

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Penelitian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penelitian adalah pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip. Menurut Novi (2022) “penelitian adalah cara pengamatan atau inkuiri serta memiliki tujuan untuk menemukan jawaban permasalahan untuk proses penemuan, baik itu *discovery* maupun *invention*”. Kata penelitian adalah terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *research*. Kata *research* terdiri dari dua kata yaitu *re* yang berarti kembali dan *to search* yang berarti mencari. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian *research* (penelitian) adalah mencari kembali suatu pengetahuan. Menurut Zakariah (2020:7) pengertian penelitian adalah “suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati, dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu”.

Pengembangan merupakan sebuah proses yang dapat menghasilkan pertumbuhan, kemajuan, perubahan positif atau peningkatan jumlah komponen fisik, ekonomi, lingkungan, sosial dan demografis. Proses pengembangan mutlak dibutuhkan untuk mencapai kondisi yang lebih baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk mengembangkan”. Merriam Webster (dalam Novi, 2022) “pengembangan merupakan tindakan, proses, atau hasil dari pengembangan dan ide baru”. Lewat pengembangan ide baru bisa ditemukan. Ide baru tersebut diharapkan lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian pengembangan familiar dikenal dengan *Research and development* (R&D). Jika diartikan secara umum R&D adalah penelitian yang bertujuan untuk melakukan riset guna mendapatkan informasi. Dari informasi

yang diperoleh dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peneliti. Menurut Maydiantoro (2021) “*Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan”. Sedangkan Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Hamzah, 2019:1) mendefinisikan “penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru”. Sementara menurut Syaodih (dalam Sari, 2021) “penelitian dan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan suatu produk sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan”. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (dalam Deeppublish, 2021) adalah “aktivitas riset dasar yang bertujuan mendapatkan informasi untuk dikembangkan”. Dari hasil pengembangan, nantinya bisa untuk mengkaji keefektifan topik atau tema yang akan diteliti. Sugiono menyebutkan bahwa R&D diperuntukan untuk studi literatur untuk menghasilkan rancangan yang hendak dibuat.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan pengertian penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan produk baru atau produk yang sudah ada, berdasarkan riset dan validasi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan di berbagai bidang, termasuk pendidikan.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harafiah media berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefenisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:5) “media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut,

materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”.

Menurut Fadillah (2023) “Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal”. Sejalan dengan itu, Afifah dkk (2023) menyatakan,

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang perhatian, pikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Kustandi dan Darmawan (2020:7) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran menjadi lebih baik dan sempurna”. Menurut Silmi dan Hamid (2023) “media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan menyampaikan pesan dan informasi secara efektif dengan tujuan merangsang perhatian, pikiran, serta perasaan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.

2.1.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri (karakteristik) umum media yang dimaksud adalah kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Kemudian yang dimaksud bahasa yang dipakai menyimpan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa nonverbal. Terakhir adalah tentang efek yang ditimbulkan, bentuk konkrit dari efek ini adalah

“terjadinya perubahan tingkah laku dan sikap siswa sebagai akibat interaksi antara dia dengan pesan, baik perubahan itu secara individu maupun secara kelompok” (Silmi dan Hamid, 2023). Hal ini merupakan tujuan utama media, yakni mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan. Gerlach dan Ely (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020 : 13) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, yaitu “ciri fiksatif (fixative property), ciri manipulatif (manipulative property), ciri distributif (distributive property)”. Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut (Arsyad, dalam Jaeheni 2020):

1. Media pembelajaran atau media pendidikan mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan hardware atau wadah, alat, maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia.
2. Media pembelajaran mempunyai arti secara non fisik yang lebih familiar dengan software atau pesan yang disampaikan melalui hardware.
3. Media pembelajaran memiliki penekanan terhadap visual serta audio.
4. Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran
5. Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara guru dengan anak didiknya.
6. Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan contohnya modul.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Hamalik (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020:15) mengemukakan bahwa

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi. Menurut Miftah (2022:12) “media belajar memiliki fungsi memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat, atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang”. Levie dan Lentz (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020 :15) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu “(a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi kompensatoris.”

