

**PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION POWERPOINT  
INTERACTIVE PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA  
DI KELAS III SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**REZA SUKMA DEWI  
NIM. 180209067  
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2022 M/1443H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION*  
*POWERPOINT INTERACTIVE* PADA TEMA 6 ENERGI DAN  
PERUBAHANNYA DI KELAS III SD**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Oleh:**

**Reza Sukma Dewi  
NIM. 180209067**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Daniah, S.Si., M.Pd  
NIP. 197907162007102002**

**Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd  
NIP. 198402232011012009**

**PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION  
POWERPOINT INTERACTIVE PADA TEMA 6 ENERGI DAN  
PERUBAHANNYA DI KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal : 20 Juli 2022  
Rabu, 20 Dzulhijjah 1443H

Ketua, Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Sekretaris,

  
**Daniah, S.Si., M. Pd.**  
NIP. 197907162007102002

  
**Azmil Hasan Lubis, M.Pd.**  
NIP. 199306242020121016

Penguji I,

  
**Nida Jaranta, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIP. 198402232011012009

Penguji II,

  
**Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.**  
NIP. 198204182009011014

Mengelahi,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
**Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.**  
NIP. 195903091989031001



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Sukma Dewi  
NIM : 180209067  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

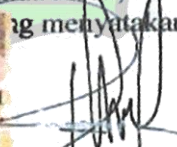
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan pihak manapun.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,

  
77AAX913218482  
METERAI TEMPEL  
(Reza Sukma Dewi)

## ABSTRAK

Nama : Reza Sukma Dewi  
NIM : 180209067  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan /PGMI  
Judul : Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD

Tebal Skripsi :  
Tanggal Sidang : 20 Juli 2022  
Pembimbing I : Daniah, S.Si, M.P.d  
Pembimbing II : Nida Jarmita, M.Pd.  
Kata Kunci : Media *Cool Application Powerpoint Interactive*.

Keterbatasan kesediaan media pembelajaran serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III SD cenderung mengikuti gaya belajar audio visual, artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media *cool application powerpoint interactive*. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui desain pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, (2) mengetahui kelayakan media *cool application powerpoint interactive* siswa pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, (3) mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, yang menggunakan model 4D dengan 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Desseminate* (Penyebaran). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi media diperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak (2) hasil validasi materi diperoleh skor 80% dengan kategori layak, (3) hasil validasi media dan materi oleh guru dengan diperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak dan (4) hasil respon guru dengan skor 100% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa dengan presentase 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD sangat layak digunakan.

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Cool Application Powerpoint Interactive pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan alam baginda Rasulullah Shallallahu ‘alaihi Wasallam yang telah menuntun umat manusia dan mengangkat derajat manusia dari alam kegelapan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis mengucapkan ribuan terima kasih yang tiada hentinya kepada Ayahanda tercinta Zulkiram, papa tersayang Adi Sukasdi, Ibunda tercinta Elidar, Mami tercinta Yuliana, kakak Rynda Adhiana Putri, adik tercinta saya Syahrul Ramadhan, Hayatun Naura serta keluarga besar Maneh Suid dan Rusli. Penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya doa serta dukungan yang diberikan keluarga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulisan skripsi ini telah diupayakan semaksimal mungkin, namun pada kenyataannya masih banyak ditemui kekurangan yang disebabkan keterbatasan ilmu yang dimiliki. Pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna dimasa yang akan datang.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi PGMI, yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I. M.Pd selaku Penasehat Akadmik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis di saat sedang galau serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
4. Ibu Daniah, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing I dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Nida Jarmita, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan kasih sayang dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Silvia Sandi Lubis S.Pd., M.P.d selaku validator media dan materi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pengembangan media pembelajaran.
7. Ibu Susilawati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Padang Panyang serta

guru kelas III Ibu Siti Bainah S.Pd yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.

8. Bapak/Ibu dosen Civitas Akademik Fakultas Tabiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.
10. Kepada saudara dan teman-teman semuanya, Salma Rodhiyatun Siddiq, Mariah Ulfa, Hayatun Nufus, Rahmatun Nuraina, Nurul Aflah, Ruhamah, Zahara Chyntia Diva, Mutiara Ayunda Sani, Muna Rahmillah, Fima Fathanah, Dewi Juliani, Qurata Aini, Ira Zulfia, Risnawati, Rizky Darmawan, Bustanil Hamdi, dan Rico Waloeoyo yang tidak bosan-bosannya memberikan bantuan, motivasi, saran, serta dukungan yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman leti 18 PGMi dan alumni SD, SMP serta SMK yang selalu memberikan dukungan dari jauh terhadap penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.



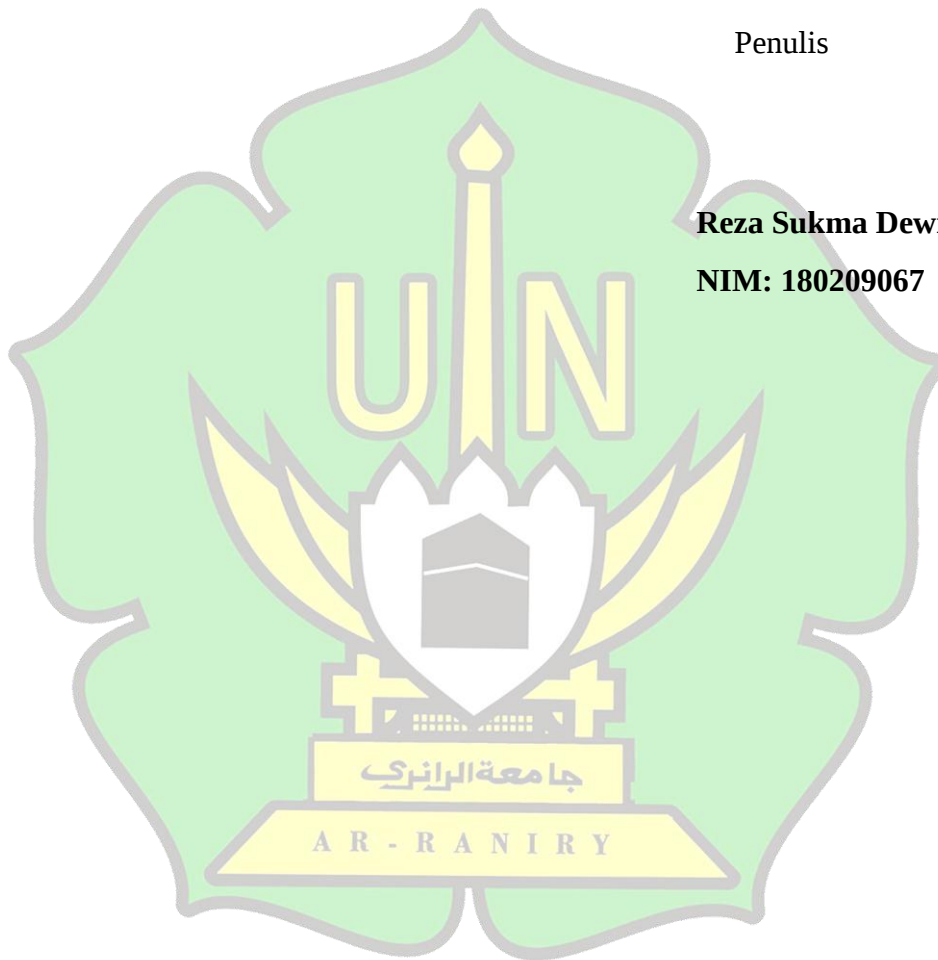
Untuk itu penulis memohon kepada Allah semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal kelak. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin*

Banda Aceh, 5 Juli 2022

Penulis

**Reza Sukma Dewi**

**NIM: 180209067**



## DAFTAR ISI

|                                                                  |      |
|------------------------------------------------------------------|------|
| LEMBARAN JUDUL .....                                             | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....                               | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....                                   | iii  |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....                                   | iv   |
| ABSTRAK.....                                                     | v    |
| KATA PENGANTAR .....                                             | vi   |
| DAFTAR ISI .....                                                 | viii |
| DAFTAR TABEL .....                                               | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                              | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                             | xiii |
| <b>BAB I: PENDAHULUAN</b>                                        |      |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                  | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                                          | 4    |
| C. Tujuan Penelitian .....                                       | 5    |
| D. Manfaat Penelitian .....                                      | 5    |
| E. Defenisi Oprasional .....                                     | 6    |
| F. Penelitian Yang Relevan.....                                  | 10   |
| <b>BAB II: LANDASAN TEORITIS</b>                                 |      |
| A. Media Pembelajaran .....                                      | 14   |
| B. Media <i>Cool Application Powerpoint Interactive</i> .....    | 18   |
| C. Pembelajaran Tematik pada Tema 6 Energi dan Perubahannya..... | 27   |
| <b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>                                |      |
| A. Rancangan Penelitian.....                                     | 36   |
| B. Langkah-langkah Penelitian .....                              | 37   |
| C. Subjek Penelitian .....                                       | 38   |
| D. Instrumen Penelitian .....                                    | 40   |
| E. Teknik Pengumpulan Data.....                                  | 43   |
| F. Teknik Analisis Data .....                                    | 44   |
| <b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>                   |      |
| A. Hasil Penelitian.....                                         | 48   |
| B. Pembahasan .....                                              | 84   |

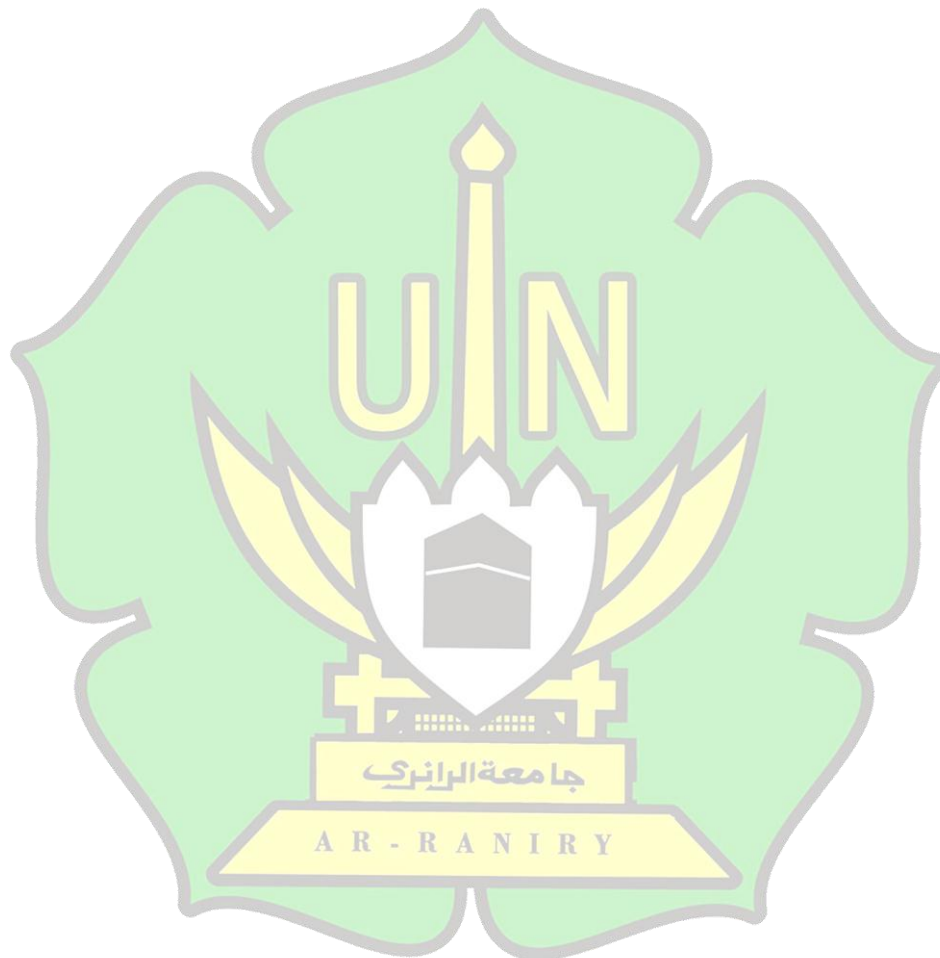
## **BAB V: PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 94 |
| B. Saran .....      | 95 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>96</b> |
|-----------------------------|-----------|

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>98</b> |
|-----------------------|-----------|

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b> | <b>124</b> |
|-----------------------------------|------------|



## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                     | Halaman |
|------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 : Energi kimia menjadi energi panas.....        | 31      |
| Gambar 2.2 : Energi kimia menjadi energi gerak.....        | 32      |
| Gambar 2.3 : Energi kimia menjadi energi panas.....        | 32      |
| Gambar 2.4 : Energi gerak menjadi energi bunyi.....        | 33      |
| Gambar 2.5 : Gerakan tari.....                             | 33      |
| Gambar 2.6 : Jam dinding.....                              | 34      |
| Gmabar 2.9 : Wati sedang tidur dan mengerjakan PR.....     | 35      |
| Gambar 3.1 : Model 4D.....                                 | 37      |
| Gambar 4.1 : Tampilan cover <i>slide</i> pertama.....      | 50      |
| Gambar 4.2 : Tampilan <i>slide</i> ke dua.....             | 53      |
| Gambar 4.3 : Tampilan <i>slide</i> ke tiga.....            | 55      |
| Gambar 4.4 : Tampilan <i>slide</i> ke empat.....           | 55      |
| Gambar 4.5 : Tampilan <i>slide</i> ke lima.....            | 56      |
| Gambar 4.6 : Tampilan <i>slide</i> ke enam.....            | 57      |
| Gambar 4.7 : Tampilan <i>slide</i> ke tujuh.....           | 57      |
| Gambar 4.8 : Tampilan <i>slide</i> ke delapan.....         | 58      |
| Gambar 4.9 : Tampilan <i>slide</i> ke sembilan.....        | 58      |
| Gambar 4.10 : Tampilan <i>slide</i> ke sepuluh.....        | 59      |
| Gambar 4.11 : Tampilan <i>slide</i> ke sebelas.....        | 59      |
| Gambar 4.12 : Tampilan <i>slide</i> ke dua belas.....      | 60      |
| Gambar 4.13 : Tampilan <i>slide</i> ke tiga belas.....     | 60      |
| Gambar 4.14 : Tampilan <i>slide</i> ke empat belas.....    | 61      |
| Gambar 4.15 : Tampilan <i>slide</i> ke lima belas.....     | 61      |
| Gambar 4.16 : Tampilan <i>slide</i> ke enam belas.....     | 61      |
| Gambar 4.17 : Tampilan <i>slide</i> ke tujuh belas.....    | 62      |
| Gambar 4.18 : Tampilan <i>slide</i> ke delapan belas.....  | 62      |
| Gambar 4.19 : Tampilan <i>slide</i> ke sembilan belas..... | 63      |
| Gambar 4.20 : Tampilan <i>slide</i> ke dua puluh.....      | 63      |
| Gambar 4.21 : Tampilan <i>slide</i> ke dua puluh satu..... | 64      |
| Gambar 4.22 : Tampilan <i>slide</i> ke dua puluh dua.....  | 64      |
| Gambar 4.23 : Tampilan <i>slide</i> ke dua tiga.....       | 65      |
| Gambar 4.24 : Tampilan <i>slide</i> ke dua empat.....      | 65      |
| Gambar 4.25 : Tampilan <i>slide</i> ke dua lima.....       | 66      |

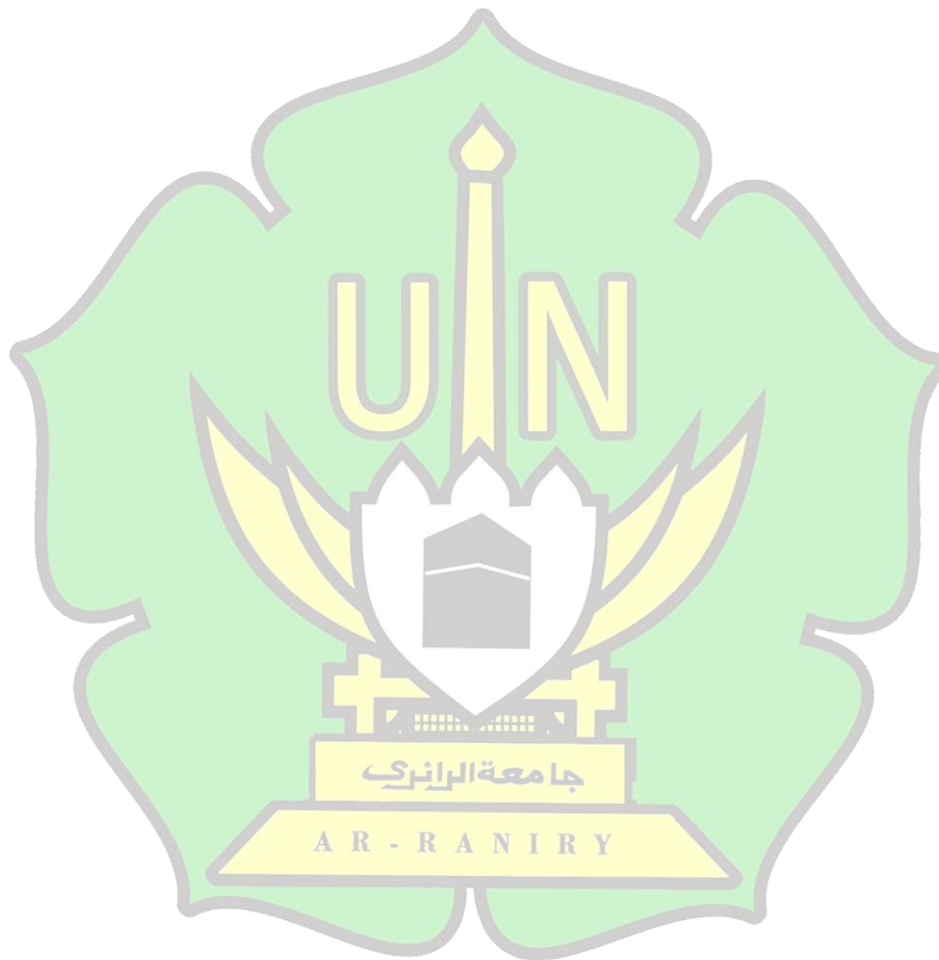
|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.26 : Tampilan <i>slide</i> ke dua enam .....      | 66 |
| Gambar 4.27 : Tampilan <i>slide</i> ke dua tujuh.....      | 67 |
| Gambar 4.28 : Tampilan <i>slide</i> ke dua delapan .....   | 67 |
| Gambar 4.29 :Grafik validasi ahli media oleh dosen .....   | 87 |
| Gambar 4.30 : Grafik validasi ahli materi oleh dosen ..... | 88 |
| Gambar 4.31 : Grafik validasi media oleh guru .....        | 89 |
| Gambar 4.32: Grafik validasi materi oleh guru .....        | 90 |
| Gambar 4.33: Grafik hasil respon guru .....                | 91 |
| Gambar 4.34: Grafik hasil respon siswa.....                | 92 |



## DAFTAR TABEL

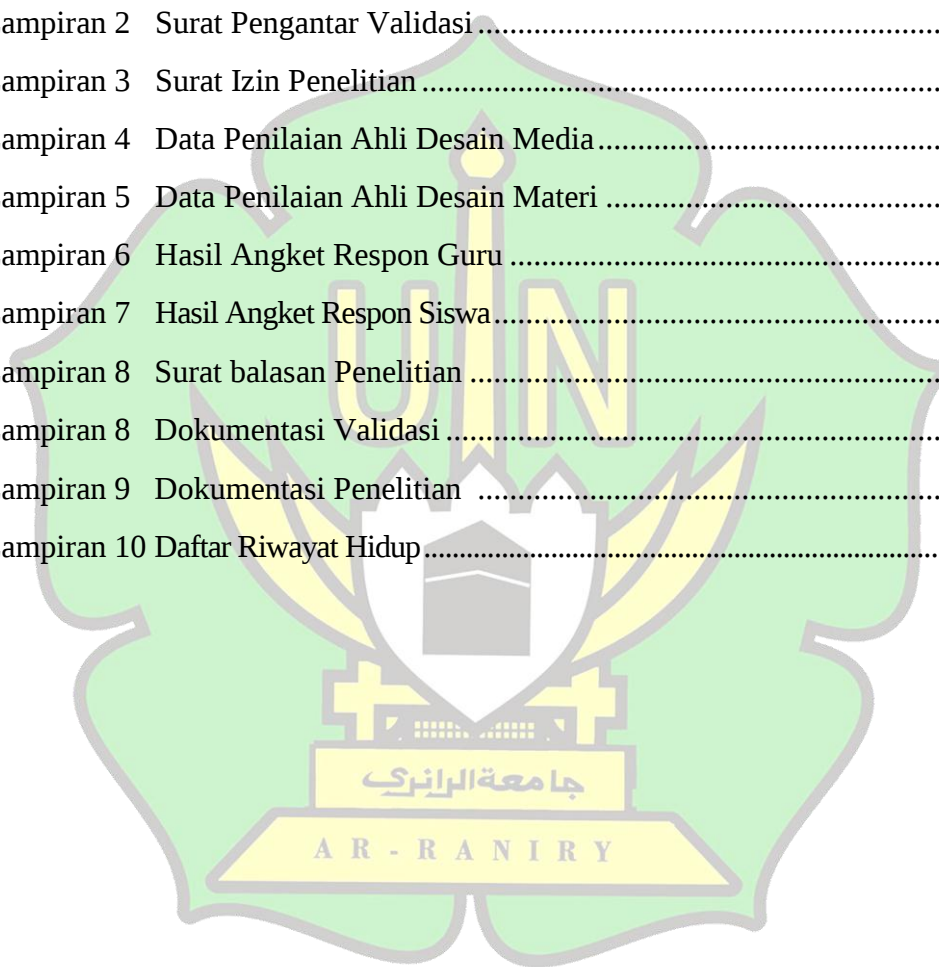
| Tabel                                                                                                       | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1.1 : KD dan Indikator .....                                                                          | 8       |
| Tabel 2.1 : Tahapan dalam pengembangan media <i>cool application</i><br><i>powerpoint interactive</i> ..... | 21      |
| Tabel 2.3 : Langkah-langkah penggunaan media .....                                                          | 24      |
| Tabel 2.4 : Kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan .....                                         | 30      |
| Tabel 3.1 : Kisi-kisi instrumen validasi ahli media .....                                                   | 40      |
| Tabel 3.2 : Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi .....                                           | 41      |
| Tabel 3.3 : Kisi-kisi instrumen lembar angket respon guru.....                                              | 4`      |
| Tabel 3.4 : Kisi-kisi instrumen lembar angket respon siswa .....                                            | 42      |
| Tabel 3.5 : Rubrik persentase kelayakan media dan materi .....                                              | 45      |
| Tabel 3.6 : Penskoran pada angket respon guru .....                                                         | 45      |
| Tabel 3.7 : Kriteria respon guru .....                                                                      | 46      |
| Tabel 3.8 : Kriteria respon siswa.....                                                                      | 47      |
| Tabel 3.9 : Penskoran pada angket respon siswa.....                                                         | 47      |
| Tabel 4.1 : Rancangan media <i>cool application powerpoint</i> .....                                        | 50      |
| Tabel 4.2 : Langkah-langkah dalam memasukkan <i>animation</i> .....                                         | 68      |
| Tabel 4.3 : Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli medi.....                                           | 71      |
| Tabel 4.4 : Komentar atau saran oleh validator.....                                                         | 72      |
| Tabel 4.5 : Hasi validasi oleh ahli materi .....                                                            | 73      |
| Tabel 4.6 : Komentar atau saran oleh ahli materi.....                                                       | 73      |
| Tabel 4.7 : Hasi validasi media pembelajaran oleh guru.....                                                 | 74      |
| Tabel 4.8 : Komentar atau saran oleh guru.....                                                              | 75      |
| Tabel 4.9 : Hasi pengembangan media.....                                                                    | 76      |
| Tabel 4.10 : Hasi penilaian respon guru .....                                                               | 78      |

|            |                                         |    |
|------------|-----------------------------------------|----|
| Tabel 4.11 | : Komentor atau saran oleh guru.....    | 79 |
| Tabel 4.12 | : Data hasil penilain respon siswa..... | 80 |



## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                           | Halaman |
|----------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1 Penunjukan Pembimbing .....             | 98      |
| Lampiran 2 Surat Pengantar Validasi .....          | 99      |
| Lampiran 3 Surat Izin Penelitian .....             | 100     |
| Lampiran 4 Data Penilaian Ahli Desain Media .....  | 102     |
| Lampiran 5 Data Penilaian Ahli Desain Materi ..... | 104     |
| Lampiran 6 Hasil Angket Respon Guru .....          | 105     |
| Lampiran 7 Hasil Angket Respon Siswa .....         | 107     |
| Lampiran 8 Surat balasan Penelitian .....          | 109     |
| Lampiran 8 Dokumentasi Validasi .....              | 111     |
| Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian .....            | 119     |
| Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup .....             | 126     |



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Karakteristik anak di usia sekolah dasar sangatlah berpengaruh dalam kebiasaan anak ketika belajar. Sebagai seorang pendidik harus dapat memahami karakteristik siswa serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Adapun karakteristik siswa SD/MI yaitu: senang belajar sambil bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, menyukai hal yang nyata, selalu ingin tahu, selalu ingin mencoba, berani, senang merasakan atau melakukan pergerakan sesuatu secara langsung dan lain-lain.<sup>1</sup>

Sepertihalnya pada teori Jean Piaget dalam perkembangan kognitif anak mengatakan bahwa: Pada tahap pertama, disebut dengan tahap sensor-motor (0-2 tahun), dimana manusia berinteraksi dan mengenal lingkungan dengan menggunakan panca indera, tahap kedua adalah tahap pra operasional (2-7 tahun) pada tahap ini, anak mulai mengenali lingkungannya tidak hanya mengandalkan panca inderanya saja, tetapi juga mulai menggunakan bahasa dan symbol-simbol untuk melakukan kontak dengan lingkungan sekitar, tahap yang ketiga adalah tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak mulai mampu mengurutkan, mengklasifikasi, mempertimbangkan sesuatu sebagai solusi pemecahan masalah, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret, tahap yang keempat adalah operasi

---

<sup>1</sup> Meriati, *Memahami karakteristik anak didik*, (Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015), h. 12.

formal (remaja-dewasa), anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikirnya.<sup>2</sup>

Dari penjelasan di atas maka perkembangan kognitif anak kelas III SD/MI pada umumnya berusia 7-12 tahun yaitu pada tahap operasional konkret, dimana siswa sudah mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret, mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya sehingga dapat menghubungkan apa yang mereka ketahui ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk mewujudkan itu semua, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang ideal, agar mampu menjelaskan konsep secara kongrit bagi anak SD/MI terkhususnya pada siswa kelas III.

Media yang ideal ketika dalam penggunaan media dapat merangsang perhatian minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media menempati posisi yang cukup tinggi sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, mungkin komunikasi tidak dapat terjadi dengan sempurna dalam proses pembelajaran dan tidak akan berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Padang Panyang, peneliti menemukan keterbatasan kesedian media pembelajaran yang ada di sekolah serta

---

<sup>2</sup> Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol. 13, No. 2, 1 2020, h. 116-152.

<sup>3</sup> Rodhatul jannah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari press), h. 2.

kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri cenderung mengikuti gaya belajar audio visual, artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual, karena siswa memiliki sifat yang mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.<sup>4</sup>

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam setiap melakukan proses pembelajaran di kelas. Salah satu yang diinginkan oleh siswa adalah sebuah media yang bisa menjadikan pelengkap guru dalam mengajar, seperti yang telah disampaikan oleh guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Padang Panyang bahwa siswa terkadang kesulitan dalam menerima sebuah materi pembelajaran tanpa adanya bentuk konkret, seperti halnya media pembelajaran tentang materi yang akan disampaikan.<sup>5</sup>

Media yang diperlukan saat ini adalah media yang berkesinambungan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi/IT dalam proses pembelajaran, yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis audio visual agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.<sup>6</sup> Hingga akhirnya peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi, dengan mengikuti perkembangan *society 4.0* yaitu era di mana manusia sudah mengenal komputer dan internet serta penerapannya di dalam kehidupan, artinya antara

---

<sup>4</sup> Observasi Diakses pada tanggal 14 September 2021

<sup>5</sup> Wawancara Diakses pada Tanggal 15 September 2021

teknologi dan manusia harus bisa berdampingan, sehingga dunia pendidikan dapat menyeimbangi perkembangan teknologi. Sepertihalnya pada media *cool application powerpoint interactive*, sebuah media yang berjenis audio visual dengan menggunakan *microsoft office* dalam proses pengembangannya, media ini dikembangkan untuk dapat memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan serta kebutuhan siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Padang Panyang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi, dalam pengembangan media dengan menggunakan *microsoft powepoint*. Sehingga perlu diadakannya penelitian mengenai **“Pengembangan Media Cool Application Powerpoint Interactive pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan media *cool application powerpoint* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media *cool application powerpoint interactive* siswa pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam pengembangan pembelajaran tematik sekaligus manfaatnya, terutama pada tema 6 energi dan perubahannya dengan menggunakan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive*. Sehingga proses pembelajaran akan lebih berwarna dan tidak membosankan.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan berinovasi sehingga terwujudnya proses pembelajaran yang menyenangkan.

- b. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih mudah memahami pelajaran dengan bantuan media pengembangan *cool application powerpoint interactive*, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran perubahan energi, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa untuk dapat aktif dalam belajar.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam merancang dan membuat media pembelajaran, menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun dalam dunia pendidikan dan menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah menjadi sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).<sup>7</sup> Pengembangan juga suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>8</sup> Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan pengembangan

---

<sup>7</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga (Jakarta: Bala pustaka, 2005), h. 201.

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

## **2. Media Cool Application Powerpoint Interactive**

*Microsoft office powerpoint* atau *powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* di dalam paket aplikasi kantor mereka, yang didalamnya terdapat beberapa *microsoft office* seperti *microsoft word*, *excel*, *access*, dan beberapa program lainnya dengan tampilan yang berbeda-beda<sup>9</sup>.

*Media cool application powerpoint interactive* adalah sebuah inovasi baru dalam pembelajaran yang peneliti kembangkan dengan menggunakan aplikasi *powerpoint*. Media ini di desain semenarik mungkin dengan menambahkan materi subtema 2 perubahan energi yang didalamnya terdapat *background*, gambar, suara, dan *animation*, kemudian di akhiri dengan sebuah *game* sehingga media ini menambah kesan *cool*. Selain itu media ini dapat melatih daya ingat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sub tema 2 perubahan energi, sehingga proses pembelajaran dapat terasa menyenangkan.

## **3. Tema 6 Energi dan Perubahannya (Sub Tema 2 Perubahan Energi)**

Pada tema 6 energi dan perubahannya terdapat 4 sub tema, yaitu : sumber energi, perubahan energi, energi alternatif, dan penghematan energi. Di dalam sub tema 2 (perubahan energi) terdapat beberapa muatan mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia yang membahas KD tentang sumber dan

<sup>9</sup> Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi dan Mulimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 1.

bentuk energi, Ppkn yang membahas KD kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, Sbdp membahas KD tentang mengetahui dinamika gerak tari dan matematika membahas KD tentang menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. Dari ke empat mata pelajaran tersebut kemudian diintegrasikan secara tematik dan dijelaskan pada media yang ingin peneliti kembangkan di dalam satu (subtema 2 energi dan perubahannya) Pb1 dan Pb 2.

Berikut indikator subtema 2 energi dan perubahannya pada Pb 1 dan Pb 2.

**Tabel 1.1 KD dan Indikator**

**Muatan Bahasa Indonesia**

| No  | Kompetensi Dasar                                                                                                                                          | No    | Indikator Pencapaian Kompetensi                                                               |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.1 | Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, atau eksplorasi lingkungan.                         | 3.3.1 | Memahami informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk audio visual. |
|     |                                                                                                                                                           | 3.3.2 | Menyebutkan contoh bentuk perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.                       |
| 4.2 | Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. | 4.2.1 | Menulis serta mengemukakan kembali informasi tentang bentuk perubahan energi.                 |

**Muatan Ppkn**

| No  | Kompetensi Dasar                                                                            | No    | Indikator Pencapaian Kompetensi                                                           |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 | Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.              | 3.2.1 | Menemukan informasi tentang hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. |
|     |                                                                                             | 3.3.2 | Menyebutkan salah satu contoh dari kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.  |
| 4.2 | Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. | 4.2.1 | Mempresentasikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah.              |

**Muatan Sbdp**

| No  | Kompetensi Dasar                 | No    | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|----------------------------------|-------|---------------------------------|
| 1.2 | Mengetahui dinamika gerak tari.  | 1.2.1 | Mengidentifikasi gerakan tari.  |
| 4.3 | Memeragakan dinamika gerak tari. | 4.3.1 | Mempraktikkan gerakan tari.     |

**Muatan Matematika**

| No  | Kompetensi Dasar                                                  | No    | Indikator Pencapaian Kompetensi                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------|
| 3.6 | Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. | 3.6.1 | Menemukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. |
|     |                                                                   | 3.6.1 | Menuliskan lama waktu suatu kejadian.            |

|     |                                                                             |       |                                                                           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------|
| 4.6 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung. | 4.6.1 | Memaparkan hasil dari masalah yang berkaitan dengan waktu suatu kejadian. |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------|

#### F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Betrix Nancy Radjah yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Puzzle* pada Materi Energi dan Perubahannya Untuk Anak Autisme Kelas III Sekolah Dasar”. Betrix menggunakan media *puzzle* dalam menyampaikan materi energi dan perubahannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development (R&D)*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Tujuan dari penelitian Betrix adalah mengetahui kualitas media permainan *puzzle* pada materi energi dan perubahannya untuk anak autisme kelas III Sekolah Dasar.<sup>10</sup>

Perbedaan terletak pada media yang di dikembangkan, jika penelitian yang dilakukan oleh Betrix menggunakan media *puzzle* untuk anak autisme. Sedangkan persamaannya terletak pada materi yang dikembangkan, sekaligus metode yang digunakan yaitu metode *research and development (R&D)*.

Penelitian yang dilakukan oleh Novi Yulia Indriyanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas V B SDN Karangayu 02 Kota Semarang”. Metode

<sup>10</sup> Betrix Nancy Radjah, “Pengembangan Media Permainan *Puzzle* Pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Anak Autisme Kelas III Sekolah Dasar”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Sanata, 2018, h.7.

penelitian yang dilakukan Novi adalah *research and development (R&D)*. Dengan menggunakan metode SDLC dan model *Waterfal* yang memiliki 5 tahapan yakni tahap : *Analysis, Design, Implementasi, Testing, Maintenance*. Pada media *powerpoint* yang dikembangkan oleh Novi terdiri dari 10 *slide*, dan masing-masing *slide* dengan tampilan *background* warna hitam kuning, ditambah perpaduan animasi didalamnya<sup>11</sup>

Perbedaanya terletak pada materi yang digunakan, jika penelitian Novi menggunakan IPS dengan metode SDLC dan model *Waterfal*. Sedangkan peneliti mengembangkan media *powerpoit* menjadi 28 *slide* dengan tema 6 energi dan perubahannya dan menggunakan model 4D dengan tambahan *game* edukasi di dalamnya serta dengan *background* yang berbeda. Persamaannya yaitu sama sama mengembangkan media *powerpoint interactive* dengan menggunakan metode *research and development (R&D)*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Auliah dalam judul skripsi “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ipa Kelas III SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Novia Yulia Indriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas V B SDN Karangayu 02 Kota Semarang” Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017, h. 5

<sup>12</sup> Rizky Auliah, “Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas III Sd Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros” Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar , 2017, h. 5.

Perbedaan yang ditemukan yaitu peneliti mengembangkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran, sedangkan peneliti yang dilakukan oleh Rizky melihat “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar” dan jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Sedangkan jenis penelitian peneliti menggunakan metode *research and development (R&D)*. Untuk persamannya terdapat pada media yang dikembangkan yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sarah Hunafa yang berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yaitu D&D (Design & Development) dengan menggunakan model *ADDIE*. Slide yang dikembangkan yaitu 11 *slide* dengan *background* yang berbeda-beda.<sup>13</sup>

Perbedaan yang ditemukan yaitu peneliti Sarah mengembangkan media *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD, Selain itu peneliti sarah menggunakan metode D&D dan model *ADDIE*. Sedangkan peneliti “Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”, dengan menggunakan menggunakan metode *research and development (R&D)* dan model *4D*. Sedangkan *slide* yang peneliti kembangkan terdiri dari 28 *slide* dengan *background* yang berbeda-beda. Selanjutnya untuk tampilannya peneliti mengembangkan dengan membuat tombol

<sup>13</sup> Sarah Hunafa, “Pengembangan Media *Powerpoint Interaktif* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, Skripsi, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021, h. 4.

menu di dalamnya serta *game* edukasi. Untuk persamaannya sama sama mengembangkan media *powerpoint*

Penelitian yang dilakukan oleh Agustina Masiah NST yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tanjung Jabang Timur”. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actioan Research*). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.<sup>14</sup>

Perbedaan yang ditemukan yaitu peneliti Agustina melakukan “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahamn Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahnnnya di Kelas III SD”. Metode yang digunakan yaitu *research and development (R&D* dan teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Persamaannya sama sama menggunakan media *powerpoint*.

<sup>14</sup> Agustina Masiah NST, “Penerapan Media Pembeajaran Berbasis *Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Tanjung Jabung Timur”, Skripsi, Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, 2020, h. 12.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata kunci media adalah “perantara” pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandangan para media pendidikan. Menurut Sadiman media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arsyad mengatakan bahwa dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digabungkan dalam bidang pendidikan sehingga istilah menjadi pendidikan.<sup>16</sup> Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah sebuah alat yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga makna dan pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai yang di rencanakan.

---

<sup>15</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 26.

<sup>16</sup> Teni Nurita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta : Bina Bangsa, 2017), h.173.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi pelajaran yang belum jelas saja sesuai fungsi media yaitu sebagai penjelas.

Media pembelajaran sebagai alat bantu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran identik artinya keperagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan dapat diamati.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar.
- c. Tekanan utama terdapat pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- d. Media pembelajaran dapat dijadikan suatu perantara dalam menyampaikan pesan.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan peserta didik.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.3.

## 2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara garis besar media belajar dan pembelajaran dapat dibedakan kedalam empat kelompok:

- 1) Visual, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia;
- 2) Audio, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga manusia;
- 3) Audio Visual, media yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia;
- 4) Multimedia, media yang menampilkan materi pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD Projector. Dari klasifikasi media pembelajaran diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah media harus bisa dilihat, didengar oleh mata dan telinga manusia serta bisa memadukan antara media audio dan visual agar menjadikan sebuah media yang berkelas.<sup>18</sup>

## 3. Fungsi, Peran dan Manfaat Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas dalam penyampaian pesan.
- b. Dapat menarik perhatian siswa.

<sup>18</sup> Ramli, Muhammad. *Media dan teknologi pembelajaran*, (Banjarmasin: IAN Antasari Pers, 2012), h. 16-17.

- c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.
- d. Dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berikut peran media dalam proses belajar mengajar antara lain :

- a. Sebagai alat bantu dalam belajar, artinya media dapat memberikan pengalaman pendidikan yang nyata dalam belajar, karena mengikuti sertakan seluruh indra dan akal pikirannya sehingga proses belajar semakin bermakna.
- b. Sebagai alat komunikasi, dengan adanya media penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah.
- c. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru agar siswa dapat terangsang untuk mengikuti pembelajaran, maka guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.<sup>19</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran terdapat beberapa manfaat yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak. Sehingga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar, interaksi antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa dapat dengan mudah untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar meningkatkan proses dan hasil belajar.

<sup>19</sup> Andrew Fernandow Pakpahan, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis 2020), h.54-55.

- c. Menimbulkan rasa semangat motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan atau ke kebun binatang.<sup>20</sup>

## **B. Media Cool Application Powerpoint Interactive**

### **1. Pengertian Microsoft Office Powerpoint**

Menurut Wirawan *microsoft office powerpoint* adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Menurut Sanaky *Powerpoint* juga merupakan salah satu program di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan *LCD proyektor*. Sedangkan Mudlofir mengatakan bahwa *powerpoint* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah salah satu aplikasi atau program *microsoft office* yang diciptakan

<sup>20</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 21.

husus untuk menangani perancangan khusus presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan baik profesional, akademis, praktis, maupun untuk aktivitas presentasi.

*Powerpoint* ini juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat *powerpoint* dalam pembelajaran seperti: siswa dapat lebih fokus dalam belajar, proses belajar siswa semakin meningkat dengan melibatkan siswa dalam proses belajar, dan waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi menjadi lebih sedikit, dengan menggunakan media *powerpoint* sehingga waktu belajar siswa lebih berwarna.<sup>21</sup>

## **2. Pengertian Media Cool Application Powerpoint Interactive**

Media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* merupakan sebuah media yang di desain menggunakan *powerpoint* dengan tambahan suara, gambar bergerak, *animation*, *background*, serta dilengkapi dengan *game* edukasi di dalamnya. Pada pengembangan media *cool application powerpoint interactive* ini di desain khusus untuk materi perubahan energi di kelas III SD/MI, dengan tujuan dapat melatih konsentrasi, daya ingat siswa, sekaligus dapat meningkatkan pemahaman siswa agar proses pembelajaran terasa menyenangkan.

<sup>21</sup> Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Mtermatika Interkatif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut". *Jurnal Kreano*, Vol.10, No. 2. 2019, h.120.

### 3. Manfaat Media *Cool Application Powerpoint Interactive*

Penggunaan media *cool application powerpoint interactive* dalam pembelajaran memiliki beberapa keistimewaan didalamnya diantaranya adalah sebagai berikut ini:

- a. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat, mandiri, dan tidak menimbulkan kebosanan. Dikarena dilengkapi dengan *sound*, gambar, *animation*, serta *game* edukasi.
- b. Dapat diputar berulang-ulang.
- c. Siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- d. Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran *powerpoint interactive*. Selain menjadi lebih hemat dalam menjelaskan materi serta media ini juga hemat biaya mengembangkan media pembelajaran, hanya membutuhkan bantuan listrik, laptop, paket internet dan *LCD proyektor*.

### 4. Langkah-langkah Pembuatan Media *Cool Application Powerpoint Interactive*

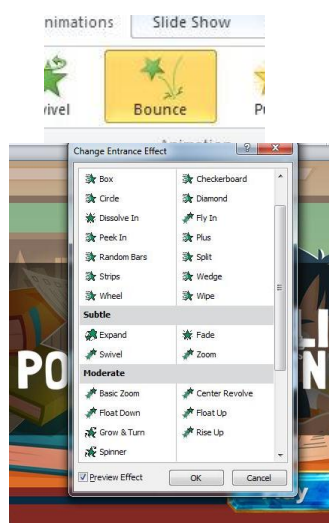
1. Siapkan *background*, desain, teks, gambar dan suara yang ingin di gabungkan kedalam media *cool application powerpoint interactive* pada masing-masing *slide*.

2. Setelah masing-masing *slide* diberikan *background* dan tambahan menu di dalamnya sesuai kreatifitas dan inovasi, maka selanjutnya masuk ketahap pemberian *animation* berikut tahapannya:

**Tabel 2.1 Tahapan dalam Pengembangan Media pada Media Cool**

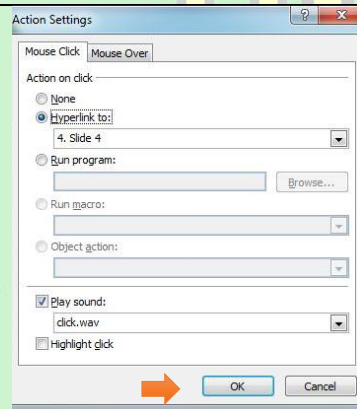
***Application Powerpoint Interactive***

|                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>(Memasukkan <i>background</i> pada semua <i>slide</i> beserta tombol “<i>play</i>”)</p> | <p>Pada bagian <i>cover</i> utama ini <i>animation</i> yang terdapat pada tombol <i>play</i>, pada <i>slide</i> menggunakan fitur “<i>insert</i> pilih <i>action</i> kemudian <i>hyperlink to: next slide</i>”. Sehingga akan muncul <i>slide</i> berikutnya sesuai aturan yang telah ditentukan.</p> |
|  <p>(Memasukkan <i>animation</i> pada <i>background slide</i>)</p>                         | <p>Cara memasukkan <i>animation</i> pada <i>background slide</i> yaitu klik <i>transition</i> pilih <i>push</i>.</p>                                                                                                                                                                                  |



**Gambar 2.11 (Memasukkan *animation* pada setiap *slide* yang ada pada *background*)**

Untuk efek *animation* disetiap *slide* menggunakan efek “*bounce*”, *float in*, dan *fade*. Kemudian Pilih efek *animation- bounce - ok*.



**(Memasukkan *hiperlink* untuk animasi yang ingin di klik)**

Tahap selanjutnya yaitu klik *insert - action* yang ada pada tanda panah di samping-kemudian pada bagian *mouse click* pilih *hiperlink to:* masukkan angka *slide* yang hendak di tampilkan - klik *ok*.



**(Memasukkan animasi pada setiap menu)**

Untuk memasukkan animasi di setiap bagian menu yaitu klik fitur *insert - action - hyperlink to: next slide*. Sehingga ketika tombol tersebut di klik maka akan muncul *slide* berikutnya sesuai



## 5. Penggunaan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* dalam

### Tema 6 Energi dan Perubahannya

Langkah-langkah dalam menggunakan media *cool application powerpoint interactive* adalah:

- a. Pastikan listrik dapat menyala agar dapat menghidupkan layar *proyektor*.
- b. Menyiapkan laptop, *speaker*, dan *LCD proyektor*, kemudian media siap di tampilkan di layar.
- c. Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok dan menjelaskan peraturan bermainnya. Kemudian media *cool application powerpoint interactive* diputar.
- d. Ketika media telah selesai diputarkan, kemudian masing-masing kelompok dapat mengikuti *game* yang ada pada media *cool application powerpoint interactive* yang bernama *game edukasi*.
- e. Masing-masing kelompok menjawab *game* yang di tayangkan di depan dan setiap soal terdapat *point* nya masing-masing.
- f. Kelompok/ individu yang memperoleh nilai tertinggi mendapat *reward* yang diberikan oleh guru.

**Tabel 2.3: Langkah-Langkah Penggunaan Media *Cool Application Powerpoint Interactive***

| <b>Kegiatan</b>                                                                                                                                 | <b>Detail</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <b>Waktu</b>                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Mempersiapkan media alat yang dipakai untuk menampilkan media <i>cool application powerpoint interactive</i>                                    | Guru mempersiapkan laptop, <i>speaker</i> , infokus, dan kabel untuk dapat menampilkan media <i>cool application powerpoint interactive</i>                                                                                                                                                            | 5 Menit                                         |
| Guru membentuk beberapa kelompok sesuai banyaknya siswa.                                                                                        | Guru mengkondisikan kelas sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran dan peraturanya. Sebelum media ditampilkan dilayar <i>proyektor</i> siswa harus fokus, tertib dan dilarang rebut, agar siswa dapat memahami materi yang dijelaskan serta dapat menjawab <i>game</i> yang terdapat di akhir media. | 5 menit atau lebih tergantung banyaknya siswa   |
| Siswa memperhatikan materi yang ditampilkan dan guru dapat mengulang materi yang ada pada media <i>cool application powerpointi interactive</i> | Siswa menyimak dengan seksama materi yang ditampilkan di depan.                                                                                                                                                                                                                                        | 10 menit atau lebih tergantung banyaknya materi |
| Menjawab <i>game</i>                                                                                                                            | Setelah materi selesai dijelaskan,                                                                                                                                                                                                                                                                     | 15 menit                                        |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |          |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| edukasi                | masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menjawab soal yang ditampilkan di layar <i>proyektor</i> sesuai dengan materi yang telah mereka pahami. Untuk kelompok 1 menjawab soal nomor satu, untuk kelompok kedua menjawab soal nomor dua dan seterusnya. Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka soalnya akan dilemparkan kepada kelompok lain. Dan setiap soal memiliki skornya. |          |
| Melihat skor terbanyak | Setelah <i>game</i> selesai maka saatnya melihat skor yang didapat pada masing-masing kelompok. Hingga menentukan juara 1,2,3, dan seterusnya.                                                                                                                                                                                                                                                  | 10 menit |

#### 6. Kelebihan Media Cool Application Powerpoint Interactive

Media *cool application powerpoint interactive* memiliki kelebihan di dalamnya, berikut kelebihannya:

- a. Terdapat tampilan dan teknik penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan, karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks serta dapat menambahkan gambar atau foto.

- b. Dapat merangsang siswa, media *powerpoint* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- c. Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan.
- d. Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic, (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.
- e. Bersifat kondisional, artinya media ini dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.<sup>22</sup>
- f. Tersedia *background*, *sound*, *animation*, teks, serta tampilan yang menarik dalam penyajian materi sehingga media ini memiliki daya tarik tersendiri ketika dilihat.
- g. Terdapat *game* edukasi didalamnya yang melatih daya ingat dan melatih meningkatkan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
- h. Terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan

#### **7. Kekurangan Media Cool Application Powerpoint Interactive**

Terdapat beberapa kekurangan dalam menggunakan media *cool application powerpoint interactive* diantaranya:

- a. Membutuhkan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.

Selain itu untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan

<sup>22</sup> Rina Zaryanti “Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam untuk Menghasilkan Program Studi Pendidikan Biologi UIR”, Skripsi, Pekanbaru: Universitas Islam Riau, 2019, h .14.

- tahapan demi tahapan untuk menyusun dan membuatnya, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- b. Hanya bisa dioperasikan di windows, Media ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja.<sup>23</sup>
  - c. Membutuhkan keahlian lebih untuk dapat menggunakan dan mengembangkan media *powerpoint interactive* ini sehingga menghasilkan media *powerpoint* yang bagus dan menarik.<sup>24</sup>
  - d. Perlu adanya kesedian kouta internet dalam membuat media ini.

### C. Pembelajaran Tematik pada Tema 6 Energi dan Perubahannya

#### 1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah sebuah proses kegiatan pembelajaran dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya. Atau dapat dikatakan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu. Menurut porwadarminta pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>25</sup> Maka dapa disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara beberapa materi dalam satu

<sup>23</sup> Rina Zaryanti “Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam untuk Menghasilkan Program Studi Pendidikan Biologi UIR”,h. 15

<sup>25</sup> Maulana arafat lubis dan Nasran Azizan, *Pembelajaran tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 6.

tema sehingga memberikan hubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, yang membuat kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat.

Tujuan pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan peserta didik juga dapat:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan semangat dalam belajar.
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.<sup>26</sup>

Pada pembelajaran tematik tema energi dan perubahannya terdapat beberapa sub tema yaitu:

1. Sumber energi
2. Perubahan Energi
3. Energi Alternatif
4. Penghematan Energi

<sup>26</sup> Sukayati, Widyaiswara PPG Matematika, *Pembelajaran Tematik di SD merupakan Terapan dari Pembelajaran Terpadu*, (Depdiknas: Yogyakarta, 2004), h. 2.

Salah satu subtema yang terdapat pada tema energi dan perubahannya yaitu sub tema “perubahan energi” yang didalamnya terdapat muatan mata pelajaran seperti:

- a. Ppkn
- b. Pjok
- c. Bahasa Indonesia
- d. Matematika
- e. Sbdp

Berikut kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dirumuskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.4 Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan<sup>27</sup>**

| No  | Kompetensi Pengetahuan                                                                                                                                                              | No  | Kompetensi Keterampilan                                                                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.1 | <b>Bahasa Indonesia</b><br>Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, atau eksplorasi lingkungan.                        | 4.2 | Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.              |
| 1.6 | <b>Pjok</b><br>Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non- lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama. | 4.6 | Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama. |

<sup>27</sup> Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya*, (Jakarta: Pusat kurikulum dan pembukuan, Balitbang, Kemendikbud), h. 52.

| No  | Kompetensi Pengetahuan                                                                       | No  | Kompetensi Keterampilan                                                                     |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 | <b>Ppkn</b><br>Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah | 4.2 | Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. |
| 1.2 | <b>Sbdp</b><br>Mengetahui dinamika gerak tari.                                               | 4.3 | Memeragakan dinamika gerak tari.                                                            |
| 3.6 | <b>Matematika</b><br>Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.       | 4.6 | Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.                 |

Dari kelima mata pelajaran tersebut diintegrasikan ke dalam satu subtema yaitu “perubahan energi” yang didalamnya terdapat beberapa pembelajaran. Berikut muatan materi yang menggabungkan antara Matematika, Bahasa Indonesia dan Sbdp yang terdapat pada sub tema 2 “perubahan energi” pada Pb 1 dan 2.

### 1. Materi Perubahan Energi dalam Muatan Bahasa Indonesia

Energi tidak dapat diciptakan oleh manusia dan energi juga tidak dapat musnah. Energi hanya dapat berubah dari bentuk satu ke bentuk lainnya seperti:



**Gambar 2.1 (Energi kimia menjadi energi panas)<sup>28</sup>**

- a. Perubahan energi kimia menjadi energi panas. Kompor dapat menyala karena ada bahan bakarnya, bahan bakar untuk kompor adalah minyak tanah dan gas. Energi pada minyak tanah dan gas adalah energi kimia sehingga saat kompor menyala terjadi perubahan energi kimia yang menjadi energi panas.
- b. Perubahan energi kimia menjadi energi gerak, makanan yang diolah menjadi sari-sari makanan, sari-sari makanan diubah menjadi energi karena energi inilah seluruh bagian tubuh dapat bekerja.



**Gambar 2.2 (Energi kimia menjadi energi gerak)<sup>29</sup>**

- c. Perubahan energi listrik menjadi energi panas. Perubahan energi ini dapat terjadi pada setrika listrik. Saat kabel setrika diberi aliran listrik, seketika itu energi listrik berubah menjadi energi panas. Perubahan yang sama juga

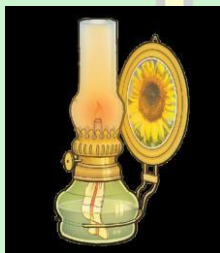
<sup>28</sup> Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya...*, h.54.

<sup>29</sup> Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya...*, h.55.

terjadi pada kompor listrik, solder listrik, dispenser, dan lain-lain.

- d. Perubahan energi kimia menjadi energi panas. Contoh perubahan energi kimia menjadi energi panas dapat dilihat pada kompor minyak tanah dan kompor gas. Sebelum digunakan kompor diisi dengan minyak tanah/memasang tabung gas terlebih dahulu. Kompor yang dinyalakan dengan api timbulah panas. Dengan energi panas, kita dapat memasak berbagai jenis makanan

Kompor Minyak



Kompor gas



**Gambar 2.3 (Energi kimia menjadi energi panas)<sup>30</sup>**

- e. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi. Contoh perubahan energi gerak menjadi energi bunyi dapat dilihat saat seseorang memainkan alat musik seperti kentongan dan gendang.

Gendang



Kentongan



<sup>30</sup> Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya...*, h. 66.

**Gambar 2.4 Energi gerak menjadi energi bunyi)<sup>31</sup>**

- f. Energi Listrik Menjadi Energi Gerak. Perubahan energi listrik menjadi energi gerak juga terjadi ketika kipas angin yang di alirin listrik sehingga listrik yang ada pada kipas angin mengalami gerakan.

**2. Materi Perubahan Energi dalam Muatan Sbdp**



**Gambar 2.5 (Gerakan tari)**

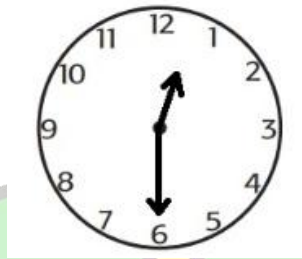
Saat melakukan gerakan tari dibutuhkan energi. Besar kecilnya energi yang dikeluarkan tergantung dari kuat lemahnya suatu gerakan. Gerakan yang lemah tidak terlalu menguras energi. Tempo musik yang lambat sangat mempengaruhi kuat lemahnya gerakan tari.

**3. Materi Perubahan Energi dalam Muatan Matematika**

Tidak terasa sudah satu jam Lani berlatih menari. Lani berlatih sejak pukul 12.30. Sekarang, Lani merasa sangat lelah. Lani pun pergi ke kamar untuk istirahat tidur siang. Sampai di kamar Lani langsung membaringkan tubuh. Tidak lama kemudian, Lani pun tertidur.

<sup>31</sup> Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya...*, h. 67.

Tepat pukul 16.00 Lani terbangun. Jam dinding berbunyi. Lani segera mandi. Selesai mandi dan ganti pakaian, Lani mengulang pelajaran. Kebetulan ada pekerjaan



**Gambar 2.6 (Jam dinding).**

rumah yang harus dikerjakan. Lani mengerjakan PR dengan serius. Tidak terasa, jam dinding menunjukkan pukul 17.30. Pekerjaan rumah Lani telah selesai

#### 4. Materi Ppkn



**Gambar 2.7 (Wati sedang tidur dan mengerjakan PR)<sup>32</sup>**

<sup>32</sup>Nurhasanah dan Sonya Sinyanyuri (ed), *Energi dan Perubahannya...*, h. 61.

### BAB III

#### METEDOLOGI PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut.

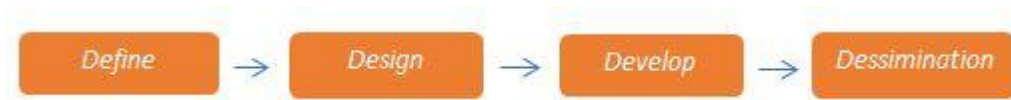
Menurut Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau (*R&D*) adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan contohnya seperti: buku, modul, alat peraga, bahan ajar dan lain-lain.<sup>33</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode pengembangan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada kemudian hasil dari produk tersebut dapat diuji keefektifannya.

Pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model 4D (*Four-D model*). Penelitian ini melibatkan dosen dan guru sebagai ahli validasi media dan materi, siswa serta untuk memberikan respon terhadap media tersebut guna dapat memperbaiki produk yang dikembangkan.

Model 4D merupakan kepanjangan dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessimation*). Berikut gambar model 4D:

---

<sup>33</sup> Nana Syadih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164.



**Gambar 3.1 Model 4D<sup>34</sup>**

## **B. Langkah-langkah Penelitanan**

### **1. Tahap Pendefinisian (*define*)**

Pada tahap ini bertujuan untuk menemukan permasalahan, kelemahan atau suatu kondisi yang menjadi akar pendorong kegiatan pengembangan atas suatu produk, dengan cara mengumpulkan data dan realita sebanyak mungkin. Pada tahap ini juga merumuskan secara detail hal apa yang menjadi permasalahan utama yang akan dijadikan sebagai landasan pengembangan produk dalam kegiatan penelitian pengembangan ini.

### **2. Tahap Perancangan (*design*)**

Pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. merupakan media pembelajaran yang berbentuk *cool application powerpoint interactive* yang ditampilkan di depan siswa menggunakan layar *LCD proyekto*. Tahap desain yang dihasilkan yaitu:

- a. Memasukkan *background*, gambar, dan membuat menu tombol didalamnya.
- b. Menambahkan *sound* pada semua *slide*
- c. Menambahkan animasi pada semua *slide*.
- d. Memasukkan animasi pada setiap menu dan gambar yang ada dalam *slide*.

<sup>34</sup> Nana Syadiah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 168.

- e. Menambahkan *animation* dibagian jawaban yang benar dan salah.

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini melaksanakan proses dari pengembangan suatu produk yang ingin dikembangkan.

- a. Validasi produk
- b. Perbaikan produk

### 4. Tahap Penyebaran ( *Disseminate*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan produk, yaitu menyebarluaskan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan.<sup>35</sup>

Namun media *cool aplication powerpoint interactive* ini hanya diujiobakan kepada siswa kelas III SDN Padang Panyang, tanpa disebarluaskan dengan sekala besar. Untuk melihat respon guru dan siswa , maka peneliti menyebarluaskan angket respon siswa dan guru.

## C. Subjek Penelitian

Menurut Usman & Purnomo yang dikatakan subjek penelitian yaitu salah satu pembahasan di dalam penelitian. Contohnya seperti: manusia, benda, ataupun lembaga yang akan diteliti apabila di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Sugiono subjek penelitian disebut dengan istilah informan. Informan adalah orang yang dapat dipercaya menjadi narasumber atau sumber informasi oleh peneliti yang akan memberikan

<sup>35</sup> Eko Prasetyo, *Ternyata Penelitian Itu Mudah Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*, (Lumajang: Edu Nomi, 2015), h. 43- 46.

<sup>36</sup> Husaini Usman dan Purnomo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 84.

informasi secara akurat, untuk melengkapi data suatu penelitian.<sup>37</sup>

Adapun yang subjek dan lokasi penelitian dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Ahli, ahli yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dosen dan guru sebagai validator media dan materi dalam pengembangan media *cool application powepoint interactive*.

- a. Ahli media dan Materi yaitu Dosen PGMI

Ahli media berperan dalam memberikan penilaian terhadap media yang telah di dedasain berdasarkan aspek yang telah dibuat yaitu: rekayasa media dan komunikasi audio dan visual. Ahli media yang dimaksud adalah dosen PGMI. Sedangkan Ahli materi berbeperan dalam memberikan krtik ataupun saran tentang aspek yang dinilai dalam komponen pembelajaran dan komponen materi. Ahli materi yang dimaksud yaitu dosen PGMI.

- b. Guru Wali kelas III SDN Padang Panyang

Validasi yang dilakukan oleh guru wali kelas, untuk menilai dan mencocokkan media yang telah dikembangkan dengan materi yang ada di sekolah terkhususnya pada tema 6 energi dan perubahannya.

2. Subjek Uji coba

- a. Uji coba di lakukan terhadap siswa kelas III di SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang siswa.

- b. Guru wali kelas III SDN Padang Panyang.

<sup>37</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 116.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

##### 1. Lembar Validasi Ahli Media

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kualitas desain media *cool application powerpoint interactive* yang dilihat dari 2 aspek yaitu rekayasa media, dan komunikasi audio dan visual. Instrumen ini disusun menggunakan skala *likert* (1-5). Berikut kisi- kisi instrumen lembar validasi ahli media.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media<sup>38</sup>**

| No            | Aspek penilaian             | Nomor Indikator | Jumlah Indikator |
|---------------|-----------------------------|-----------------|------------------|
| 1             | Rekayasa Media              | 1, 2, 3.        | 3                |
| 2             | Komunikasi Audio dan Visual | 1, 2, 3,4,5,6.  | 6                |
| <b>Jumlah</b> |                             |                 | <b>9</b>         |

##### 2. Lembar Validasi Ahli Materi

Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kualitas materi yang ada pada media *cool application powerpoint interactive* yang dilihat dari 2 aspek yaitu komponen pembelajaran dan komponen materi. Instrumen ini disusun menggunakan skala Likert (1-5). Berikut kisi- kisi instrumen lembar

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian....* , h. 161.

validasi ahli materi dalam dibawah ini:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi<sup>39</sup>**

| No            | Aspek penilaian       | Nomor Indikator   | Jumlah Indikator |
|---------------|-----------------------|-------------------|------------------|
| 1             | Komponen Pembelajaran | 1, 2, 3, 4, 5, 6. | 6                |
| 2             | Komponen Materi       | 1, 2, 3,4.        | 4                |
| <b>Jumlah</b> |                       |                   | <b>10</b>        |

### 3. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru yang ditujukan kepada wali kelas III memiliki tujuan untuk mengetahui respon yang diberikan guru terhadap media *cool application powerpoint interactive*. Respon guru terdiri dari 10 indikator, instrumen ini disusun menggunakan jawaban “Ya” dengan skor 2 dan “Tidak” dengan skor 0. Berikut kisi- kisi instrumen lembar angket respon guru.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Guru**

| No | Pernyataan                                                                                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.                                                         |
| 1  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.                             |
| 2  | Materi yang dijelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 2 tentang perubahan energi.       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.                   |
| 4  | Penjelasan yang ada pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi. |
| 5  | Suara penjelasan materi pada media dapat di dengar dan mudah dipahami.                                                         |

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 161.

|   |                                                                                                                                                                |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | Desain <i>cool application powerpoint interactive</i> media sesuai dengan karakteristik siswa.                                                                 |
| 7 | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.                                                            |
| 8 | Secara keseluruhan media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini layak digunakan pada tema 6 energi dan perubahannya (sub tema 2 perubahan energi). |

#### 4. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* yang terdiri dari 6 indikator pernyataan didalamnya. Instrumen ini disusun menggunakan jawaban “Ya” dengan skor 2 ” dan “Tidak” dengan skor 0. Berikut kisi- kisi instrumen lembar angket respon siswa.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Respon Siswa**

| No | Pernyataan                                                                                             |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .            |
| 2  | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                   |
| 4  | Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . |
| 5  | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .          |
| 6  | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                           |

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber dan berbagai cara.<sup>40</sup> Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrumen penelitian yaitu:

### **1. Lembar Validasi oleh Dosen Ahli Media dan Materi**

Data validasi suatu produk didapatkan dari hasil lembar validasi dari dosen ahli pada bidangnya. Untuk mengetahui kualitas yang ada pada media, lembar validasi telah dibuat yang didalamnya terdiri dari beberapa aspek dan indikator. Penilaian yang dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada lembar validasi pada baris dan kolom yang sesuai, jika terdapat kekurangan, validator dapat menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

### **2. Lembar Validasi oleh Guru Kelas III SDN Padang Panyang**

Validasi yang diberikan kepada guru terdiri beberapa aspek dan indikator, tujuannya diberikannya lembar validasi yaitu untuk menilai dan menyesuaikan media dan materi yang ada pada tema 6 energi dan perubahannya. Penilaian yang dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada lembar validasi pada baris dan kolom yang sesuai, jika terdapat kekurangan, validator dapat menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

---

<sup>40</sup> Sugiono, *Metode Penelitian kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2016), h. 306.

## 2. Angket

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kelebihan menggunakan teknik ini ialah sangat efektif digunakan untuk penelitian yang jumlah sampel banyak karena pengisiannya dapat dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu.<sup>41</sup> Angket respon guru dan siswa berisi tentang pernyataan dengan mencentang pada kolom yang telah disediakan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data yang digunakan yaitu analisis hasil dari validasi dan angket respon siswa dengan menggunakan angket dengan menghasilkan jawaban (Ya) dan (Tidak) dari siswa. Analisis angket ini mengacu pada skala Guttman. Sedangkan untuk validasi materi dan media mengacu pada *skala likert* Berikut cara menganalisis validasi materi dan media:

##### a. Analisis Validasi Media dan Materi.

Kelayakan media *cool application powerpoint interactive* diukur menggunakan lembar validasi materi dan media yang menggunakan *Skala Likert* dengan beberapa aspek dan indikator di

<sup>41</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: ALFABETA, 2011), h. 28.

dalamnya. Kriteria penilaian terhadap validasi media dan materi yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase nilai kelayakan } P = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Tingkat kelayakan

$\sum i$  : Skor Perolehan

$\sum xi$ : skor maksimum

**Tabel 3.5 Rubrik Persentase Penilaian Kelayakan Media dan Materi<sup>42</sup>**

| No | Tingkat Presentase | Kategori           |
|----|--------------------|--------------------|
| 1  | 81-100             | Sangat layak       |
| 2  | 61-80              | Layak              |
| 3  | 41-60              | Sedang             |
| 4  | 21-40              | Tidak layak        |
| 5  | 0-20               | Sangat tidak layak |

b. Uji Respon Guru

Uji respon guru di analisis menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”, skor yang diberikan untuk setiap jawaban adalah Ya = 2 dan Tidak = 0

**Tabel 3.8 Penskoran Pada Angket Respon Siswa**

| Pilihan Jawaban | Skor |
|-----------------|------|
| Ya              | 2    |
| Tidak           | 0    |

<sup>42</sup> Arikunto, S., dan Jabar, A. S, *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis praktis bagi Mahasiswa dan Praktis Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 265.

Analisis respon guru dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi yang dicari

Fr : Frekuensi/ jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah responden

Adapun untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Respon Guru**<sup>43</sup>

| No | Skor dalam Persen % | Kategori           |
|----|---------------------|--------------------|
| 1  | < 21 %              | Sangat Tidak layak |
| 2  | 21 – 40 %           | Tidak Layak        |
| 3  | 41 – 60 %           | Cukup layak        |
| 4  | 61 – 80 %           | Layak              |
| 5  | 81 – 100 %          | Sangat layak       |

c. Uji Respon Siswa

Uji respon siswa di analisis dari data yang diperoleh yaitu berupa angket, yang dibagikan secara individual kepada peserta didik kelas III di SDN Padang Panyang untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media media *cool application powerpoint interactive*. Hasil respon dari peserta didik diukur dengan

<sup>43</sup> Amna Nurul Ikhlas “ *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book di Kelas Satu MIN 9 Aceh Tengah*”, Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021, h. 29.

menggunakan lembar angket skala *Likert* “Ya dan “Tidak” berikut rumus nya:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi yang dicari

Fr : Frekuensi/ jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah responden

Adapun untuk melihat kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kriteria Respon Siswa<sup>44</sup>**

| No | Skor dalam Persen % | Kategori Kelayakan |
|----|---------------------|--------------------|
| 1  | < 21 %              | Sangat Tidak layak |
| 2  | 21 – 40 %           | Tidak Layak        |
| 3  | 41 – 60 %           | Cukup layak        |
| 4  | 61 – 80 %           | Layak              |
| 5  | 81 – 100 %          | Sangat layak       |

**Tabel 3.8 Penskoran Pada Angket Respon Siswa**

| Pilihan Jawaban | Skor |
|-----------------|------|
| Ya              | 2    |
| Tidak           | 0    |

<sup>44</sup> Iis Ernawati, dan Totok Sukardiyono, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server, Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)”, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 2, No. 2, 2017, h. 207.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran “*Cool Application Powerpoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”. Media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan media sekaligus melihat respon yang diberikan oleh guru wali kelas dan siswa kelas III SDN Padang Panyang terhadap media *cool application powerpoint interactive*.

##### 1. Desain Media *Cool Application Powerpoint Interactive*

Pada tahap desain media *cool application powerpoint interactive*, peneliti ini mengacu pada model 4D yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Berikut merupakan hasil dari pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

##### a. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* media “*Cool Application Powerpoint Interactive* pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”, permasalahan yang ditemukan yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media gambar yang ada pada buku pegangan siswa, hanya saja media yang digunakan masih kurang menarik dan kurang bervariasi. Disaat guru

menjelaskan materi di depan kelas aktivitas belajar siswa kurang aktif terlihat disaat guru mengajukan sesi tanya jawab hanya sebagian siswa yang mampu merespon pertanyaan yang guru ajukan. Dilihat dari gaya belajar siswa SDN kelas III mereka memiliki gaya belajar yang menaruh kepada audio visual, artinya mereka akan lebih paham jika proses pembelajaran menggunakan media yang berbasis audio visual.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini yaitu perancangan pengembangan media *cool application powerpoint interactive*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Design* media pembelajaran ini diawali dengan rancangan konsep media pembelajaran, yaitu menentukan *slide* yang dibutuhkan sesuai rancangan yaitu 28 *slide*. Pada masing-masing *slide* diberikan *background* yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik anak SD/MI kelas III, seperti pemilihan *background* yang *full* warna, serta adanya gambar kartun yang bernuasa sekolah, Sehingga dapat menambah kesan menarik untuk siswa dapat fokus terhadap apa yang ditampilkan nantinya.

Selanjutnya pada masing-masing *slide* terdapat beberapa menu di dalamnya sebagai tombol untuk menjalankan media *cool application powerpoint interactive*. Setelah itu memasukkan materi sekaligus *game* yang ada pada tema 6 energi dan perubahannya sub tema 2 perubahan energi, yang terdiri dari muatan: Bahasa Indonesia, Matematika, Sbdp dan Ppkn pada pb 1

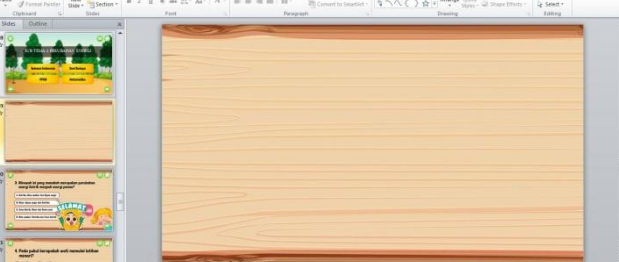
dan 2. Jika semua materi berhasil di masukkan, maka tahap selanjutnya memasukkan suara penjelasan, *animation*, dan audio sebagai penyempurna media ini sehingga menjadikan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Berikut tahapan rancangan media *cool application powerpoint interactive* sebagai berikut:

**Tabel: 4.1 Rancangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive***

|                                                                                     |                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|   | <p>Memasukkan <i>background</i> pada <i>slide</i> pertama.</p>       |
|  | <p>Memasukkan teks dan tombol menu kedalam <i>slide</i> pertama.</p> |
|  | <p>Memasukkan <i>background</i> pada <i>slide</i> ke dua.</p>        |

|                                                                                     |                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Memasukkan teks dan tombol menu “oke” kedalam teks kedalam <i>slide</i> ke dua.</p>     |
|    | <p>Memasukkan <i>background</i> ke dalam <i>slide</i> ke tiga.</p>                         |
|   | <p>Memasukkan teks dan tombol menu ke dalam <i>slide</i> ke tiga.</p>                      |
|  | <p>Memasukkan <i>background</i> pada <i>slide</i> ke empat.</p>                            |
|  | <p>Memasukkan tombol menu info sebagai petunjuk penggunaan pada <i>slide</i> ke empat.</p> |

|                                                                                     |                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Memasukkan <i>background</i> pada <i>slide</i> ke lima.</p>                                                                      |
|    | <p>Memasukkan teks pada <i>slide</i> ke lima.</p>                                                                                   |
|   | <p>Memasukkan <i>background</i> pada <i>slide</i> ke enam yang bertemakan sekolah.</p>                                              |
|  | <p>Memasukkan teks, gambar dan desain pada <i>slide</i> ke enam dengan menambahkan materi hingga pada <i>slide</i> selanjutnya.</p> |
|  | <p>Pada <i>slide</i> game memasukkan <i>background</i>.</p>                                                                         |



Berikut adalah hasil rancangan secara keseluruhan mulai dari *slide* 1 sampai *slide* 28 pada pembuatan media *cool application powerpoint interactive*.

#### 1) *Slide* pertama

Desain cover dibuat semenarik mungkin sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa untuk bersemangat dalam belajar. Desain cover media *cool application powerpoint interactive* sebagai berikut:



**Gambar 4.1** Tampilan Cover *Slide* Pertama

Tampilan cover pada *slide* pertama pada media *cool application powerpoint interactive* yaitu terdapat *background* seorang anak yang sedang duduk di atas meja sambil memegang pulpen yang mencerminkan bahwa anak tersebut sedang belajar. *Background* yang dipakai menggambarkan seorang anak yang sedang belajar. Kemudian penambahan bagian tombol menu “*play*”

beserta teks di atasnya. Untuk suara pada *slide* pertama menggunakan suara peneliti sebagai pembuka dan penambahan audio sebagai musiknya.

## 2) *Slide* ke dua

Pada *slide* ke dua *background* yang digunakan yaitu *background* gambar anak-anak yang sedang bermain dengan campuran warna yang bervariasi membuat *background* ini menjadi menarik untuk dilihat.



**Gambar 4.2** Tampilan *Slide* Ke Dua

Di dalam *slide* ke dua terdapat menu tombol “oke” teks yang berisi “Mari kita belajar tema 6 energi dan perubahannya sub tema 2 perubahan energi kelas 3”. Pada bagian ini penulis memasukkan suara yang telah direkam dalam penyebutan teks yang di atas, dengan tambahan musik agar siswa menjadi terfokus dan tertarik untuk belajar sehingga media ini terasa menyenangkan.

## 3) *Slide* ke tiga

Pada *slide* ke tiga *background* yang dipakai melambungkan semangatnya seorang siswa dalam belajar dan kemampuan siswa dalam menggunakan *gudjet* sehingga dapat membuka wawasan siswa terhadap dunia digital yang saat ini semakin berkembang.



**Gambar 4.3** Tampilan *slide* ke Tiga

Pada *slide* ke tiga menampilkan beberapa menu di dalamnya seperti: menu info, materi, *game*, dan profil. Untuk melihat isi dari setiap menu maka harus di klik pada tombol maka akan menuju kepada *slide* berikutnya.

4) *Slide* ke empat



**Gambar 4.4** Tampilan *Slide* ke Empat

Tampilan *slide* ke empat ini merupakan isi dari tombol menu “info” yang ada pada *slide* sebelumnya yang menjelaskan makna dari setiap lambang yang ada pada tampilan media *cool application powepoint interactive*. Teks yang ada pada *slide* ke empat yaitu: kembali ke *slide* pertama, keluar dari *powerpoint*, melanjutkan ke *slide* selanjutnya, kembali ke *slide* sebelumnya, dan kembali ke menu.

5) *Slide* ke lima

Pada *slide* ini menggunakan *background* rumput dengan tema warna hijau dan perpaduan warna kuning agar bagian menu terlihat dengan jelas.



**Gambar 4.5** Tampilan *Slide* ke Lima

Menu yaang ada pada *slide* ke lima ini berisi materi: Bahasa Indonesia, Ppkn, Seni Budaya , dan Matematika.. Pada *slide* ini juga terdapat suara dan musikya.

6) *Slide* ke enam

Pada *slide* ini menampilkan materi Bahasa Indonesia dengan *baground* sekolah dengan perpaduan kartun yang menambah kesan menarik dalam *slide* ini.



**Gambar 4.6** Tampilan *Slide* ke Enam

Di dalam *slide* di atas juga terdapat suara penjelasan materi serta musik untuk menambah siswa agar bisa berkonsentrasi.

7) *Slide* ke tujuh



**Gambar 4.7** Tampilan *Slide* ke Tujuh

Pada tampilan *slide* ke tujuh materi yang ditampilkan akan dijelaskan dengan suara yang telah direkam sebelumnya materi yang di jelaskan yaitu materi perubahan energi yang ada pada muatan Bahasa Indonesia (energi kimia menjadi energi panas).

8) *Slide* ke delapanGambar 4.8 Tampilan *Slide* ke Delapan

Tampilan *slide* ke delapan menjelaskan materi tentang perubahan energi kimia menjadi energi gerak.

9) *Slide* ke sembilanGambar 4.9 Tampilan *Slide* ke Sembilan

Pada *slide* ke sembilan materi yang dijelaskan yaitu (energi listrik menjadi energi panas) yang disertai dengan contohnya. Contoh gambar yang di tampilan merupakan gambar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

10) *Slide* ke sepuluh



**Gambar 4.10** Tampilan *Slide* ke Sepuluh

Tampilan *slide* ke sepuluh menjelaskan materi (energi listrik menjadi energi gerak) yang sering dijumpai di sekitar rumah.

11) *Slide* ke sebelas



**Gambar 4.11** Tampilan *Slide* ke Sebelas

Materi yang dijelaskan pada *slide* ini yaitu (energi gerak menjadi energi bunyi) yang disertai dengan contoh nya.

12) *Slide* ke dua belas



**Gambar 4.12** Tampilan Slide ke Dua belas

Pada *slide* ini menceritakan dua muatan materi sekaligus, materi perubahan energi dalam mautan Bahasa Indonesia dan materi Ppkn yang kemudian di integrasikan dalam sebuah cerita

13) *Slide* ke tiga belas



**Gambar 4.13** Tampilan *Slide* ke Tiga Belas

Materi yang dijelaskan pada *slide* ini merupakan materi yang telah di integrasikan kedalam mata pelajaran Seni Budaya dan Matematika.

14) *Slide* ke empat belas



Gambar 4.14 Tampilan *Slide* ke empat belas

15) *Slide* ke lima belas



Gambar 4.15 Tampilan *slide* Lima Belas

16) *Slide* ke enam belas



Gambar 4.16 Tampilan *Slide* Enam Belas

Materi ini menjelaskan tentang (energi gerak menjadi energi bunyi) dengan menampilkan contoh gambarnya.

17) *Slide* ke tujuh belas



**Gambar 4.17** Tampilan Slide ke Tujuh Belas

Materi ini menjelaskan tentang aktivitas yang sebaiknya dilakukan oleh manusia agar energi yang di keluarkan tidak sia-sia, salah satunya yaitu aktivitas guru yang sedang mengajarkan pembelajaran dikelas. Dengan menampilkan contoh gambarnya.

18) *Slide* ke delapan belas



**Gambar 4.18** Tampilan *slide* ke Delapan Belas

Tampilan ini merupakan bagian menu seperti *slide* ketiga di atas, pada *slide* ini akan ada suara peneliti untuk menginformasikan bahwa materi

pembelajaran sudah siap dijelaskan, dan sekarang siswa bersiap-siap untuk ikut bermain *game* edukasi.

19) *Slide* ke sembilan belas



**Gambar 4.19** Tampilan *Slide* sembilan belas

*Slide* ini menampilkan *game* yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar. Jika jawabanya benar maka akan muncul emoji selamat, dan jika salah maka akan ada emoji salah

20) *Slide* ke dua puluh



**Gambar 4.20** Tampilan *slide* dua puluh

*Slide* ini menampilkan materi perubahan energi yang di buat dalam bentuk ini *game* yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik

jawaban yang menurutnya benar. Jika jawabanny benar maka akan muncul emoji selamat, dan jika salah maka akan ada emoji salah.

21) *Slide* ke dua satu



**Gambar 4.21** Tampilan *slide* dua puluh satu

*Slide* ini menampilkan materi perubahan energi yang di buat dalam bentuk ini game yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar. Jika jawabanny benar maka akan muncul emoji selamat, dan jika salah maka akan ada emoji salah.

22) *Slide* ke dua puluh dua



**Gambar 4.22** Tampilan *Slide* dua puluh dua

Tampilan pada *slide* ini yaitu *game* pada materi matematika yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang

menurutnya benar. Jika jawabannya benar maka akan muncul emoji selamat dan jika salah maka akan muncul emoji sala

23) *Slide* ke dua puluh tiga



**Gambar 4.23** Tampilan *Slide* Dua Puluh Tiga

Tampilan pada *slide* ini yaitu game pada materi matematika yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar.

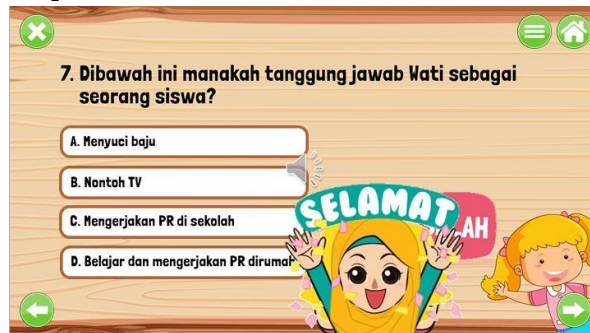
24) *Slide* ke dua puluh empat



**Gambar 4. 24** Tampilan *slide* dua puluh empat

Tampilan pada *slide* ini yaitu *game* pada materi matematika yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar kemudian menggambarkannya di papan tulis.

25) *Side* ke dua puluh lima



**Gambar 4.25** Tampilan *Slide* Dua Puluh Lima

Tampilan pada *slide* ini yaitu soal pada materi Ppkn yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar, berdasarkan materi yang telah di jelaskan pada media.

26) *Slide* ke dua puluh enam



**Gambar 4.26** Tampilan *Slide* Dua Puluh Enam

Tampilan pada *slide* ini yaitu soal pada materi Ppkn yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar, berdasarkan materi yang telah di jelaskan pada media.

27) *Slide* ke dua puluh tujuh



**Gambar 4.27** Tampilan *Slide* Dua Puluh Tujuh

Pada *slide* ini soal yang di tanyakan berkaitan dengan materi Ppkn yang nantinya di jawab oleh siswa dengan cara mengklik jawaban yang menurutnya benar, berdasarkan materi yang telah di jelaskan pada media.

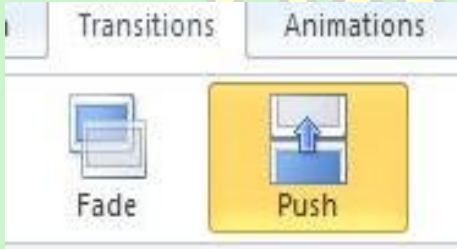
28) *Slide* ke dua puluh delapan

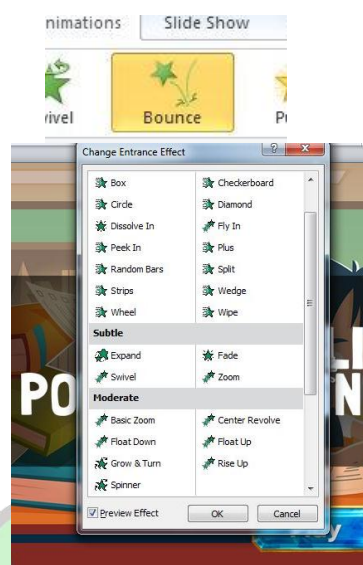


**Gambar 4.28** Tampilan *Slide* Dua Puluh Delapan

Pada *slide* menampilkan dan memperkenalkan profil dari sang peneliti. Setelah semua materi telah di gabungan kedalam satu dokumen *powerpoint*, tahap selanjutnya yaitu memasukkan animasi, suara dan tansisi yang ada pada setiap slide. Berikut langkah-langkahnya:

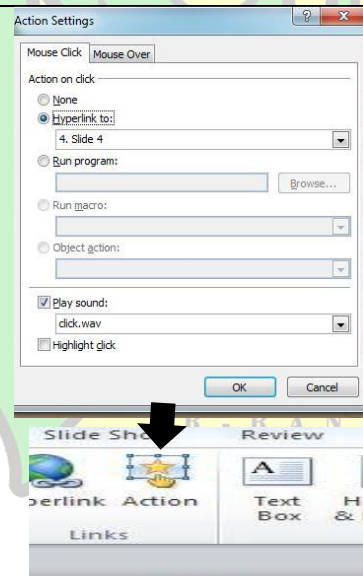
**Tabel 4.2 Langkah-Langkah dalam Memasukkan *Animation*, *Sound* dan *Transition* pada Setiap *Slide***

|                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>(Memasukkan <i>background</i> pada semua <i>slide</i> beserta tombol “<i>play</i>”)</p> | <p>Pada bagian <i>cover</i> utama ini animasi yang terdapat pada tombol <i>play</i>, pada <i>slide</i> menggunakan fitur “<i>insert</i> pilih <i>action</i> kemudian <i>hyperlink to: next slide</i>”. Sehingga akan muncul <i>slide</i> berikutnya sesuai aturan yang telah ditentukan.</p> |
|  <p>(Memasukkan <i>animation</i> pada <i>background slide</i>)</p>                         | <p>Cara memasukkan <i>animation</i> pada <i>background slide</i> yaitu klik <i>transition</i> pilih <i>push</i>.</p>                                                                                                                                                                         |



(Memasukkan *animation* pada setiap *slide* yang ada pada *background*)

Untuk efek animasi disetiap *slide* menggunakan efek animasi “*bounce*”, *float in*, dan *fade*. Kemudian Pilih efek *animation-bounce* - ok.



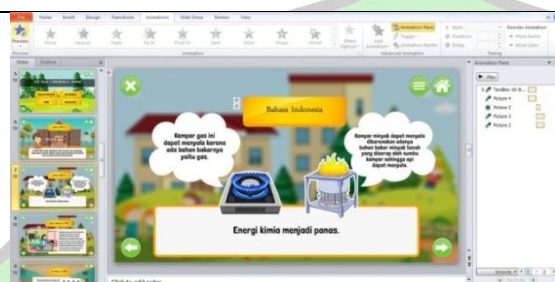
(Memasukkan *hiperlink* untuk animasi yang ingin di klik)

Tahap selanjutnya yaitu klik *insert - action* yang ada pada tanda panah di samping-kemudian pada bagian *mouse click* pilih *hiperlink to:* masukkan angka *slide* yang hendak di tampilkan - klik ok.



(Memasukkan animasi pada setiap menu)

Untuk memasukkan animasi di setiap bagian menu yaitu klik fitur *insert - action - hyperlink to: next slide*. Sehingga ketika tombol tersebut di klik maka akan muncul *slide* berikutnya sesuai ketentuan



(Memasukkan *animation* pada gambar dan teks di *slide* materi)

Untuk memasukkan animasi pada gambar dan teks yaitu klik fitur *animations - float in* dan pada teks yaitu klik *animations-float*.



(Menampilkan animasi dibagian jawaban yang benar)

Pada *slide game* menggunakan animasi “*insert action hyperlink to: next slide*”. Pada bagian *next slide* masukkan jawaban yang “benar” dan yang “salah” sehingga ketika di klik akan muncul gambar salah dan benar seperti tampilan di atas. Untuk suaranya klik-*animations tringge - pilih on*.

c. *Develop* (pengembangan)

Setelah media di rancang sesuai dengan kreatifitas peneliti, maka tahap selanjutnya yaitu proses pengembangan dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dan guru SDN Padang Panyang. Berikut hasil pengembangan media:

1. Validasi Produk

a) Validasi media dan materi oleh dosen ahli

Validasi media dan materi dilakukan oleh dosen ahli, yaitu Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis S.Pd, M.P.d. Berikut hasil yang ditemukan yaitu:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media**

| Aspek Penilaian             | Indikator | Penilaian Ahli Media | $\Sigma$ Per Aspek | Skor Maks | Skor % | Kriteria     |
|-----------------------------|-----------|----------------------|--------------------|-----------|--------|--------------|
| Rekayasa Media              | 1         | 5                    | 15                 | 15        | 100%   | Sangat Layak |
|                             | 2         | 5                    |                    |           |        |              |
|                             | 3         | 5                    |                    |           |        |              |
| Komunikasi audio dan visual | 1         | 5                    | 30                 | 30        | 100%   | Sangat Layak |
|                             | 2         | 5                    |                    |           |        |              |
|                             | 3         | 5                    |                    |           |        |              |
|                             | 4         | 5                    |                    |           |        |              |
|                             | 5         | 5                    |                    |           |        |              |
|                             | 6         | 5                    |                    |           |        |              |
| Jumlah Skor                 |           | 45                   | 45                 | 45        | 100%   | Sangat Layak |
| Rata-Rata Persentase        |           |                      |                    |           | 100%   | Sangat Layak |

**Tabel 4.4 Komentar atau Saran oleh Ahli Media**

| Nama                                  | Komentar dan Saran |
|---------------------------------------|--------------------|
| Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd,M.Pd. | Sudah baik.        |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 45 dari 9 butir pertanyaan. Maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Pada aspek rekayasa dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase 100%, sedangkan pada aspek komunikasi audio dan visual dinyatakan sangat layak di peroleh skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan perolehan hasil 100%, dengan hasil komentar “sudah baik”.

Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

| Aspek Penilaian       | Indikator | Skor | $\Sigma$ Per Aspek | Skor Maks | Skor % | Kriteria |
|-----------------------|-----------|------|--------------------|-----------|--------|----------|
| Komponen Pembelajaran | 1         | 4    | 24                 | 30        | 80%    | Layak    |
|                       | 2         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 3         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 4         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 5         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 6         | 4    |                    |           |        |          |
| Komponen Materi       | 1         | 4    | 16                 | 20        | 80%    | Layak    |
|                       | 2         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 3         | 4    |                    |           |        |          |
|                       | 4         | 4    |                    |           |        |          |
| Jumlah Skor           |           | 40   | 40                 | 50        | 160 %  | Layak    |
| Rata-Rata Persentase  |           |      |                    |           | 80 %   | Layak    |

Tabel 4.6 Komentar atau Saran oleh Ahli Materi

| Nama                                   | Komentar dan Saran |
|----------------------------------------|--------------------|
| Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. | Sudah baik.        |

Berdasarkan tabel di atas dari hasil validasi oleh ahli materi terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 40 dari 10 butir pertanyaan.

Maka dapat dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Pada aspek komponen pembelajaran dinyatakan layak dengan di peroleh skor 80%, sedangkan pada aspek komponen materi juga dinyatakan layak dengan di peroleh skor 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli materi secara keseluruhan dinyatakan “layak” dengan perolehan hasil 80% dan komentar dan saran yang diberikan yaitu : “sudah baik”

b). Validasi media dan materi oleh Guru

Validasi media dan materi dilakukan oleh guru wali kelas III SDN Padang Panyang, yaitu Ibu Siti Bainah S.Pd. Berikut hasil yang ditemukan yaitu:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Guru**

| Aspek Penilaian                    | Indikator | Penilaian Ahli Media | $\Sigma$ Per Aspek | Skor Maks | Skor % | Kriteria     |
|------------------------------------|-----------|----------------------|--------------------|-----------|--------|--------------|
| <b>Rekayasa Media</b>              | 1         | 5                    | 15                 | 15        | 100%   | Sangat Layak |
|                                    | 2         | 5                    |                    |           |        |              |
|                                    | 3         | 5                    |                    |           |        |              |
| <b>Komunikasi audio dan visual</b> | 1         | 5                    | 30                 | 30        | 100%   | Sangat Layak |
|                                    | 2         | 5                    |                    |           |        |              |
|                                    | 3         | 5                    |                    |           |        |              |
|                                    | 4         | 5                    |                    |           |        |              |
|                                    | 5         | 5                    |                    |           |        |              |
|                                    | 6         | 5                    |                    |           |        |              |
| <b>Jumlah Skor</b>                 |           | 45                   | 45                 | 45        | 100%   | Sangat Layak |
| <b>Rata-Rata Persentase</b>        |           |                      |                    |           | 100%   | Sangat Layak |

**Tabel 4.8 Komentar atau Saran oleh Guru**

| Nama               | Komentar dan Saran                    |
|--------------------|---------------------------------------|
| Siti Bainah, S.Pd. | Media sudah sangat kreatif dan bagus. |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yaitu Ibu Siti Bainah, S.Pd pada tabel di atas, terdapat jumlah skor yang diperoleh adalah 45 dari 9 butir pertanyaan. Maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Pada aspek rekayasa dinyatakan sangat layak dengan dengan di peroleh skor 100%, sedangkan pada aspek komunikasi audio dan visual dinyatakan sangat layak dengan skor 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli media secara keseluruhan sudah dinyatakan sangat layak dan bagus dengan perolehan hasil 100%. Selain itu hasil dari komentar yang diberikan yaitu : “ Media sudah sangat kreatif dan bagus”.

## 2). Perbaikan Produk

Setelah divalidasi maka media *cool aplication powerpoint interactive* mendapatkan masukan dan saran agar media ini dapat menjadi lebih bagus lagi. Berikut hasil pengembangannya:

**Tabel 4.9 Hasil Pengembangan Media *cool application powerpoint interctive***

| Sebelum                                                                                                                                                                                                                           | Sesudah                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar di atas merupakan <i>slide</i> soal, yang ada pada media. Sebelumnya peneliti hanya mencantumkan 9 soal saja untuk game edukasi.</p> |  <p>Gambar di atas merupakan tambahan <i>slide</i> soal, yang ada pada media dan sekarang menjadi 10 soal dengan kategori soal rebutan.</p> |
|  <p>Pada <i>slide</i> bagian profil tidak mencantumkan logo UIN Ar-Raniry.</p>                                                                 |  <p>Pada <i>slide</i> bagian profil sudah dicantumkan logo UIN Ar-Raniry.</p>                                                              |

d. *Dessiminate* (penyebaran)

Penyebaran adalah pengembangan tahap akhir yang memperoleh nilai positif dari validator, maka media ini dapat disebarluaskan. Media *cool application powerpoint interactive* yang telah siap dikembangkan hanya diuji cobakan kepada siswa kelas III SDN Padang Panyang saja, tanpa disebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon siswa dan guru terhadap produk yang telah diuji cobakan, maka peneliti membagikan angket respon siswa dan guru untuk dapat melihat respon yang di berikan terhadap pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive*. Berikut adalah hasil respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive*

1). Respon Guru

Respon yang dibeirikan guru terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya mendapatkan respon yang baik dari guru wali kelas III yaitu Ibu Siti Bainah, S.Pd di SDN Padang Panyang. Berikut adalah hasil respon yang diberikan oleh guru pada tabel dibawah ini:

A R - R A N I R Y

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Respon Guru

| No. | Kriteria Penilaian                                                                                                                                             | Penilaian Respon Guru |              |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
|     |                                                                                                                                                                | Ya<br>(2)             | Tidak<br>(0) |
| 1   | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.                                                                                         | 2                     | 0            |
| 2   | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.                                                             | 2                     | 0            |
| 3   | Materi yang dijelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 2 tentang perubahan energi.                                       | 2                     | 0            |
| 4   | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.                                                   | 2                     | 0            |
| 5   | Penjelasan yang ada pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi.                                 | 2                     | 0            |
| 6   | Suara penjelasan materi pada media dapat di dengar dan mudah dipahami.                                                                                         | 2                     | 0            |
| 7   | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.                                                            | 2                     | 0            |
| 8   | Secara keseluruhan media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini layak digunakan pada tema 6 energi dan perubahannya (sub tema 2 perubahan energi). | 2                     | 0            |

|                               |              |   |
|-------------------------------|--------------|---|
| <b>Jumlah Frekuensi</b><br>T  | 16           | 0 |
| <b>Jumlah Skor</b><br>a       | 16           | 0 |
| <b>Total Jumlah Skor</b><br>b | 16           |   |
| <b>Presentase</b>             | 100%         |   |
| <b>Kriteria</b><br>l          | Sangat Layak |   |

**Tabel 4.11 Komentar atau Saran oleh Guru**

| <b>Nama</b>        | <b>Komentar dan Saran</b>                                    |
|--------------------|--------------------------------------------------------------|
| Siti Bainah, S.Pd. | Media ini sudah sangat bagus , dengan tampilan yang menarik. |

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor yang diperoleh adalah 16 dari 8 butir pernyataan. Total skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala *likert* terbesar dikali dengan banyaknya butir pertanyaan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $2 \times 8 = 16$ , setelah diperoleh maka langsung dimasukkan kedalam rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\% \quad P = \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan Tabel di atas data yang di dapat dari hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata keseluruhan 100%. Artinya media pembelajaran tersebut mendapatkan kriteria “sangat layak”

## 2). Respon Siswa

Respon siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* dilihat dari lembar angket dengan jumlah responden 15 orang siswa, yaitu siswa kelas III SDN Padang Panyang. Lembar angket ini berisi pernyataan dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Untuk menjawabnya siswa diminta untuk memilih jawaban antara “Ya” dan “Tidak” dengan cara memberikan lambang centang (✓). Hasil dari respon siswa kelas III SDN Padang Panyang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.12 Data Hasil Penilaian Respon Siswa**

| No. | Kriteria Penilaian                                                                                      | Jumlah siswa yang menjawab |              |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------|
|     |                                                                                                         | Ya<br>(2)                  | Tidak<br>(0) |
| 1   | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .             | 15                         | 0            |
| 2   | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .        | 15                         | 0            |
| 3   | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                    | 15                         | 0            |
| 4   | Saya dapat memahami materi yang di jelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . | 12                         | 3            |

|                          |                                                                                               |              |   |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|
| 5                        | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> . | 15           | 0 |
| 6                        | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                  | 15           | 0 |
| <b>Jumlah Frekuensi</b>  |                                                                                               | 87           | 3 |
| <b>Jumlah Skor</b>       |                                                                                               | 174          | 3 |
| <b>Total Jumlah Skor</b> |                                                                                               | 177          |   |
| <b>Presentase</b>        |                                                                                               | 96,6%        |   |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                               | Sangat Layak |   |

Berdasarkan hasil dari respon siswa yang diberikan kepada 15 orang siswa kelas III SDN Padang Panyang adapun jumlah skor yang diperoleh adalah  $87 \times 2 = 174$  dari hasil jawaban “Ya”, dan dari hasil jawab “Tidak” adalah 3. Total dari skor maksimal dapat dihitung berdasarkan skala *likert* terbesar di kali dengan banyaknya butir pernyataan, sehingga diperoleh skor maksimal sebesar  $2 \times 6 \times 15 = 180$  setelah itu diperoleh, maka dapat langsung dimasukkan ke dalam rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{Fr}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{174}{180} \times 100\% = 96,6 \%$$

Sedangkan untuk menghitung tiap item sebagai berikut:

- 1) Persentase kategori jawaban “Ya” dengan (skor 2)

$$P = \frac{87}{90} \times 100\% = 96,6 \%$$

- 2) Persentase kategori jawaban “Tidak” (skor 0)

$$P = \frac{3}{90} \times 100\% = 3,33 \%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil respon siswa yang menjawab “Ya” memperoleh skor 96,6% dengan kategori “sangat layak”. Dan yang menjawab “Tidak” memperoleh skor 3,33%

## **2. Kelayakan Media *cool application powerpoint interactive*.**

Setelah di kembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran, maka tahap selanjutnya media ini harus melewati uji validasi yang dilakukan oleh dosen dan guru ahli materi dan media. Tujuan dari validasi adalah untuk melihat apakah media dan materi tersebut layak dan tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah kelayakan yang di dapatkan setelah melewati tahap validasi oleh dosen ahli dan guru.

### **a. Validasi Ahli media dan materi oleh dosen PGMI**

Penilaian oleh ahli media dan materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan median *cool application powerpoint interactive* yang dilihat dari sisi desainnya

yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi audi visual , sedangkan dari materi yaitu komponen pembelajaran dan komponen materi. Media ini divalidasi oleh dosen PGMI UIN Ar-raniry, yaitu Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis S.Pd,M.Pd. Hasil validasi media di peroleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk hasil validasi materi mendapatkan skor 80% dengan kategori “Layak”

b. Validasi media dan materi oleh Guru

Penilaian media dan materi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk, mengetahui kelayakan media dan kesesuaian materi yang ada pada media *cool application powerpoint interactive* yang dilihat dari sisi desainnya yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi audi visual , sedangkan dari materi yaitu komponen pembelajaran dan komponen materi. Media ini divalidasi oleh guru wali kelas III SDN Padang Panyang, Ibu Bainah, S.Pd. Hasil validasi media mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan untuk hasil validasi materi mendapatkan skor 100% dengan kategori “sangat layak” dengan memperoleh hasil presentase

### 3. Hasil Respon Guru dan Siswa Terhadap Media *Cool Application Powerpoint Interactive*

a. Respon Guru

Pelaksanaan penelitian terhadap media pembelajaran media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya yang dilakukan pada hari Senin, 23 Mei 2022 mendapatkan respon yang baik dari

guru wali kelas III yaitu Ibu Siti Bainah, S.Pd di SDN Padang Panyang. Adapun hasil respon yang diberikan oleh guru terhadap media *cool application powerpoint interactive* mendapatkan skor 100% dengan kriteria “sangat layak”.

b. Hasil Respon Siswa

Respon siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* dilihat dari lembar angket dengan jumlah responden 15 orang siswa, yaitu siswa kelas III SDN Padang Panyang. Adapun hasil dari respon siswa yang diberikan terhadap media *cool application powerpoint interactive* mendapatkan skor 96,6% dengan kriteria “sangat layak”.

## B. Pembahasan

### 1. Desain Media Pembelajaran *Cool Application Powerpoint Interactive*

Desain pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya de kelas III SD.

Tahap *define*, permasalahan yang ditemukan yaitu keterbatasan kesediaan media pembelajaran yang ada di sekolah serta kurangnya media bervariasi yang ada di sekolah. Sedangkan dilihat dari gaya belajar siswa kelas III SD cenderung mengikuti gaya belajar audio visual dimana siswadapat memahami materi dengan

cara melihat secara kongkrit dalam bentuk nyata serta adanya audio sebagai penjelasan dari materi. Artinya siswa dapat belajar dengan maksimal jika adanya media pembelajaran berbasis audio visual.

Tahap *design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. *Design* media pembelajaran ini diawali dengan rancangan konsep media pembelajaran, yaitu menentukan *slide* yang dibutuhkan sesuai rancangan yaitu 28 *slide*. Pada masing-masing *slide* diberikan *background* yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik anak SD/MI kelas III, seperti pemilihan *background* yang *full colour*, serta adanya gambar kartun yang bernuansa sekolah, sehingga dapat menambah kesan menarik untuk siswa dapat fokus terhadap apa yang ditampilkan nantinya. Materi yang dikembangkan pada media *cool application powerpoint interactive* ini yaitu, tema 6 energi dan perubahannya sub tema 2 perubahan energi pb 1 dan 2.

Tahap *develop*, merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dari hasil validasi oleh validator dosen PGMI dan guru wali kelas III SDN Padang panyang. Tujuan dilakukan validasi untuk mengetahui kekurangan dari produk yang dikembangkan sehingga adanya perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih bagus. Dari hasil pengembangan terhadap media *cool application powerpoint interactive*, terdapat pada *slide* 28 dengan menambahkan logo pada *slide* tersebut, dan penambahan *slide* soal pada bagian *game* edukasi sehingga total *slide* yang diperoleh menjadi 29 *slide*.

Tahap terakhir *disseminate* (penyebabaran), pada tahap ini media hanya diuji cobakan pada siswa kelas III SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang dan guru wali kelas, tanpa disebarluaskan dengan skala besar. Untuk melihat respon siswa dan guru terhadap produk yang telah diuji cobakan, maka peneliti membagikan angket respon siswa dan guru untuk dapat melihat respon yang diberikan terhadap pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive*

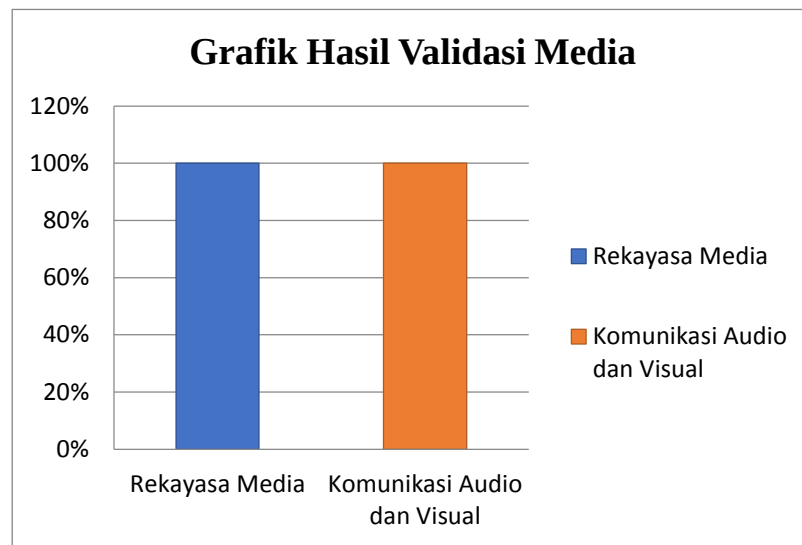
## **2. Kelayakan Media Cool Application Powerpoint Interactive**

Berdasarkan hasil uji validasi terhadap media *cool application powerpoint interactive* yang dilakukan oleh 1 dosen ahli materi sekaligus media dan 1 orang guru wali kelas III SDN Padang Panyang. Berikut adalah hasil kelayakan yang dilakukan oleh dosen dan guru sebagai validator media dan materi yaitu:

### **a. Validasi Ahli Media oleh Dosen PGMI**

Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek rekayasa media mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat layak, aspek komunikasi audio dan visual mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat layak. Dengan hasil komentar “sudah baik”.

Berikut adalah hasil penilaian ahli media oleh Ibu Silvia Sandi Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGMI yang disajikan dalam bentuk grafik.



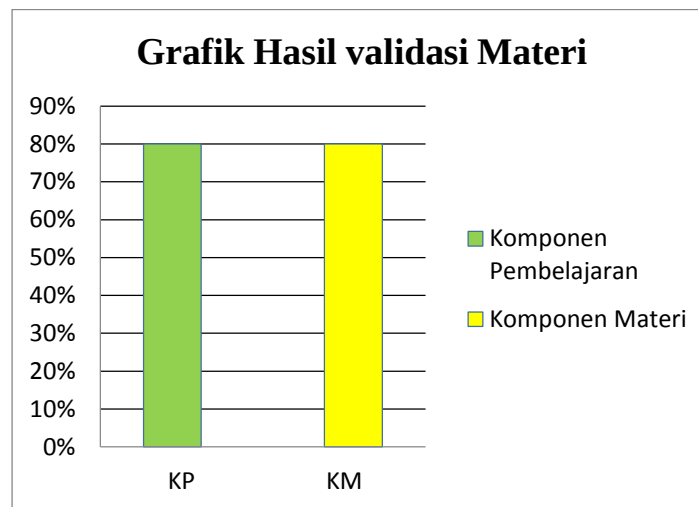
**Gambar 4.29** Grafik Validasi Ahli Media oleh Dosen

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5, dari kedua aspek memperoleh kriteria “sangat layak” dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar dosen validator yang mengatakan didalam lembar validasi bahwa media ini “sudah baik”.

b. Validasi Ahli Materi oleh Dosen PGMI

Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 80% dengan kategori layak, dengan hasil komentar yang “sudah baik”.

Berikut adalah hasil penilaian ahli media yang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



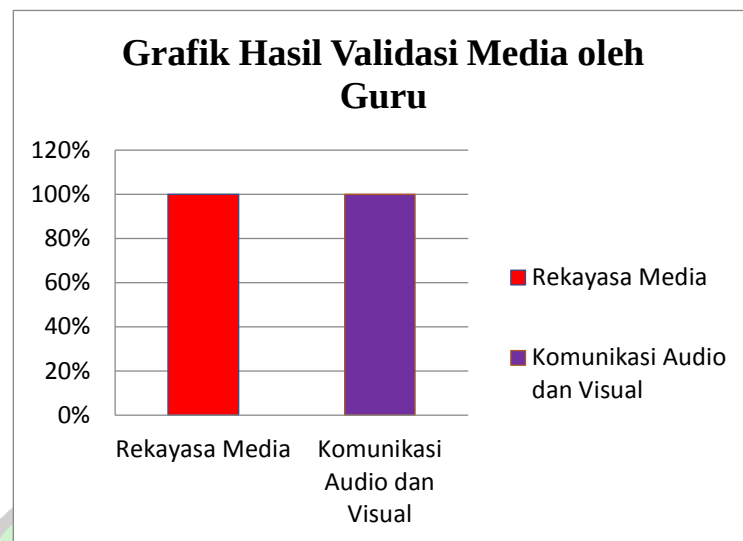
**Gambar 4.30:** Grafik Validasi Ahli Materi oleh Dosen

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5 dari kedua aspek memperoleh kriteria “layak” dengan di peroleh skor 80%. Sesuai dengan komentar dosen validator yang mengatakan didalam komentar lembar validasi bahwa media ini “sudah baik”.

#### c. Validasi Media oleh Guru

Validasi media oleh guru wali kelas III dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi pada aspek rekayasa media mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak, aspek komunikasi audio dan visual mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak.

Berikut adalah hasil penilaian ahli media yang disajikan dalam bentuk grafik.



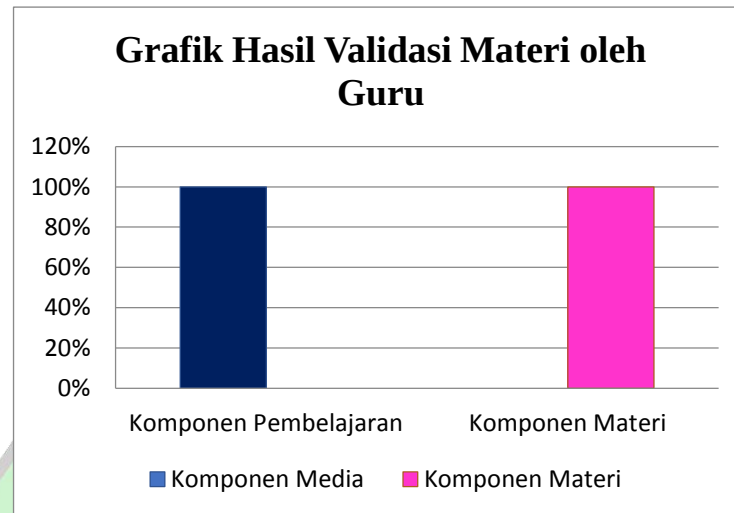
**Gambar 4.31** Grafik Validasi Media oleh Guru

Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5, dari kedua aspek memperoleh kriteria “sangat layak” dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar guru sebagai validator yang mengatakan didalam lembar validasi bahwa media ini “ sudah sangat kreatif dan bagus”.

d. Validasi Materi oleh Guru

Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil validasi perolehan skor 100% dengan kategori Sangat Layak dengan komentar “

Berikut adalah hasil penilaian ahli materi yang disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:



**Gambar 4.32** Grafik Validasi Materi oleh Guru

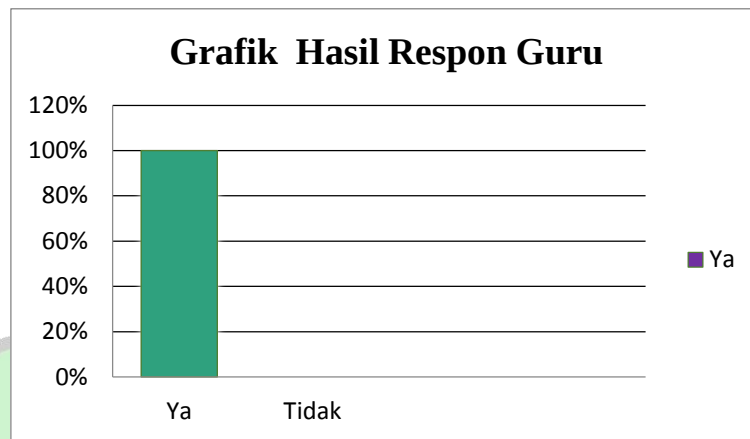
Hasil grafik di atas menunjukkan bahwa media yang sudah divalidasi dengan skala 1-5 dari kedua aspek memperoleh kriteria “sangat layak” dengan skor 100%. Sesuai dengan komentar yang diberikan yaitu “materi yang dipaparkan pada media sudah sangat jelas dan sesuai dengan materi yang ada dibuku”.

### 3. Respon Guru dan Siswa Terhadap media *Cool Application Powerpoint Interactive*

#### a. Respon Guru

Dari hasil penilain guru wali kelas III terhadap media *cool application powerpoint interactive* mendapatkan hasil skor sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan hasil respon yang di dapatkan yaitu “Media ini sudah sangat

bagus , dengan tampilan yang menarik. Berikut adalah gambar grafik hasil respon guru dibawah ini:

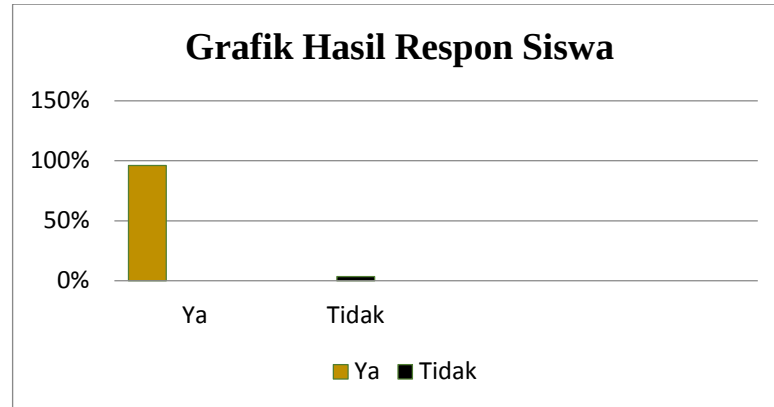


**Gambar 4. 33** Grafik Hasil Respon Guru

b. Respon Siswa

Dari hasil uji coba terkait media *cool application powerpoint interactive* untuk meningkatkan pemahaman siswa yang dilakukan dilakukan dengan cara menampilkan media di kelas kepada siswa kelas III SDN Padang Panyang. Setelah media berhasil diputarkan siswa mengisi angket yang telah dibagikan. Hasil angket respon siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* dari keseluruhan siswa kelas III SDN Padang Panyang yang berjumlah 15 orang mendapatkan skor 96,6% dengan kategori sangat layak dari jawaban “Ya”, sedangkan jawaban “Tidak” mendapatkan hasil 3,3 %.

Berikut adalah gambar grafik dari hasil angket respon siswa dibawah ini:



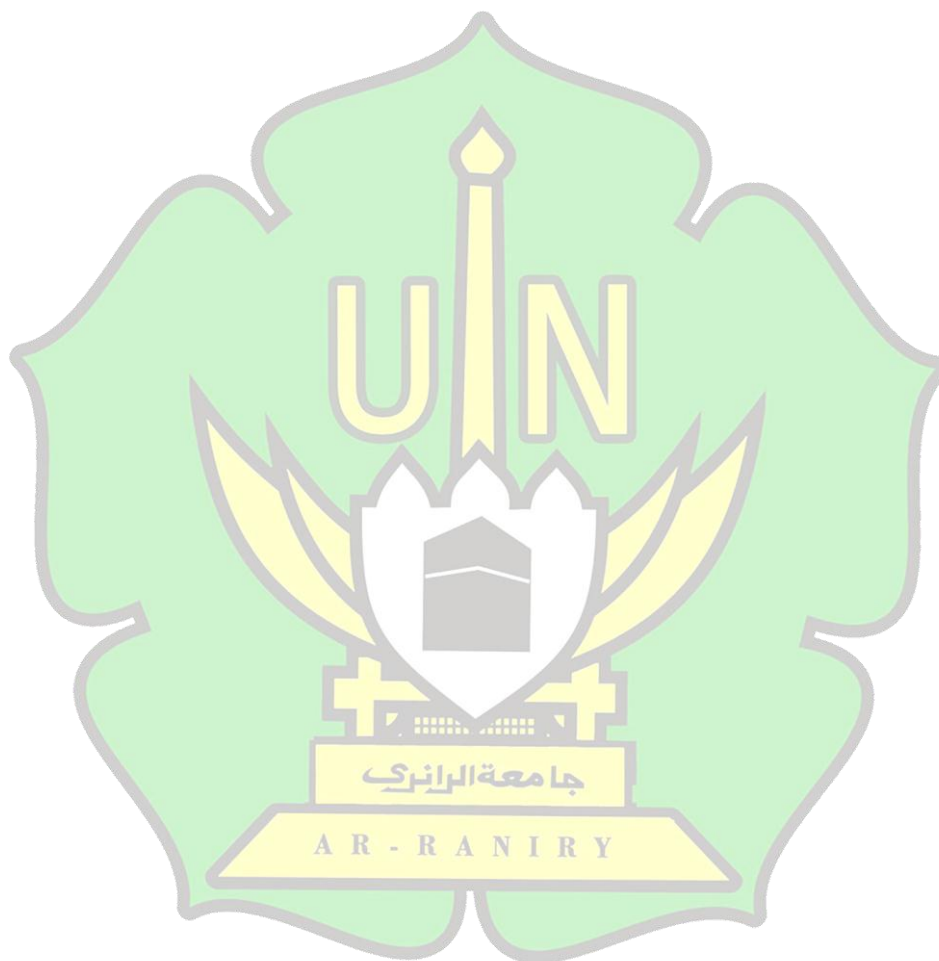
**Gambar 4.34** Grafik Hasil Respon Siswa

Dari hasil data keseluruhan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa pengembangan media *cool application powerpoint interactive* ini dapat menambah warna baru dalam dunia pendidikan, terkhususnya dalam media pembelajaran. Seperti halnya fungsi dan peran media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam belajar artinya, media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar, dengan mengikut sertakan seluruh indra dan akal pikiran sehingga proses belajar semakin bermakna.<sup>45</sup> Pernyataan yang sama juga terdapat dalam manfaat dari penggunaan media berbasis *powerpoint* yaitu siswa dapat lebih fokus dalam belajar, selain itu proses belajar siswa juga semakin meningkat dengan cara melibatkan siswa dalam proses belajar.<sup>46</sup> Oleh karena itu, media “*cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD” merupakan sebuah pengembangan

<sup>45</sup> Andrew Fernandow Pakpahan,dkk, *Pengembangan Media ...*, h.54-55.

<sup>46</sup> Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, “Pengembangan Media Pembelajaran Mtermatika Interkatif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut”..., h.120.

media pembelajaran yang dapat membawa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berwarna.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran).
2. Kelayakan media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, pada (sub tema 2 Pb 1 dan 2) berdasarkan penilaian validator yaitu: (a) hasil validasi media oleh dosen PGMI diperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”, (b) hasil validasi materi oleh dosen PGMI diperoleh skor 80% dengan kategori “Layak”, (c) hasil validasi media oleh guru wali kelas III diperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. (d) dan hasil validasi materi oleh guru wali kelas III diperoleh skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media *cool application powerpoint interactive* pada tema 6 energi dan perubahannya di kelas III SD, pada (sub tema 2 Pb 1 dan 2), yaitu: (a) hasil respon guru memperoleh skor 100%

dengan kategori “Sangat Layak”, (b) hasil respon siswa diperoleh skor 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian media *cool application powerpoint interactive* ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran guna terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

### 2. Bagi Pembaca

Skripsi ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi dalam membuat penelitian yang sejenisnya.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya - R A N I R Y

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media *cool application powerpoint interactive* pada tema lainnya dengan kompetensi dasar yang berbeda sekaligus melihat hasil penerapannya pada siswa. Selanjutnya, peneliti belum mengkoordinasikan soal-soal yang dibuat dengan perolehan skor pada setiap game edukasi, dan diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan lagi dengan menampilkan perolehan skor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andriani, Maria Resti Wahyudi. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Power Poin Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”. *Jurnal Scholaria*, 6(1): 145.
- Arsyad , Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja.
- Auliah, Rizky. (2017). *Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas III Sd Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros*” Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Auliah, Rizky. (2017). *Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas III Sd Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Damayanti, Pupita Ayu Damayanti dan Abd Qohar. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Mtermatika Interkatif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut”. *Jurnal Kreano*, 10 (2) :120.
- Depdikbud. (1989). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pusaka.
- Ernawati, Iis dan Totok Sukardiyono. (2017). “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server, Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)”.*Jurnal Ilmiah*, 2(2): 207.
- Hunafa, Sarah. (2021). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Tanjung Jabung Timur*. Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Indriyanti, Novia Yulia. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas V B SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Jannah, Rodhatul. (2011). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari press.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, (2010). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, Nurita, Teni. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Bina Bangsa.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masiah , Agustina merupakan Terapan dari Pembelajaran Terpadu. Depdiknas: Yogyakarta.
- Maulana arafat dan Nasran Azizan. (2020). *Pembelajaran tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." (2020) , An-Nisa': *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13 (2) : 116-152.
- Meriati, (2015). *Memahami karakteristik anak didik* Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muhammad, Ramli (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*, Banjarmasin: IAN Antasari Pers.
- NST. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dalam Meningkatkan Program Studi Pendidikan Biologi UIR*. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau
- Pakpahan, Andrew Fernandow dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta:Yayasan Kita Menulis.
- Poerwadarminta, W.J.S.(2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga Jakarta: Bala pustaka.

- Prasetyo, Eko. (2015). *Ternyata Penelitian Itu Mudah Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. Lumajang: Edu Nomi.
- Radjah, Betrix Nancy. (2020). *Pengembangan Media Permainan Puzzle Pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Anak Autisme Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- S, Arikunto dan Jabar, A. S. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis praktis bagi Mahasiswa dan Praktis Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sinyanyuri, Nurhasanah dan Sonya (ed). (2018 ). *Energi dan Perubahannya*. Jakarta: Pusat kurikulum dan pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata , Nana Syadih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Husaini dan Purnomo. (2006). *Metodologi Penelitian* Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyaiswara, Sukayati PPG Matematika. (2004). *Pembelajaran Tematik di SD*
- Zaryanti, Rina. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (Microsoft Office Power Point) Pada Materi Bekam untuk Menghasilkan II Sekolah Dasar*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

## Lampiran 1

## SURAT PENUNJUK PEMBIMBING

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
 Nomor: B-1933/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2022

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang :**
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
  - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat :**
- Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
  - Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 02 Februari 2022

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**  
**PERTAMA :** Menunjuk Saudara:

- Danilah, S.Si., M.Pd sebagai pembimbing pertama
- Nida Jarnita, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

**Untuk membimbing skripsi :**

Nama : Reza Sukma Dewi  
 NIM : 180209067  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Cool Application PowerPoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD

- KEDUA :** Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
 Pada Tanggal : 08 Februari 2022  
**An. Rektor**  
 Dekan,

Muslim Razali

## Lampiran 2

## SURAT PENGANTAR VALIDASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
EMAIL : [ftk\\_uin@ar-raniry.ac.id](mailto:ftk_uin@ar-raniry.ac.id) Web: [ftk.uin.ar-raniry.ac.id](http://ftk.uin.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-124/Un.08/PGMI/05/2022

Banda Aceh, 19 Mei 2022

Lampiran : -

Hal : Pengantar Validasi Instrumen Skripsi

Kepada Yth:

**Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.**

di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh memohon kepada Ibu untuk dapat menjadi Validator, mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Reza Sukma Dewi

NIM : 180209067

Prodi : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Cool Application Powerpoint Interactive untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 "Energi dan Perubahannya" di Kelas III SD

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wa'alaikumussalam wr wb.*

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

### Lampiran 3

#### HASIL VALIDASI MEDIA OLEH VALIDATOR

##### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**“PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD”**

Judul penelitian : “Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”

Penulis : Reza Sukma Dewi

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd.

##### Petunjuk

1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:  
 1 = Tidak Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Cukup Baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

| No | Aspek          | Indikator                            | Penilaian |   |   |   |   |
|----|----------------|--------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|    |                |                                      | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Rekayasa Media | Keaktifan dalam penggunaan           |           |   |   |   | ✓ |
|    |                | Usabilitas (mudah digunakan).        |           |   |   |   | ✓ |
|    |                | Kemenarikan media yang di kembangkan |           |   |   |   | ✓ |

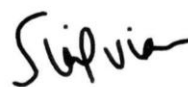
|   |                             |                                                                         |  |  |  |  |   |
|---|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 2 | Komunikasi Audio dan visual | Komunikatif ( bahasa mudah di pahami).                                  |  |  |  |  | ✓ |
|   |                             | Kreatif dan inovatif.                                                   |  |  |  |  | ✓ |
|   |                             | Pemilihan jenis huruf yang sesuai dengan media.                         |  |  |  |  | ✓ |
|   |                             | Kesesuaian gambar yang mendukung materi pada sub tema perubahan energi. |  |  |  |  | ✓ |
|   |                             | Suara penjelasan materi pada media dapat didengar dan mudah dipahami.   |  |  |  |  | ✓ |
|   |                             | Volume audio pada media dapat didengar dengan jelas.                    |  |  |  |  | ✓ |

Komentar/saran

Sudah baik.

Banda Aceh, 19 Mei 2022

Validator



(Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd.)

**NIP. 19891117205032008**

## Lampiran 4

### HASIL VALIDASI MATERI OLEH VALIDATOR

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**"PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Judul penelitian : "Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD"

Penulis : Reza Sukma Dewi

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd.

#### Petunjuk

1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik

| No | Aspek                 | Indikator                                               | Penilaian |   |   |   |   |
|----|-----------------------|---------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|    |                       |                                                         | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Komponen Pembelajaran | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.              |           |   |   | ✓ |   |
|    |                       | Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran.        |           |   |   | ✓ |   |
|    |                       | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.           |           |   |   | ✓ |   |
|    |                       | Kesesuain materi dengan alokasi waktu.                  |           |   |   | ✓ |   |
|    |                       | Aktualitas materi dengan tujuan pembelajaran.           |           |   |   | ✓ |   |
|    |                       | Aktualitas materi yang disajikan materi mudah dipahami. |           |   |   | ✓ |   |

|   |                 |                                                                                                                  |  |  |  |   |  |
|---|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|--|
| 2 | Komponen materi | Kesesuaian materi dengan tema6 energi dan perubahannya pada sub tema 2 perubahan energi.                         |  |  |  | ✓ |  |
|   |                 | Materi yang di jelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar sub tema perubahan energi. |  |  |  | ✓ |  |
|   |                 | Kesesuaian materi dan gambar dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.                                         |  |  |  | ✓ |  |
|   |                 | Materi yang disampaikan di dalam media <i>cool application powerpoint interactive</i> padat dan jelas.           |  |  |  | ✓ |  |

Komentar/saran

Sudah baik.

Banda Aceh, 19 Mei 2022

Validator



(Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd.)

**NIP. 19891117205032008**

## Lampiran 5

### SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIVIAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651-7557321 Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6027/Un.08/ITK.1/TL.00/05/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SDN Padang Payang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **REZA SUKMA DEWI / 180209067**

Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media Cool Application Powerpoint Interactive untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 Mei 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Dr. M. Chalis, M.Ag.

*Berlaku sampai : 19 Juni 2022*

## Lampiran 6

## HASIL VALIDASI MEDIA OLEH GURU

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**“PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD”**

Judul penelitian : “Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD”

Penulis : Reza Sukma Dewi

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : *SITI BAINAH, S.Pd.*

**Petunjuk**

1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:  
 1 = Tidak baik  
 2 = Kurang baik  
 3 = Cukup baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

| No | Aspek                       | Indikator                                       | Penilaian |   |   |   |   |
|----|-----------------------------|-------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|    |                             |                                                 | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Rekayasa Media              | Keaktifan dalam penggunaan.                     |           |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Usabilitas (mudah digunakan).                   |           |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Kemenarikan media                               |           |   |   |   | ✓ |
| 2  | Komunikasi Audio dan visual | Komunikatif ( bahasa mudah di pahami).          |           |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Kreatif dan inovatif.                           |           |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Pemilihan jenis huruf yang sesuai dengan media. |           |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Kesesuaian gambar yang mendukung                |           |   |   |   | ✓ |

|  |  |                                                                      |  |  |  |  |  |   |
|--|--|----------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|---|
|  |  | materi pada subtema perubahan energi                                 |  |  |  |  |  | ✓ |
|  |  | Suara penjelasan materi pada media dapat didengar dan mudah dipahami |  |  |  |  |  | ✓ |
|  |  | Volume suara pada media dapat didengar dengan jelas                  |  |  |  |  |  | ✓ |

Komentar/saran

Sudah sangat kreatif dan bagus

Padang Panyang, 23 Mei 2022

Validator

  
(SITI BAINARTI, S.Pd.)

NIP. 197012302005042003

## Lampiran 7

## HASIL VALIDASI MATERI OLEH GURU

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**"PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN  
PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Judul penelitian : "Pengembangan Media Cool Application Powerpoint Interactive  
untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Tema 6 Energi dan  
Perubahannya di Kelas III SD"

Penulis : Reza Sukma Dewi

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama validator : *SITI BAHWAH, S.Pd.*

**Petunjuk**

1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:  
1 = Tidak baik  
2 = Kurang baik  
3 = Cukup baik  
4 = Baik  
5 = Sangat baik

| No | Aspek                 | Indikator                                        | Penilaian |   |   |   |   |
|----|-----------------------|--------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|    |                       |                                                  | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Komponen Pembelajaran | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.       |           |   |   |   | ✓ |
|    |                       | Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. |           |   |   |   | ✓ |
|    |                       | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.    |           |   |   |   | ✓ |
|    |                       | Kesesuain materi dengan alokasi waktu.           |           |   |   |   | ✓ |
|    |                       | Aktualitas materi dengan tujuan pembelajaran.    |           |   |   |   | ✓ |

|   |                 |                                                                                                                 |  |  |  |  |   |
|---|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|   |                 | Aktualitas materi yang disajikan dan materi mudah dipahami.                                                     |  |  |  |  | ✓ |
| 2 | Komponen materi | Kesesuaian materi dengan tema 6 energi dan perubahannya pada subtema 2 perubahan energi.                        |  |  |  |  | ✓ |
|   |                 | Materi yang di jelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema perubahan energi. |  |  |  |  | ✓ |
|   |                 | Kesesuaian materi dan gambar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.                                          |  |  |  |  | ✓ |
|   |                 | Materi yang disampaikan di dalam media <i>cool application powerpoint interactive</i> padat dan jelas.          |  |  |  |  | ✓ |

Komentar/saran

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

Padang Panyang, 23 Mei 2022

Validator

  
 (SITI BAINAH S.Pd.)

NIP. 19701230200542003

## Lampiran 8

## HASIL ANGKET RESPON GURU

**LEMBAR RESPON GURU**  
**"PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE**  
**UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN**  
**PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Judul penelitian : Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive*  
 Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 6 Energi dan  
 Perubahannya di Kelas III SD

Penulis : Reza Sukma Dewi

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama guru : *SM BAINAH, S.pd.*

**Petunjuk:**

1. Lembar angket di isi bapak/ibu wali kelas.
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan skala yang diberikan.

**Keterangan :**

Ya = 2

Tidak = 1

| No | Pernyataan                                                                                                                     | Ya | Tidak |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1. | Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi mudah dipahami.                                                         | ✓  |       |
| 1  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini memiliki tampilan yang menarik dan jelas.                             | ✓  |       |
| 2  | Materi yang dijelaskan dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika belajar subtema 2 tentang perubahan energi.       | ✓  |       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.                   | ✓  |       |
| 4  | Penjelasan yang ada pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih fokus dalam memahami materi. | ✓  |       |

|   |                                                                                                                                                                |   |  |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| 5 | Suara penjelasan materi pada media dapat di dengar dan mudah dipahami.                                                                                         | ✓ |  |
| 6 | Desain <i>cool application powerpoint interactive</i> media sesuai dengan karakteristik siswa.                                                                 | ✓ |  |
| 7 | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.                                                            | ✓ |  |
| 8 | Secara keseluruhan media <i>cool application powerpoint interactive</i> ini layak digunakan pada tema 6 energi dan perubahannya (sub tema 2 perubahan energi). | ✓ |  |

Komentar/saran

Media ini Sudah sangat bagus, dengan tampilan yang Menarik.

Padang Panyang, Mei 2022

Guru

(SITI BAINAH, S.Pd.)

NIP. 19.70.12.30.2005.04.2003

## Lampiran 9

Hasil angket respon siswa keseluruhan berjumlah 15 siswa. Akan tetapi peneliti hanya melampirkan 4 saja sebagai perwakilan semua respon siswa. Berikut hasil respon siswa:

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

**"PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Nama : LISA PUTRI DARMAWAN  
 Sekolah : SDN NEGERI PADANG PANJANG  
 Kelas : III (3)

#### Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh siswa kelas III SD
2. Beri tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

#### Keterangan:

- 1 Ya
- 2 Tidak

| No | Pernyataan                                                                                             | Iya | Tidak |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 1  | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .            | ✓   |       |
| 2  | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .       | ✓   |       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                   | ✓   |       |
| 4  | Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . | ✓   |       |
| 5  | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .          | ✓   |       |
| 6  | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                           | ✓   |       |

Komentar/saran

Padang Panyang Mei 2022

Responden

*Um*

(KISA PUTRI Darmay)

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**  
**"PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE***  
**UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN**  
**PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Nama : *APFITHA*  
 Sekolah : *SD Negeri 117408*  
 Kelas : *III*

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh siswa kelas III SD
2. Beri tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

- 1 Ya
- 2 Tidak

| No | Pernyataan                                                                                             | Iya | Tidak |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 1  | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .            | ✓   |       |
| 2  | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .       | ✓   |       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                   | ✓   |       |
| 4  | Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . | ✓   |       |
| 5  | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .          | ✓   |       |
| 6  | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                           | ✓   |       |

**Komentar/saran**

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

**Padang Panyang Mei 2022**

**Responden**

*Soni*

(.....)

## LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

**"PENGEMBANGAN MEDIA *COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN  
PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Nama ~~XXXX~~ : M. ARI F. ZULFI  
 Sekolah : sdn negeri padan panjang  
 Kelas : 3

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh siswa kelas III SD
2. Beri tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

- 1      Ya  
 2      Tidak

| No | Pernyataan                                                                                             | Ya | Tidak |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------|
| 1  | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .            | ✓  |       |
| 2  | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .       | ✓  |       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                   | ✓  |       |
| 4  | Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . | ✓  |       |
| 5  | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .          | ✓  |       |
| 6  | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                           | ✓  |       |

Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Padang Panyang Mei 2022

Responden

()

M. ARIF LUTFI

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**  
**"PENGEMBANGAN MEDIA COOL APPLICATION POWERPOINT INTERACTIVE**  
**UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 6 ENERGI DAN**  
**PERUBAHANNYA DI KELAS III SD"**

Nama : *FIRGA SODA KAROLIN*  
 Sekolah : *SDN A Padang Panjang*  
 Kelas : *3*

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh siswa kelas III SD
2. Beri tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

- 1      Ya  
 2      Tidak

| No | Pernyataan                                                                                             | Iya | Tidak |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------|
| 1  | Saya bersemangat belajar menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .            | ✓   |       |
| 2  | Saya menyukai tampilan gambar yang ada di media <i>cool application powerpoint interactive</i> .       | ✓   |       |
| 3  | Media <i>cool application powerpoint interactive</i> sangat menarik.                                   | ✓   |       |
| 4  | Saya dapat memahami materi yang dijelaskan pada media <i>cool application powerpoint interactive</i> . |     | ✓     |
| 5  | Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>cool application powerpoint interactive</i> .          | ✓   |       |
| 6  | Gambar yang ada pada media sangat jelas dan menarik dilihat.                                           | ✓   |       |

Komentar/saran

.....

.....

.....

.....

.....

Padang Panyang 2 Mei 2022

Responden



(..... FIRDA JODA KAROLIN)

## Lampiran 10

## SURAT BALASAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI PADANG PANYANG**  
 Jalan Keuchik Intan Padang Panyang Kecamatan Kuala Pesisir Kode Pos. 23661  
 Email : [sdnpp@naganraya.go.id](mailto:sdnpp@naganraya.go.id) - 09810126 200604 2017

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 421.1/ **21** / SD/ V/ 2022

Sehubungan dengan Penelitian Ilmiah Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, Nomor: B-6027/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022 Tanggal 19 Mei 2022, tentang izin untuk melakukan penelitian. Dengan ini kepala SD Negeri Padang Panyang, Kec. Kuala Pesisir, Kab. Nagan Raya, menerangkan bahwa:

|                       |                                                     |
|-----------------------|-----------------------------------------------------|
| Nama                  | : <b>Reza Sukma Dewi</b>                            |
| NIM                   | : 180209067                                         |
| Jurusan/Program studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah               |
| Semester              | : VIII (delapan)                                    |
| Alamat                | : Desa Alue Naga, Kec. Syiah Kuala. Kota Banda Aceh |

Benar yang namanya tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian pada SD Negeri Padang Panyang, Kec. Kuala Pesisir, Kab. Nagan Raya pada tanggal 21 s/d 23 Mei dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

**"Pengembangan Media *Cool Application Powerpoint Interactive* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 6 Energi dan Perubahannya di Kelas III SD"**

Demikianlah surat keterangan penelitian ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Padang Panyang, 23 Mei 2022

Kepala Sekolah

**SUSILAWATI, S.Pd**  
 NIP.19810126 200604 2 017

**Lampiran 11****DOKUMENTASI VALIDASI**

Foto 1

**Pengisian Lembar Validasi Media  
denga Dosen PGMI**



Foto 2

**Pengisian Lembar Validasi Materi  
denga Dosen PGMI**

## Lampiran 12

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto 1

**Pengisian Lembar Validasi dan Respon  
Guru**



Foto 2

**Foto Bersama Guru SDN Padang  
Panyang**

**DOKUMENTASI PENELITIAN****Foto 3****Menyiapkan Media****Foto 4****Membentuk Kelompok****Foto 5****Menyampaikan Tujuan Pembelajaran  
dan Peraturan Menggunakan Media****Foto 6****Pemutaran Media**

**Foto 7**

**Menjawab *Game* Edukasi**

**Foto 8**

**Menentukan Juara**

**Foto 9**

**Membagikan Angket**

**Foto 10**

**Membagikan Hadiah**