

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS III SD NEGERI 060841 MEDAN
PETISAH TAHUN AJARAN 2023/2024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi pada pembelajaran IPA kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi yang diuji melalui uji kevalidan dan uji kepraktisan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara dan angket. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah sebanyak 26 peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 89,58% dengan kategori sangat valid dan validasi dari ahli media memperoleh nilai presentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi yang dilakukan oleh guru wali kelas III memperoleh hasil nilai presentase 96% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan oleh respon siswa kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah memperoleh hasil data nilai presentase 90,14% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi layak digunakan dan diterapkan pada pembelajaran IPA kelas III karena telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Powerpoint*, Animasi, IPA

**DEVELOPMENT OF ANIMATION BASED POWERPOINT
LEARNING MEDIA ON SUBJECTS SCIENCE CLASS
III SD NEGERI 060841 MEDAN PETISAH FOR
SCHOOL YEAR 2023/2024**

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of development of animation-based powerpoint learning media in grade III elementary school science learning. This research uses the Research and Development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The product developed is in the form of animation-based powerpoint learning media which is tested through a validity test and a practicality test. Data collection techniques in this study are interviews and questionnaires. The subjects in this study were grade III students of SD Negeri 060841 Medan Petisah as many as 26 students. The instruments used to measure the validity and practicality of animation-based powerpoint learning media are validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The results showed that the results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 89.58% with a very valid category and validation from media experts obtained a percentage value of 87.5% with a very valid category. The practicality test of animation-based powerpoint learning media conducted by class III homeroom teachers obtained a percentage value of 96% with a very practical category and a practicality test by the response of grade III students of SD Negeri 060841 Medan Petisah obtained a percentage value data result of 90.14% with a very practical category. Based on the results of the study, it was concluded that the development of animation-based powerpoint learning media is feasible to be used and applied to grade III science learning because it has met the criteria of being very valid and very practical.

Keywords : Learning Media, Powerpoint, Animation, Science