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam Gambar 2.2.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks

dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020 : 15) “dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; dan (3) memberi instruksi.” Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Menurut Juhaeni (2020)

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yakni media yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/ pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus medatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memotivasi, menyajikan informasi, mempermudah pemahaman, memperjelas konsep, menarik perhatian, menggugah emosi, serta membantu siswa yang kesulitan belajar dengan menyediakan visualisasi dan konteks yang memudahkan proses pembelajaran.

2.1.5 Media Powerpoint

PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah Microsoft Office. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media

pembelajaran. Rusman (dalam muthoharoh 2019) mendefinisikan Microsoft Office PowerPoint adalah “sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft”. PowerPoint merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program PowerPoint juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia. yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Presentasi PowerPoint adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide, sehingga orang yang menyimak lebih dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks gambar/ grafik, suara, film, dan sebagainya.

Meskipun sangat populer dan sering digunakan dalam pendidikan, media PowerPoint konvensional cenderung hanya menampilkan informasi secara statis dalam bentuk teks, gambar, grafik, atau video. Hal ini sering kali membuat presentasi menjadi pasif dan kurang menarik bagi siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang memerlukan pendekatan lebih interaktif. Media PowerPoint yang bersifat konvensional kurang memberikan pengalaman belajar yang mendalam karena sifatnya yang lebih kepada penyampaian satu arah dari guru ke siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah ini dapat membuat siswa kurang terlibat aktif dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media PowerPoint yang tidak hanya menyajikan materi secara visual, “tetapi juga melibatkan interaksi langsung untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik”.

2.1.6 Pengembangan media powerpoint

Pengembangan media PowerPoint adalah proses pembuatan dan penyusunan presentasi berbasis teknologi, menggunakan PowerPoint. Salah satu program aplikasi powerpoint yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Powerpoint

merupakan salah satu program microsoft office powerpoint yang mana interaktif sendiri memiliki arti sebuah komunikasi yang didalamnya terjadi timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Tujuan dari pengembangan media PowerPoint ini adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui penggunaan elemen-elemen multimedia, seperti teks, gambar, grafik, audio, dan animasi. Dengan menggunakan PowerPoint, pesan yang ingin disampaikan dapat lebih terstruktur dan visual, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan perhatian. Sebelumnya di Sd 101819 pancurbatu masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS dikelas IV, terutama pada materi gaya disekitar kita.

Guru sering menggunakan metode dengan media pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah dengan menggunakan buku teks sebagai media utama dan media powerpoint sebagai media tambahan. Media powerpoint yang digunakan hanya sebatas tampilan slide yang memaparkan penjelasan-penjelasan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan beberapa gambar karakter sebagai penghias slide powerpoint. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Materi Gaya Disekitar Kita Kelas IV SDN 101819 Pancurbatu”. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi konsep-konsep gaya yang ada disekitar, sebelumnya media powerpoint guru hanya berupa tampilan slide biasa dan beberapa gambar animasi yang tidak bergerak dan tidak menarik, maka dari masalah tersebut peneliti mengembangkan media powerpoint serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada di sekolah, yakni rendahnya hasil belajar siswa pada materi gaya disekitar kita.

2.1.7 Mata Pelajaran Gaya Disekitar Kita

Dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari kita sering menyebabkan benda bergerak. Misalnya saat kita melempar bola, menarik mainan dengan tali, bermain plastisin, atau membuka atau menutup pintu. Taukah kalian ternyata pada saat itu kita sedang melakukan gaya pada benda-benda tersebut? Yuk, kita pelajari apa itu gaya dan apa saja contoh serta manfaatnya!

A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda



Sumber : pixabay.com/skitterphoto

Gambar 2.1 Percakapan Aga dan Gara

Tahukah kalian, ada banyak cara untuk memindahkan suatu benda dari satu tempat ke tempat yang lain. Yuk, kita bantu Aga dan Dara mencari cara memindahkan kontainer mereka!

A.1 Gaya Otot dan Gaya Gesek

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka. Saat kontainer diberikan gaya dorong atau tarik, maka akan terjadi gesekan antara kontainer dan permukaan lantai. Hal ini menyebabkan terjadinya gaya gesek. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong. Salah satu cara untuk memperkecil luas permukaan adalah dengan memberi roda atau kaki-kaki

kecil. Cara ini membuat gaya gesek semakin kecil sehingga benda akan terasa lebih ringan saat diberikan gaya dorong atau tarik.

A.2 Sifat Gaya Gesek

Kalian pernah melihat sepatu bola? Paku-paku pada bagian sol sepatu bola bertujuan untuk memperbesar gaya gesek antara sepatu dan rumput sehingga para pemain bola tidak mudah terpeleset.



Sumber : freepik.com/oneinchipunch

Gambar 2.2 Paku-paku pada Sepatu Bola

Pemberian oli atau pelumas pada roda pagar adalah cara untuk memperkecil gaya gesek sehingga pagar lebih mudah didorong.



Sumber : freepik.com/oneinchipunch

Gambar 2.3 Pemberian oli atau pelumas pada roda pagar

Rangkuman

1. Gaya adalah dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda bebas.
2. Gaya membantu kita memindahkan benda. Gaya bisa membuat benda diam menjadi bergerak.
3. Saat kalian mendorong, menarik, atau mengangkat benda, kalian menggunakan gaya otot.

4. Jika kedua benda bergesekan maka akan terjadi gaya gesek. Gaya gesek adalah gaya yang berlawanan arah dengan arah gerak benda.
5. Gaya gesek dipengaruhi oleh:
 - a. kasar atau licinnya permukaan;
 - b. besar atau kecilnya luas permukaan;
 - c. berat atau ringan suatu benda. Benda yang lebih berat akan memperbesar gaya gesek walaupun bentuk atau ukurannya luas.

B. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib



Sumber : freepik.com/oneinchpunch

Gambar 2.4 Percakapan Mia dan Dara

Pernahkah kalian melihat magnet? Apa keunikan dari magnet yang kalian ketahui? Yuk, kita lakukan eksperimen berikut dan mencari solusi untuk membantu Mia dan Dara. Magnet banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tahukah kalian bahwa tutup lemari es juga menggunakan magnet?



Sumber : freepik.com/mayakruchankova; freepik.com/freepik

Gambar 2.5 Tutup lemari es dan kompas memiliki magnet

Kompas terbuat dari magnet berbentuk jarum. Ujung magnet ini akan selalu mengarah ke selatan dan utara. Makanya alat ini dipakai untuk penunjuk arah. Selain itu ada model tas atau dompet yang menggunakan magnet sebagai kancing loh. Bahkan ada magnet yang kekuatannya sangat besar dan dipakai

untuk mengangkat besi-besi besar. Alat ini bisa dipakai untuk memilah rongsokan besi dari sampah yang lain. Bisa juga dipakai di tempat-tempat pengolahan besi.. Magnet juga dipakai untuk menggerakkan kereta super cepat bernama kereta maglev. Kereta ini banyak dipakai di Jepang dan Eropa. Semoga suatu saat Indonesia bisa juga ya memiliki kereta ini. Bumi kita juga merupakan magnet loh. Wah, bayangkan, berarti magnet yang sangat besar sekali ya. Kekuatan magnet paling besar ada di kutub utara dan kutub selatannya Bumi. Oleh karena itu jarum magnet pada kompas akan selalu tertarik ke arah kutub Bumi kita.

2.2 Penelitian Relevan

Adapun kajian penelitian dari beberapa jurnal tentang media pembelajaran powerpoint yang saya dapat dan telusuri adalah :

1. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint.**

Oleh : Safrinus Gulo, Amin Otoni Harefa (2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi matematika SD yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan DDD-E yang terdiri dari tahap *decide, design, develop dan evaluate*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Idanoi dengan subjek penelitian yaitu kelas VII-A. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi yang meliputi aspek kelayakan isi (materi), kelayakan bahasa, dan kelayakan desain (media), angket respon peserta didik dan guru serta tes hasil belajar. Data validasi dan angket di analisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji sangat valid oleh validator ahli materi dengan persentase kevalidan 92%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli media sebesar 100%. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 95,45% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 99%. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan

persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

2. **Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Rme Materi Aljabar Kelas VI.** Oleh : Maharani Delta Dewi, Nur Izzati (2020).

Kurangnya variasi media pembelajaran matematika menyebabkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran berkurang. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah media yang berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran Matematika menggunakan PowerPoint interaktif berbasis RME. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

Teknik analisis data dengan menggunakan kuantitatif dan kualitatif melalui angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar angket respon peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Tanjungpinang sebanyak 25 orang. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan teknik *Method of Summated Ratings*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.

3. **Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint.** Oleh : Anyan, Benediktus Ege, Hendry Faisal (2020).

Keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan mediapembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik subtema Keindahan Alam Negerikudi kelas IV SD. Metode penelitian yang

digunakan adalah penelitian Borg dan Gall yang meliputi: studi pendahuluan, pengembangan model dan uji coba model.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 82,50% dan 79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif memperoleh skor 81,75% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 85%. Respon guru mendapat skor 71,7% dan 89,13%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint layak diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Oleh : Dewi dan Manuaba (2021).

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses pendidikan, terutama dalam situasi pandemi seperti saat ini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang jarang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan serta menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPA. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate).

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, serta kuesioner atau angket. Uji kelayakan produk melibatkan beberapa ahli dan siswa, yang mencakup: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, serta (4) uji coba individual yang melibatkan tiga siswa dengan tingkat pemahaman tinggi, sedang, dan rendah. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menurut ahli isi mata pelajaran

mencapai 100%, ahli desain pembelajaran sebesar 95,00%, dan ahli media pembelajaran sebesar 89,2%. Sementara itu, hasil uji coba perorangan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 91,66% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD.

5. Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono Oleh : Widya Wijayanti & Stefanus Christian Relmasira (2019).

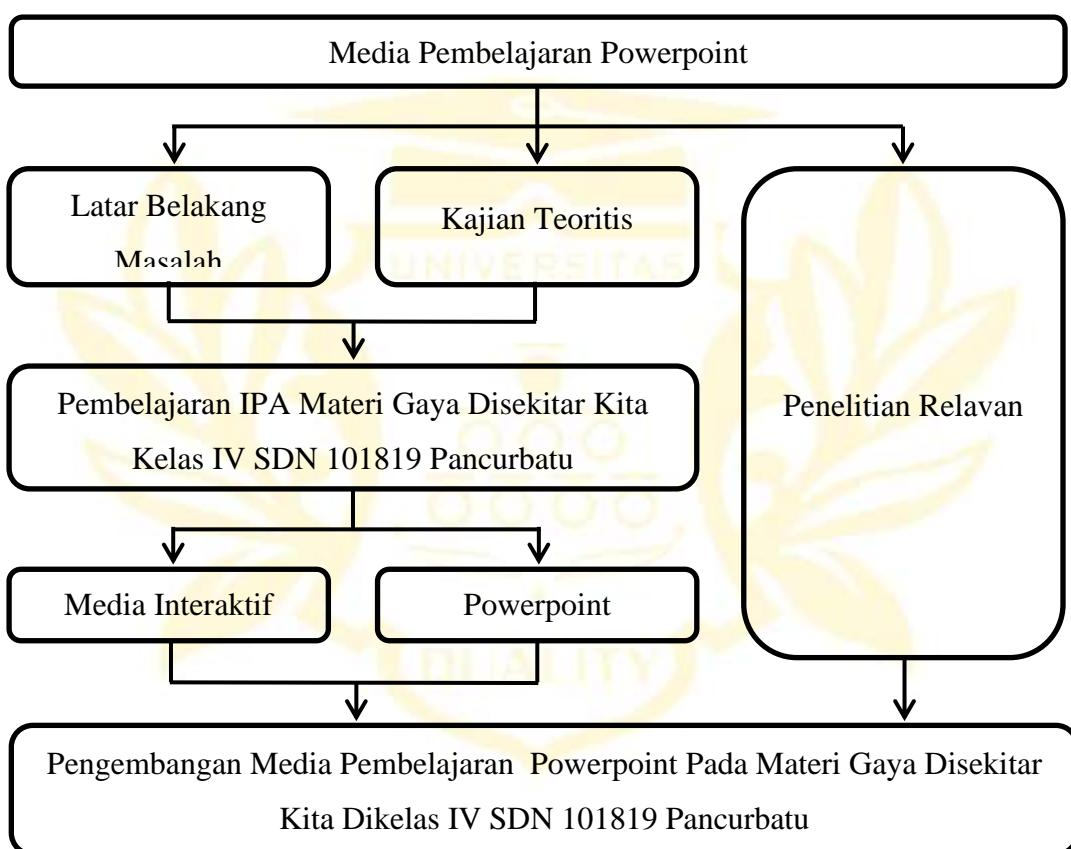
Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media PowerPoint untuk mata pelajaran IPA bagi siswa kelas IV. Penelitian ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan sekolah, meningkatkan minat belajar siswa, serta menghasilkan media PowerPoint yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media PowerPoint dilakukan melalui tiga tahapan utama. Pertama, studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan Sekolah Dasar serta pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Kedua, penyusunan rancangan produk, yang mencakup pembuatan desain PowerPoint, validasi materi, dan validasi media. Ketiga, uji coba produk yang melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk PowerPoint yang berisi materi IPA pada Subtema 2. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar dapat memahami materi IPA terkait “Selalu Menghemat Energi” dengan bantuan media ini. Dalam pengembangan media ini, digunakan model AADIE untuk mengukur tingkat validasi produk oleh para ahli. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 75,5% dengan kategori tinggi, sementara validasi dari ahli media memperoleh skor 46,25% dengan kategori tinggi. Selain mengukur tingkat validasi, penelitian ini juga

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media PowerPoint mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut ;



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir

Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi pondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Pada jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar membutuhkan metode yang inovatif dan

media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 101819 Pancurbatu, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPA dikelas IV, terutama pada materi gaya disekitar kita. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dengan menggunakan buku teks sebagai media utama, yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru dikelas IV SDN 101819 Pancurbatu belum memanfaatkan teknologi secara optimal, khususnya dalam penggunaan powerpoint yang interaktif untuk menyampaikan materi gaya disekitar kita dikarenakan keterbatasan keterampilan teknologi guru, atau kurangnya sumber daya yang mendukung. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang tidak optimal. Siswa sering kesulitan memahami konsep gaya melalui penjelasan teks dan verbal tanpa adanya visualisasi yang memadai. Masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran menjadi lebih baik dan sempurna. Pada proses kegiatan belajar dikelas, penggunaan media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas adalah media powerpoint. Media powerpoint merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya. Powerpoint dapat didesain dengan semenarik mungkin, dan mudah untuk mendesain nya agar menjadi media interaktif bagi guru dan peserta didik.

Dengan didukung dari kajian pustaka dan penelitian yang relevan beserta permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint pada materi gaya disekitar kita dikelas IV SDN 101819 Pancurbatu.

2.4 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

- a. Penelitian Pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan produk baru atau produk yang sudah ada, berdasarkan riset dan validasi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan di berbagai bidang, termasuk pendidikan
- b. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran menjadi lebih baik dan sempurna
- c. Media Interaktif adalah meida yang memiliki kemampuan kemampuannya untuk merespons tindakan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan terlibat daripada media tradisional yang bersifat satu arah, seperti buku cetak atau siaran televisi
- d. Powerpoint merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan.
- e. Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda