produk sampai dinyatakan layak oleh ahli media. Hasil penilaian media berbasis PowerPoint Interaktif oleh ahli media sebagai berikut :

Tabel 4.2 penilaian kelayakan produk oleh ahli media

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Kemudahan bahan pengembangan untuk didapat	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
2	Mudah disimpan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
3	Mudah digunakan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
4	Ketepatan memilih produk untuk pengembangan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
6	Pengemasan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
7	Tingkat keawetan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
8	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	3	4	75%(Valid)
9	Keterbacaan teks	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
10	Tampilan gambar dan video yang disajikan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
11	Keseimbangan proporsi gambar dan video	3	4	75%(Valid)
12	Kesesuaian gambar dan video yang mendukung materi	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
13	Pengaturan tata letak	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
14	Komposisi warna	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
15	Keserasian pemilihan warna	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
16	Kerapian desain	3	4	75%(Valid)
17	Kemenarikan desain	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		65	68	
VALIDITAS		95%		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

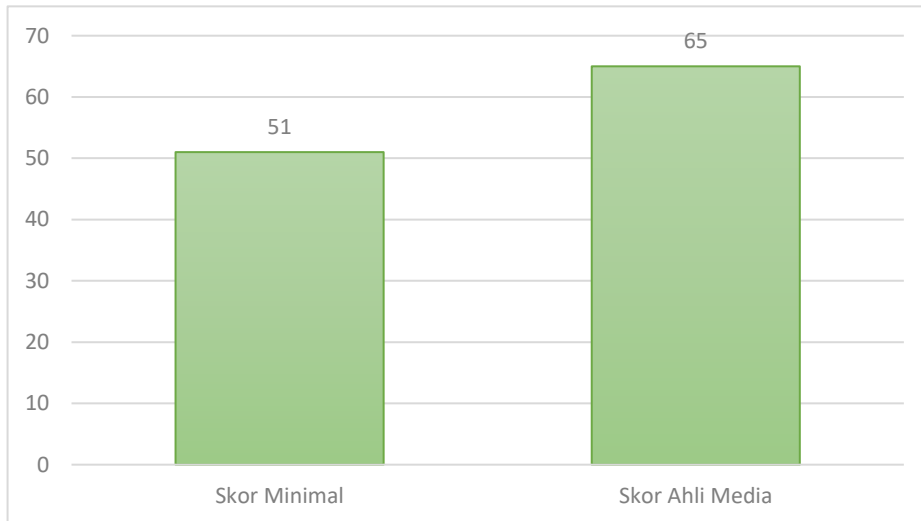


Diagram 4.1. Hasil Skor Penilaian Ahli Media

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

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

Keterangan :

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

XI = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 = Bilangan konstan

Jika dihitung maka.

$$p = \frac{65}{68} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil perolehan skor oleh ahli media yaitu 95%. Skor tersebut melampaui kriteria “Layak” yang berada pada kisaran 60% sampai atau sama dengan 79%. Dengan demikian, skor yang diperoleh dari ahli media dikategorikan “Sangat Layak”.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa dilakukan dengan melihat kualitas Bahasa PowerPoint Interaktif sebagai media pembelajaran. Ahli Bahasa kemudian dimohon untuk memberikan penilaian Bahasa media PowerPoint Interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik. Penilaian uji validitas produk oleh ahli bahasa pembelajaran ini adalah dosen PGMI Bapak Drs. Mursyid, M. Pd. Kriteria kelayakan produk oleh ahli Bahasa sebagai berikut :

4.3 Tabel kriteria penilaian kelayakan produk bahasa

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat Baik (Sangat Layak), Tidak perlu ada revisi	80 – 100
60 – 79	Baik (Layak), tidak perlu ada revisi	60 – 79
40 -59	Cukup Baik (Cukup Layak), perlu ada revisi	40 -59
<40	Kurang Baik (Kurang Layak), perlu revisi semua	<40

Kriteria skor total kelayakan produk oleh ahli bahasa di atas digunakan untuk mengetahui kelayakan media berbasis PowerPoint Interaktif dari ahli bahasa. Pengembangan media dapat dikatakan layak apabila minimal masuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan tabel di atas, skor layak berkisar antara 60% sampai atau sama dengan 79%. Apabila skor yang diperoleh dari ahli bahasa belum memenuhi kriteria layak, maka perlu dilakukan revisi produk sampai dinyatakan layak oleh ahli bahasa. Hasil penilaian media berbasis PowerPoint Interaktif oleh ahli bahasa sebagai berikut :

Tabel 4.4 penilaian kelayakan produk oleh ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Ketepatan struktur kalimat	3	4	75%(Valid)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
2	Keefektifan kalimat	3	4	75%(Valid)
3	Kebakuan istilah	3	4	75%(Valid)
4	Pemahaman terdapat pesan atau informasi	3	4	75%(Valid)
5	Kemampuan memitivai peserta didik	3	4	75%(Valid)
6	Kemampuan mendorong kemampuan berfikir kritis	3	4	75%(Valid)
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	4	75%(Valid)
8	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	3	4	75%(Valid)
9	Ketepatan tata Bahasa	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
10	Ketepatan ejaan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
11	Konsistensi penggunaan istilah	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
12	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		40	48	
VALIDITAS		83%		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

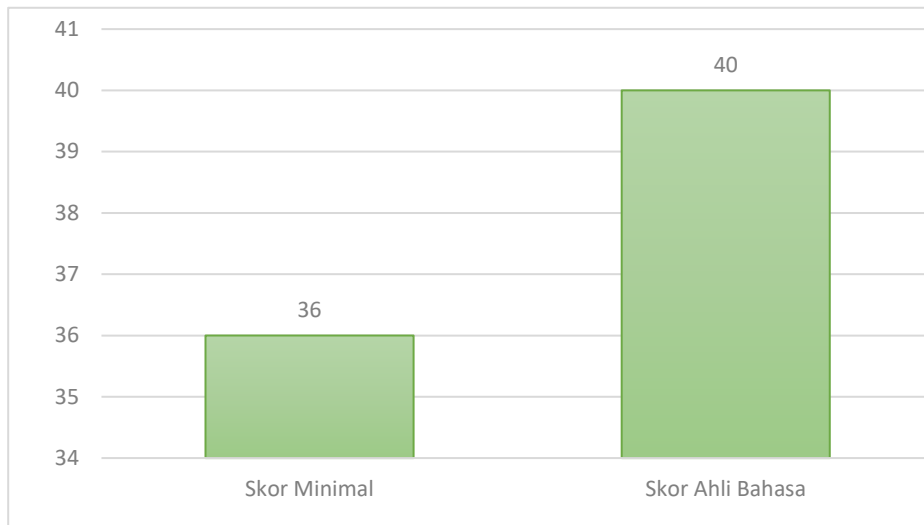


Diagram 4.2. Hasil Skor Penilaian Ahli Bahasa

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

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

Keterangan :

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

XI = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 = Bilangan konstan

Jika dihitung maka.

$$p = \frac{40}{48} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Hasil perolehan skor oleh ahli bahasa yaitu 83%. Skor tersebut melampaui kriteria “Layak” yang berada pada kisaran 60% sampai atau sama dengan 79%. Dengan demikian, skor yang diperoleh dari ahli Bahasa dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan melihat kualitas materi PowerPoint Interaktif sebagai media pembelajaran. Ahli materi kemudian dimohon untuk memberikan penilaian materi media PowerPoint Interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik. Penilaian uji validitas produk oleh ahli materi pembelajaran ini adalah dosen PGMI Ibu Kiki Fatmawati, M. Pd. Kriteria kelayakan produk oleh ahli materi sebagai berikut :

Tabel 4.5 kriteria penilaian kelayakan produk Materi

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat Baik (Sangat Layak), Tidak perlu ada revisi	80 – 100
60 – 79	Baik (Layak), tidak perlu ada revisi	60 – 79
40 -59	Cukup Baik (Cukup Layak), perlu ada revisi	40 -59
<40	Kurang Baik (Kurang Layak), perlu revisi semua	<40

Kriteria skor total kelayakan produk oleh ahli materi di atas digunakan untuk mengetahui kelayakan media berbasis PowerPoint Interaktif dari ahli materi. Pengembangan media dapat dikatakan layak apabila minimal masuk dalam kategori “layak”. Berdasarkan tabel di atas, skor layak berkisar antara 60% sampai atau sama dengan 79%. Apabila skor yang diperoleh dari ahli materi belum memenuhi kriteria layak, maka perlu dilakukan revisi produk sampai dinyatakan layak oleh ahli materi. Hasil penilaian media berbasis PowerPoint Interaktif oleh ahli materi sebagai berikut :

Tabel 4.6 penilaian kelayakan produk oleh ahli materi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
4	Kejelasan isi materi	3	4	75%(Valid)
5	Kesesuaian soal dengan materi	3	4	75%(Valid)
6	Kesesuaian gambar dan video pembelajaran dengan materi	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
7	Kesesuaian data dan fakta	3	4	75%(Valid)
8	Menambah Kemampuan pengetahuan siswa berdasarkan pengetahuan awal yang dimilikinya	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		29	32	
VALIDITAS		90%		

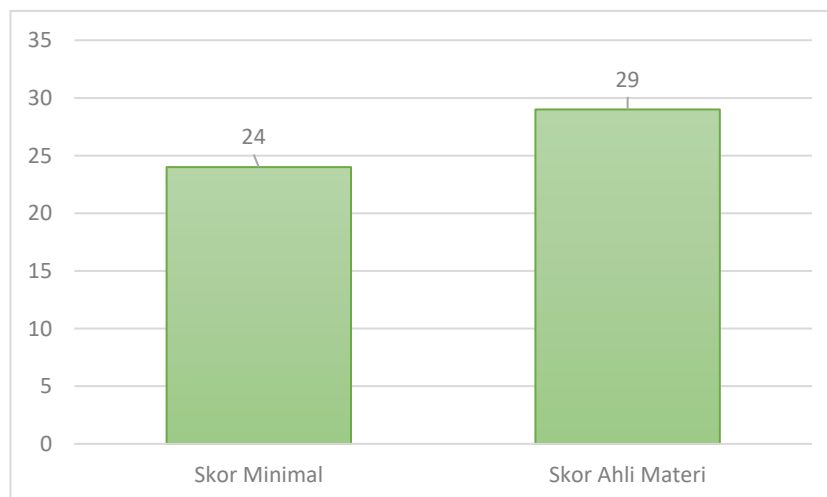


Diagram 4.3. Hasil Skor Penilaian Ahli Materi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

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

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

Keterangan :

- P = Skor yang dicari
- X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin
- XI = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin
- 100 = Bilangan konstan

Jika dihitung maka.

$$p = \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil perolehan skor oleh ahli materi yaitu 90%. Skor tersebut melampaui kriteria “Layak” yang berada pada kisaran 60% sampai atau sama dengan 79%. Dengan demikian, skor yang diperoleh dari ahli materi dikategorikan “Sangat Layak”.

Respon Peserta Didik

Nilai uji coba produk peserta didik ini akan menjadi dasar untuk memahami cakupan dan kesesuaian isi materi dan kebutuhan peserta didik. Aspek ini terkait dengan daya tarik media Interaktif berbasis PowerPoint, penggunaan media petunjuk PowerPoint, keterbacaan teks / teks media PowerPoint, pemilihan animasi, pemilihan komposisi warna, ketepatan gambar, pemilihan, dan kemudahan pemahaman isi Materi yang relevan, keakuratan urutan pembelajaran dan keberlakuan materi pembelajaran.

Setelah menyelesaikan pembelajaran dengan memakai Media Interatif berbasis PowerPoint, siswa akan menjawab dan menceklist kuesioner yang berisi tentang proses pembelajaran. Penulis mengikuti kelas dengan jumlah siswa didalamnya 20 yang artinya terdapat 20 penjawab.

Tabel 4.7 kriteria penilaian respon peserta didik

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk	Presentase (%)
80 – 100	Sangat tertarik (Sangat Layak).	80 – 100
60 – 79	Tertarik (Layak).	60 – 79
40 -59	Cukup Tertarik (Cukup Layak).	40 -59
<40	Kurang Tertarik (Kurang Layak).	<40

Kriteria skor total respon siswa di atas digunakan untuk mengetahui ketertarikan terhadap media berbasis PowerPoint Interaktif dari peserta didik. Pengembangan media dapat dikatakan Tertarik apabila minimal masuk dalam kategori “Tertarik”. Berdasarkan tabel di atas, skor tertarik berkisar antara 60% sampai atau sama dengan 79%. Hasil respon siswa terhadap media berbasis PowerPoint Interaktif sebagai berikut :

Tabel 4.8 hasil Validasi Respon siswa

No	Nama siswa	Indikator penilaian Angket siswa								X	XI
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8		
1	A	4	1	3	4	1	4	3	2	22	32
2	FS	2	3	1	4	2	2	3	1	38	32
3	SPD	2	3	4	3	4	3	4	4	27	32
4	CNP	2	3	3	4	4	3	4	4	27	32
5	MIG	3	4	2	3	4	3	2	4	25	32
6	HFR	3	4	3	3	4	3	4	3	27	32
7	ZA	3	4	3	3	4	4	4	4	29	32
8	S	4	3	4	3	4	2	4	3	27	32
9	RN	3	4	3	3	4	4	3	3	27	32
10	RA	3	4	4	2	3	2	3	4	25	32
11	FF	4	3	4	4	4	4	3	2	28	32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Nama siswa	Indikator penilaian Angket siswa								X	XI
12	RM	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
13	J	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32
14	SG	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32
15	JH	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
16	JM	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32
17	TH	4	4	3	4	4	4	4	4	21	32
18	JK	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32
19	BW	3	4	3	3	4	4	3	4	28	32
20	IN	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
JUMLAH										570	640
VALIDITAS										89%	

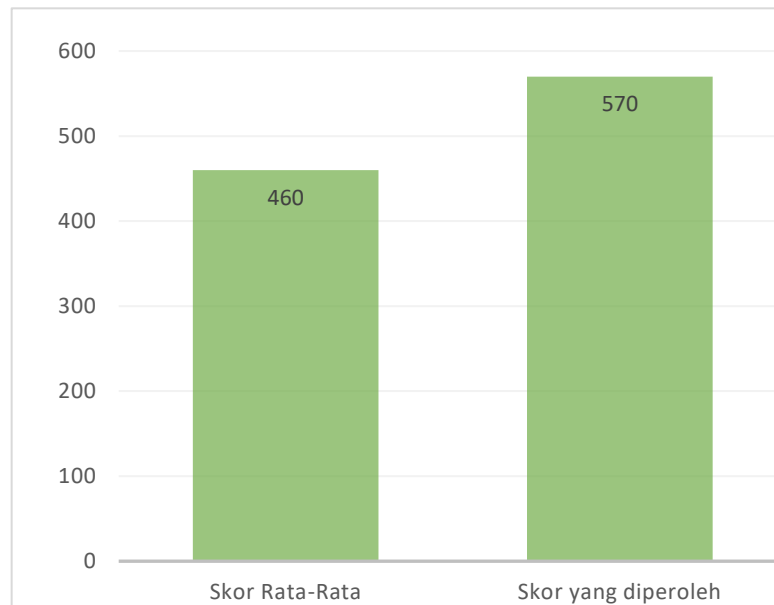


Diagram 4.3. Hasil Skor Respon Siswa

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

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

Keterangan :

P = Skor yang dicari

X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

XI = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 = Bilangan konstan

Jika dihitung maka.

$$p = \frac{570}{640} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Hasil perolehan skor yaitu 89%. Skor tersebut melampaui kriteria “Tertarik” yang berada pada kisaran 60% sampai atau sama dengan 79%. Dengan demikian, skor yang diperoleh dikategorikan “Sangat Tertarik”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASISI POWER POINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI MI NURUL YAQIN MUARO JAMBI**” dengan menggunakan metode penelitian *Research and develovment* (R&D) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media interaktif berbasis PowerPoint materi Organ gerak hewan dan manusia yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbentuk file PowerPoint. Media ini berisi tentang penjelasan materi Organ gerak hewan dan manusia serta video-video pendukung pembelajaran yang dapat menambah pengalaman dalam pembelajaran serta animasi-animasi yang digunakan untuk menambah ketertarikan siswa terhadap media yang ditampilkan. Media ini juga dilengkapi petunjuk penggunaan.

Hasil uji coba pengembangan media PowerPoint ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para validator serta penilaian guru kelas dan siswa kelas V MI Nurul Yaqin Muaro Jambi sebagai pengguna media PowerPoint. Berikut hasil uji coba pengembangan media PowerPoint :

- a. Penilaian dari ahli media memperoleh presentasi kevalidan/kelayakan sebesar 95%
- b. Penilaian dari ahli pembelajaran tematik memperoleh presentasi kevalidan/kelayakan sebesar 90%
- c. Penilaian dari ahli Bahasa memperoleh presentasi kevalidan/kelayakan sebesar 83%
- d. Tanggapan penilaian dari uji lapangan memperoleh presentasi kevalidan/kelayakan mencapai 89%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- e. Hasil evaluasi penggunaan media Interaktif Berbasis PowerPoint materi Organ gerak hewan dan manusia ini dapat digunakan oleh guru dikarenakan media ini sangat membantu sekali untuk proses pembelajaran tematik dan menarik menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran di kelas. Ketertarikan siswa ini terbukti dari Hasil kuesioner yang peneliti berikan kepada peserta didik telah masuk ke kategori Pengembangan yang “sangat Baik”.

B. Saran

Berdasarkan *Research and development* yang telah diselesaikan, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1) Sekolah

Pelatihan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan pendidik yang memegang pembelajaran Tematik agar teknologi yang tersedia di sekolah dapat tercipta dan dimanfaatkan sebagai berbagai macam Bahan Ajar, salah satunya Media interaktif berbasis *PowerPoint*.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran Organ gerak hewan dan manusia berbasis PowerPoint harus digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Wayan, Tahlim, S. (2020). *Dampak Pandemi COVID-19* (Vol. 148). IAARD PRESS.
- agus purwanto, R. pramoni. (2020). *Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*.
- Anggi Ajriyan Putra, M Syahrani Jailani, S. Y. S. (2021). *Pengaruh Media Interaksi Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah AN Nizham Kota Jambi*.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Sinar Grafika Offset.
- Hilir., A. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Lakeisha.
- Hilir, A. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. In *Penerbit Lakeisha* (Vol. 1, Issue 2). Lakeisha.
- Ihsan, Syahrani, F. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi*.
- Kadir. (2014). *Pembelajaran tematik*.
- Mais, A. (2016). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. In *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Mauliadisman. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi*. 26(3), 22.
- Muryati, Nasyariah, A. (2020). *Proses Pembelajaran Daring / Luring Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kelas Madrasah 2021*.
- Nurdyansyah, andiek. (2015). *inovasi teknologi pendidikan*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

Prawiradilaga, D. S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan*.

Ratna Sari, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*.

Syafaruddin, S jailani, F. A. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Daring yang Digunakan Oleh Guru Sekolah Dasar Negeri 151 / IV Alam Barajo*.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana PrenadaMedia Group.

Savitri, D. nur. (2019). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Iinformasi Komunikasi Melalui Media Power Point Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Tematik Siswa di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol*.

SN Rohani, MS Jailani, A. M. (2021). *Pengaruh Gadget Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, CV.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta CV.

Suryansyah, Jailani, S. S. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi*. 38.

Wahyuni, Nasyariah, M. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran PowerPoint (PPT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*.

Lampiran Rencana pelaksanaan pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Nurul Yaqin Muaro Jambi
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPA
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis	3.1.1 Menemukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan
	4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual	4.1.1 Menuliskan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan
	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	3.1.1 Mengidentifikasi alat gerak hewan dan manusia
	4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan	4.1.1 Menunjukkan alasan identifikasi alat gerak hewan dan manusia

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui video, siswa mampu menyebutkan alat gerak hewan dan manusia.
- Melalui video, peserta didik mengetahui tentang hewan avertebrata dan vertebrata.
- Melalui video, siswa mampu menentukan jenis-jenis alat gerak hewan avertebrata dan vertebrata.
- Melalui video dan pengamatan, siswa mampu menganalisis fungsi alat gerak hewan dengan benar.
- Melalui kegiatan latihan, siswa mampu menjawab soal-soal tentang alat gerak hewan dan manusia beserta fungsinya dengan benar.

Media Pembelajaran :

PowerPoint, Buku Siswa Tema 1 Revisi 2018: Organ Gerak Hewan dan Manusia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Kegiatan	Waktu (Menit)
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru mengucapkan salam pembuka, menanyakan kabar dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	5
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video pembelajaran dan membaca materi yang telah diberikan oleh guru (Mengalami) Siswa mencatat hal-hal penting dari materi dan video pembelajaran tersebut. Siswa menjawab pertanyaan terkait materi dan video yang telah diberikan seperti : <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja alat gerak hewan dan manusia ? • Apa fungsi dari alat gerak hewan dan manusia ? • Apa pengertian dari hewan avertebrata dan vertebrata ? Siswa mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru di PowerPoint. Siswa melakukan kegiatan-kegiatan pada LKPD sesuai dengan perintah dan petunjuk yang ada pada LKPD. 2. Siswa melakukan tukar pikiran atau berdiskusi dengan teman-temannya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD (Interaksi) Siswa juga dapat melakukan tukar pikiran dengan guru (Interaksi) Setelah siswa menyelesaikan LKPD, siswa diminta untuk melakukan presentasi laporan hasil kerja secara lisan dan tulis, siswa lainnya diberi kesempatan untuk memberi tanggapan siswa yang telah presentasi (Komunikasi) <p>Siswa membaca dan memahami kesimpulan yang ada pada LKPD sebagai penguatan terhadap kegiatan yang telah dilakukan</p>	35
<p>Kegiatan Penutup</p> <p>Anak-anak telah belajar tentang pokok pikiran dan organ gerak hewan dan manusia serta fungsinya. Sungguh maha besar Allah SWT yang telah menciptakan berbagai macam Hewan dengan memberikan manfaat yang sangat besar bagi kita manusia..</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang telah kamu pahami ? 2. Apa yang belum kamu pahami ? 3. Apa yang akan terjadi jika hewan dan manusia tidak mempunyai alat gerak ? Coba Jelaskan ! 4. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini (Refleksi) <p>Jawablah kegiatan refleksi diatas secara lisan.</p> <p>Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam</p>	5

Penilaian :

Penilaian pengetahuan : tes tertulis

Pedoman Penilaian Sikap :

NO	ASPEK YANG DINILAI	Keterangan
1	Menggunakan bahasa yang baik dan sopan saat menjawab pertanyaan dan memberikan/menyampaikan pendapat	
2	Jujur dalam berkarya dan mengerjakan tugas	
3	Berinteraksi dengan baik dengan anggota belajar	
4	Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	
5	Menunjukkan kreatifitas	

Pedoman penilaian keterampilan :

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kemampuan mengidentifikasi alat gerak hewan dan manusia dari kegiatan pengamatan	20
2	Kemampuan membandingkan dan menuliskan hasil pengamatan yang diperoleh dengan contoh yang diberikan oleh guru menurut pengetahuan sendiri	20
3	Kemampuan memanfaatkan sumber belajar lain terkait materi pembelajaran	20
4	Membuat laporan hasil, refleksi dan membuat kesimpulan dalam bentuk tulisan yang panjang dan rapi	20
5	Mempresentasikan hasil laporan melalui video dan foto	20
J		100

Jambi, 01 September 2021



Karfika

Lampiran Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Kemudahan bahan pengembangan untuk didapat	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
2	Mudah disimpan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
3	Mudah digunakan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
4	Ketepatan memilih produk untuk pengembangan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
6	Pengemasan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
7	Tingkat keawetan media	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
8	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	3	4	75%(Valid)
9	Keterbacaan teks	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
10	Tampilan gambar dan video yang disajikan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
11	Keseimbangan proporsi gambar dan video	3	4	75%(Valid)
12	Kesesuaian gambar dan video yang mendukung materi	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
13	Pengaturan tata letak	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
14	Komposisi warna	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
15	Keserasian pemilihan warna	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
16	Kerapian desain	3	4	75%(Valid)
17	Kemenarikan desain	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		65	68	
VALIDITAS		95%		

Saran Dan Kritik

Tambahkan tulisan saat animasi berbicara

Lampiran Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Ketepatan struktur kalimat	3	4	75%(Valid)
2	Keefektifan kalimat	3	4	75%(Valid)
3	Kebakuan istilah	3	4	75%(Valid)
4	Pemahaman terdapat pesan atau informasi	3	4	75%(Valid)
5	Kemampuan memitivai peserta didik	3	4	75%(Valid)
6	Kemampuan mendorong kemampuan berfikir kritis	3	4	75%(Valid)
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	4	75%(Valid)
8	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	3	4	75%(Valid)
9	Ketepatan tata Bahasa	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
10	Ketepatan ejaan	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
11	Konsistensi penggunaan istilah	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
12	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		40	48	
VALIDITAS		83%		

Saran Dan Kritik

Gunakan kata yang baku

Lampiran Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	X	XI	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
4	Kejelasan isi materi	3	4	75%(Valid)
5	Kesesuaian soal dengan materi	3	4	75%(Valid)
6	Kesesuaian gambar dan video pembelajaran dengan materi	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
7	Kesesuaian data dan fakta	3	4	75%(Valid)
8	Menambah Kemampuan pengetahuan siswa berdasarkan pengetahuan awal yang dimilikinya	4	4	100% (Valid Tidak ada perbaikan)
JUMLAH		29	32	
VALIDITAS		90%		

Saran Dan Kritik

1. Cantumkan Kompetensi Dasar Tematik
2. Perbaiki lagi tujuan pembelajaran
3. Soal Latihan menunjukkan HOTS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran Penilaian Respon Siswa

No	Nama siswa	Indikator penilaian Angket siswa								X	XI
		N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8		
1	A	4	1	3	4	1	4	3	2	22	32
2	FS	2	3	1	4	2	2	3	1	38	32
3	SPD	2	3	4	3	4	3	4	4	27	32
4	CNP	2	3	3	4	4	3	4	4	27	32
5	MIG	3	4	2	3	4	3	2	4	25	32
6	HFR	3	4	3	3	4	3	4	3	27	32
7	ZA	3	4	3	3	4	4	4	4	29	32
8	S	4	3	4	3	4	2	4	3	27	32
9	RN	3	4	3	3	4	4	3	3	27	32
10	RA	3	4	4	2	3	2	3	4	25	32
11	FF	4	3	4	4	4	4	3	2	28	32
12	RM	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
13	J	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32
14	SG	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32
15	JH	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
16	JM	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32
17	TH	4	4	3	4	4	4	4	4	21	32
18	JK	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32
19	BW	3	4	3	3	4	4	3	4	28	32
20	IN	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
JUMLAH										570	640
VALIDITAS										89%	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran Respon Siswa

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : HOSBI FAHRI FAHMAN
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : November 2021

Fetunjuk:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

2. Kecermatan dalam penulisan ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Sagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif			✓	
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif				✓
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif			✓	
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif			✓	
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : *z hufi andrea*
 Kelas : *V (Lima)*
 Sekolah : *Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi*
 Produk : *Media berbasis PowerPoint Interaktif*
 Tanggal : *November 2021*

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif			✓	
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif			✓	✓
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif			✓	
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif			✓	
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : *Sulmdq*
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidayah Nurul Yaqin Muaro Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : [7 November 2021

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif		✓	✓	✓
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif			✓	
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif				✓
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif		✓		
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : Rohima Nazilla
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : 17 November 2021

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Fertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif			✓	
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoiint Interaktif				✓
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif			✓	✓
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif			✓	
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : *RAPA AMANULLAH*
 Kelas : *V (Lima)*
 Sekolah : *Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi*
 Produk : *Media berbasis PowerPoint Interaktif*
 Tanggal : *17 November 2021*

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup ✓
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif			✓	
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif				✓
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif				✓
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif		✓		
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : M. Iqbal gandi
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidayah Nurul Yaqin Muero Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : November 2021

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif			✓	
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif				✓
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif		✓		
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif			✓	
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : *Ciafa Nabasya Putri*
 Kelas : *V (Lima)*
 Sekolah : *Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi*
 Produk : *Media berbasis PowerPoint Interaktif*
 Tanggal : *November 2021*

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif		✓		
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif			✓	
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif			✓	
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif				✓
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama Siswa : Suli Permata Dewi
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : November 2021

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif		✓		
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif			✓	
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif				✓
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif			✓	
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa : *Fibri Septiana*
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi
 Produk : Media berbasis PowerPoint Interaktif
 Tanggal : November 2021

Petunjuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif		✓		
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif			✓	
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif	✓			
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif				✓
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif		✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama Siswa: **ARYA**
 Kelas: **V (Lima)**
 Sekolah: **Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi**
 Produk: **Media berbasis PowerPoint Interaktif**
 Tanggal: **November 2021**

Petunjuk:

- Beri tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Baik Sekali

- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1.	Bagaimana kemenarikan media PowerPoint Interaktif				✓
2.	Bagaimana keterbacaan teks/tulisan media PowerPoint Interaktif	✓			
4.	Bagaimana sajian animasi pada PowerPoint Interaktif			✓	
5.	Bagaimana komposisi warna PowerPoint Interaktif				✓
6.	Bagaiman ketepatan pemilihan gambar PowerPoint Interaktif	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Lampiran Dokumentasi

1. Dilakukan
2. Dilakukan
3. Dilakukan
4. Dilakukan
5. Dilakukan
6. Dilakukan
7. Dilakukan
8. Dilakukan
9. Dilakukan
10. Dilakukan
11. Dilakukan
12. Dilakukan
13. Dilakukan
14. Dilakukan
15. Dilakukan
16. Dilakukan
17. Dilakukan
18. Dilakukan
19. Dilakukan
20. Dilakukan
21. Dilakukan
22. Dilakukan
23. Dilakukan
24. Dilakukan
25. Dilakukan
26. Dilakukan
27. Dilakukan
28. Dilakukan
29. Dilakukan
30. Dilakukan
31. Dilakukan
32. Dilakukan
33. Dilakukan
34. Dilakukan
35. Dilakukan
36. Dilakukan
37. Dilakukan
38. Dilakukan
39. Dilakukan
40. Dilakukan
41. Dilakukan
42. Dilakukan
43. Dilakukan
44. Dilakukan
45. Dilakukan
46. Dilakukan
47. Dilakukan
48. Dilakukan
49. Dilakukan
50. Dilakukan
51. Dilakukan
52. Dilakukan
53. Dilakukan
54. Dilakukan
55. Dilakukan
56. Dilakukan
57. Dilakukan
58. Dilakukan
59. Dilakukan
60. Dilakukan
61. Dilakukan
62. Dilakukan
63. Dilakukan
64. Dilakukan
65. Dilakukan
66. Dilakukan
67. Dilakukan
68. Dilakukan
69. Dilakukan
70. Dilakukan
71. Dilakukan
72. Dilakukan
73. Dilakukan
74. Dilakukan
75. Dilakukan
76. Dilakukan
77. Dilakukan
78. Dilakukan
79. Dilakukan
80. Dilakukan
81. Dilakukan
82. Dilakukan
83. Dilakukan
84. Dilakukan
85. Dilakukan
86. Dilakukan
87. Dilakukan
88. Dilakukan
89. Dilakukan
90. Dilakukan
91. Dilakukan
92. Dilakukan
93. Dilakukan
94. Dilakukan
95. Dilakukan
96. Dilakukan
97. Dilakukan
98. Dilakukan
99. Dilakukan
100. Dilakukan



(CURRICULUM VITAE)

Nama	: Karfika
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir	: Jambi, 01 Agustus 2000
Alamat Asal	: Jl.Sentot Alibasa Lrg.Sukadamai RT.11 NO.27 Kec. Paal Merah Kel. Payo Selincah, Kota Jambi
Alamat Email	: Karfikafikaaa@gmail.com
No. Hp	: 085365300969
Pendidikan Fornal	
1. SDN 01 Kota Jambi	: Tamat Tahun 2012
2. SMPN 6 Kota Jambi	: Tamat Tahun 2015
3. MAN 2 Kota Jambi	: Tamat Tahun 2018
4. S1 PGMI	: Tamat Tahun 2022



Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Jambi, 29 Maret 2022

Karfika
NIM.204180027

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi