

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT
INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH MANUSIA DAN PANCAINDRA SERTA
CARA MERAWATNYA**

(Penelitian dan Pengembangan pada pembelajaran IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

DZIKRI MUHAMAD ANSAR

1702810

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2021

Dzikri Muhamad Ansar, 2021

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH
DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA*

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR HAK CIPTA

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA

(Penelitian *Design and Development* terhadap siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri
079 Kopo Pajagalan Kota Bandung)

Oleh:

Dzikri Muhamad Ansar

1702810

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dzikri Muhamad Ansar 2021

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Dzikri Muhamad Ansar, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH
DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Dzikri Muhamad Ansar

NIM : 1702810

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA

(Penelitian *Design and Development* terhadap siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri
079 Kopo Pajagalan Kota Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing



Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd

NIP. 196201061986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP. 197001172008122001

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF ANGGOTA TUBUH DAN PANCAINDRA SERTA CARA MERAWATNYA

(Penelitian *Design and Development* terhadap siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri
079 Kopo Pajagalan Kota Bandung)

DZIKRI MUHAMAD ANSAR

1702810

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran yang dilakukan secara daring disebabkan oleh pandemic *Coronavirus Disease* (COVID-19). Dalam pelaksanaannya pembelajaran mengalami berbagai permasalahan, permasalahan yang timbul baik dari guru maupun siswa. Permasalahan yang dialami guru secara garis besar yakni kurang mempunya menggunakannya media pembelajaran secara digital karena keterbatasan kemampuan dalam penggunaannya/ keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) disamping itu siswa mengalami permasalahan diantaranya motivasi belajar yang naik turun serta disfungsi anggota tubuh. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat dikembangkan dengan mudah oleh guru sebagai opsi fasilitasi pembelajaran daring mengenai materi anggota tubuh, pancaindra serta cara merawatnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui cara mendesain media *powerpoint*, kelayakan media *powerpoint* dan respon terhadap penggunaan media *powerpoint*. Penelitian ini menggunakan metode *Desain and Development* dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembar instrument validasi ahli materi dan ahli media kemudian penilaian dari guru juga respon penggunaan dari guru dan siswa kelas satu. Media yang dikembangkan fokus terhadap anggota tubuh dan pancaindra. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* menggunakan model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation and Evaluation*) menghasilkan media *powerpoint* interaktif anggota tubuh, pancaindra serta cara merawatnya, penilaian terhadap ahli materi, ahli media dan guru kelas menyatakan media “Sangat Layak” untuk digunakan dan respon penggunaan menyatakan “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rancang bangun media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi Anggota Tubuh, Pancaindra Serta Cara Merawatnya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Powerpoint*, Interaktif

DESIGN AND BUILD LEARNING MEDIA BASED ON POWERPOINT INTERACTIVE MEMBERS OF THE BODY, PANCA INDRA AND HOW TO TREAT IT

(Design and Development Research on Grade I Students of State Elementary School
079 Kopo Pajagalan, Bandung City)

DZIKRI MUHAMAD ANSAR

1702810

ABSTRACT

This research is based on the implementation of distance learning (PJJ) or online learning caused by the Coronavirus Disease (COVID-19) pandemic. In the implementation of learning experience various problems, problems that arise from teachers and students. The problems experienced by teachers in general are the lack of use of digital learning media due to limited ability to use/information and communication technology (ICT) skills, besides that students experience problems including fluctuating learning motivation and dysfunctional limbs. Therefore, digital-based learning media is needed that can be easily developed by teachers as an option to facilitate online learning regarding body parts, senses and how to care for them. The purpose of this study was to determine how to design powerpoint media, the feasibility of powerpoint media and the response to the use of powerpoint media. This study uses the Design and Development method by using data collection techniques through instrument validation sheets of material experts and media experts then assessments from teachers as well as responses to the use of teachers and first grade students. The developed media focus on the limbs and the five senses. Based on the research that has been done, it shows the results that the development of the Powepoint learning media using the ADDIE model (Analysis Design Development Implementation and Evaluation) produces interactive powerpoint media for the limbs, senses and how to care for them, assessments of material experts, media experts and classroom teachers declare the media "Very Appropriate" to use and respond usage states "Very Good" for use in science learning. Thus it can be concluded that the design of the media is very suitable to be used as a learning medium and is very well used in science learning on the material of the Body, Five Sensors and How to Take Care of it.

Keywords: Learning Media, Powerpoint, Interactive

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian	7
1.4.1 Untuk Guru	7
1.4.2 Untuk Siswa	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	9
2.2 Media Pembelajaran	13
2.3 <i>Powerpoint</i>	19
2.4 Penelitian Yang Relevan	22
2.5 Kerangka Berpikir	24
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian	26

3.1.1	<i>Analisis</i>	26
3.1.2	<i>Design</i>	27
3.1.3	<i>Development</i>	27
3.1.4	<i>Implementation</i>	27
3.1.5	<i>Evaluation</i>	27
3.2	Partisipan	28
3.2.1	Guru Kelas 1	28
3.2.2	Siswa Kelas 1	28
3.3	Populasi dan Sampel	28
3.3.1	Populasi	28
3.3.2	Sample	29
3.4	Instrumen Penelitian	29
3.4.1	Kuesioner	29
3.4.2	Wawancara	36
3.4.3	Teknik Analisis Data	39
BAB IV		40
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Temuan Penelitian	40
4.1.1	Validasi Ahli Materi	40
4.1.2	Validasi Ahli Media	43
4.1.3	Tanggapan	47
a.	Tanggapan Guru Pertama	47
b.	Tanggapan Guru Kedua	53
c.	Tanggapan Siswa dan Guru	60
4.1.4	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Secara Keseluruhan	62
4.2	Pembahasan	63
4.2.1	Pembahasan Mengenai Materi	63
4.2.2	Hasil Pengembangan Media	63
4.2.3	Revisi	70
a.	Revisi Ahli Media	70
b.	Revisi Ahli Materi	70

c. Pengkoreksian Media Berdasarkan Revisi	71
4.2.3 Kualitas Media	89
BAB IV	90
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	91
5.3 Rekomendasi	91
5.3.1 Rekomendasi Untuk Guru	91
5.3.2 Rekomendasi Untuk Siswa	92
5.3.3 Rekomendasi Untuk Peneliti Lain	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013) *Model Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (INOVATIF)*. CV Yrama Widya. Bandung.
- Bundu, P. (2006) *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Anonim: Departemen Pendidikan Nasional.
- BNSP. (2020) *Fokus Pembelajaran SD/MI – SMP/MTs – SMA/MA*. Badan Standar Nasional Pendidikan. Jakarta Selatan.
- Edward C., Jimenez, Frie & Csee. (2020) *Motivating Factors Of Teachers In Developing Supplementary Learning Materials*. Eric: <https://eric.ed.gov/?q=MOTIVATING+FACTORS+OF+TEACHERS+IN+DEVELOPING+SUPPLEMENTARY+LEARNING+MATERIALS&id=E605723>
- Hanifah, S.S. (2020) *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Buku Cerita Bergambar Penjagaan Diri Dalam Konten Pembelajaran IPS di SD*. (Skripsi). Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru, Bandung
- Indriyanti, R. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Kumala, F.N. (2016) *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Penerbit Ediiide Infogragika, Kota Malang.
- Latuheru, John D. (1998) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Mariana, A.M & Praginda, W. (2009) *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA untuk Guru SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).

Mulyatiningsih, E. (2016) *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta.

Pascal, Steven Andy. 2007. *Tip & Trik Microsoft Office 2007*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Rahmani, N.F. (2014) *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*. (Skripsi) Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Rohani, A. (1977). *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudirman, Rusyan, A.T, Arifin. Z, Fathoni. T. (1988) *Ilmu Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sudjana, N. Rivai, A. (2001) *Media Pengajaran*, Bandung, Sinar Biru Algesindo

Sujana, A. (2014) *Dasar Dasar IPA; Konsep dan Aplikasinya*. UPI Press, Bandung

Sukmadinata, S.N. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung

Susilana, M & Riyana, C. (2009) *Media Pembelajaran Hakikat, Perkembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Penerbit CV Wacana Prima, Bandung.

Syahrudin & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf*.

Tobin, K (2015) *Handbook Pengajaran dan Pembelajaran Sains*. Penerbit Nusa Media PO Box 137 Ujungberung, Bandung.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002