

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS POWERPOINT ANIMASI UNTUK KELAS V SDIT AL MUMTAZ PONTIANAK

Eka Rindayani¹, Kartono², Suparjan³, Hamdani⁴, Asmayani⁵
Universitas Tanjungpura Pontianak
ekarindayanizuhra26@gmail.com

Abstract

This study aims to produce a product in the form of animated PowerPoint-based learning media and analyze the feasibility level of animated PowerPoint-based learning media to help learning activities on theme 1 sub-theme 1 grade V elementary school measured from the design and material aspects. This study employed qualitative and quantitative approach. The technique of data analysis used the method of development which known as Research and Development (R&D). With 4D stages: define, design, development, and dissemination. This study was validated by 2 experts and 30 students were get involved as respondents who were divided into 2 groups, namely a small group of 9 people and a large group of 21 people. The results of this study revealed that the development of animation powerpoint-based learning media measured from the design aspect and the material aspect is stated to be very feasible as a learning medium to assist learning activities on theme 1 sub-theme 1 grade V elementary school with a feasibility presentation value of 94.76% and 96.83% of the trial activities were included in the "Very Good" category, supported by the feasibility results of the expert validators with a feasibility value of 97.58% and 96.11%, which were included in the "Very valid" category, respectively.

Keywords : *Development, Learning Media, Power Point Animation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis powerpoint animasi dan menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint animasi untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V SDIT AL-sekolah dasar diukur dari aspek desain dan aspek materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknis analisis data menggunakan metode pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D). Dengan tahapan 4D atau difine, design, development, and dissemination. Penelitian ini divalidasi oleh 2 orang ahli dan 30 siswa sebagai responden yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kecil sebanyak 9 orang dan kelompok besar sebanyak 21 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint animasi diukur dari aspek desain dan aspek materi dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar dengan nilai presentasi kelayakan masing-masing sebesar 94,76%

dan 96,83% pada kegiatan uji coba yang termasuk pada kategori “Sangat Baik”, didukung oleh hasil kelayakan dari validator ahli dengan nilai kelayakan masing-masing sebesar 97,58% dan 96,11% yang termasuk kategori “Sangat valid”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Power Point Animasi

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memperlihatkan gambaran atas keberlangsungan dunia pendidikan di masa depan yang dilakukan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran serta guru dalam berinteraksi antara pelajar dan pengajar dalam mencapai tujuan serta fungsi pendidikan sebagaimana disebutkan dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 3 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Guru diuntut dapat mengimplementasikan teknologi agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri, (2014) menyatakan bahwa “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut agar pola pembelajaran yang dilaksanakan saat ini hendaknya mampu mengarahkan siswa untuk tidak hanya memahami pelajaran secara teoretis, namun juga mampu bersifat aplikatif terhadap setiap dinamika perubahan dan permasalahan yang terjadi di lingkungan” (h.2). Oleh sebab itu pendidikan bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang transfer nilai, kerjasama, serta kompetensi yang baik dan jujur dalam mencapai hasil pendidikan.

Diera digital ini, pemanfaatan teknologi dalam segala bidang telah banyak digunakan terlebih dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012) menyatakan bahwa, “media pembelajaran adalah unsur terkecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan, dikelola, dan dievaluasi untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran” (h.8). Dengan kata lain, media pembelajaran bisa menjadi salah

satu penentu utama tercapainya tujuan belajar, khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar pada kurikulum 2013.

Media komputer bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar pada pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sebagaimana Arsyad (2004) menyatakan bahwa, “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (h.3). Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana cara mengembangkan dan menerapkan media yang sesuai sehingga dapat memotivasi siswa pada pembelajaran.

Indonesia saat ini sudah semakin baik dalam menanggulangi wabah COVID-19. Aktivitas masyarakat sudah kembali sedia kala, begitu juga sekolah sudah mulai belajar tatap muka dengan proses pembelajaran langsung dapat dilakukan namun dengan PTMT (pertemuan tatap muka terbatas) dengan durasi waktu belajar terbatas sampai pada waktu yang belum ditentukan. Dalam menghadapi ini, guru diharapkan membuat media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran secara PTMT.

Berdasarkan hasil observasi langsung, peneliti menemukan saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media *Powerpoint* namun materi yang disajikan masih terbatas pada tulisan yang padat dan sedikit gambar. Media itu juga masih hanya dioperasikan oleh guru, sehingga siswa tidak ikut aktif dalam menggunakan media tersebut secara mandiri. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Indratoeti et al (2018) yang menyatakan bahwa “penyampaian yang monoton, tidak ada pembaharuan khususnya dalam penyampaian materi yang mengandung banyak fakta-fakta dengan konsep-konsep yang sulit dimengerti siswa, sehingga dibutuhkan sesuatu strategi yang inovatif dalam penyampaian materi agar lebih interaktif dan kreatif” (Cidy, 2022, h.351).

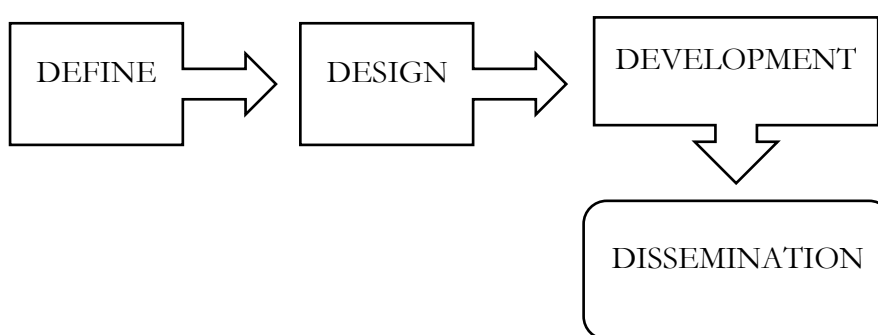
Selanjutnya menurut pendapat Baglama (2018) menyatakan bahwa, “animasi adalah proses teknis yang secara umum, menghasilkan ilusi gerak pada penonton dengan mengurutkan gambar diam yang dihasilkan di lingkungan analog atau digital secara berurutan” (h.3). hal ini juga sesuai dengan pernyataan Arsyad (2004) menyatakan bahwa, “semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan” (h.9). Dengan demikian pemilihan media yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi pada pembelajaran tema 1 subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mumtaz Pontianak ”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi ini diharapkan dapat membantu pembelajaran pada tema 1 subtema 1 sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014) menyatakan bahwa, “*research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (h.407). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk membuat produk baru atau pun mengembangkan produk yang ada yang bersifat longitudinal atau secara bertahap.

Pada metode penelitian dan pengembangan menggunakan model 4 D yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, and (4) *desseminate* (Thiagarajan, 1974) langkah- langkah tersebut dapat dilihat dalam bagan di bawah ini.



Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi dilakukan di kelas V SDIT AL MUMTAZ Pontianak. Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi pada materi tema 1 subtema 1 kelas V

Sekolah Dasar yang mengacu pada kurikulum 2013. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi dibuat untuk menjadi pegangan guru dan pegangan siswa agar mempermudah proses pembelajaran tatap muka maupun daring. Maka dari itu, produk ini telah di validasi oleh dua ahli. Diantaranya ahli desain dan ahli materi serta di ujikan kepada 30 siswa yang di bagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 9 orang dan kelompok besar yang berjumlah 21 orang.

Pada proses pengembangan Instrumen validasi oleh ahli dan siswa diberikan isian beberapa indikator dengan skor penilaian satu sampai lima sesuai skala Likert dan menghitung persentase perolehan skor per pernyataan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Dengan : P = Persentase Perolehan Skor

$\sum X$ = Jumlah Perolehan Skor (Skor Total) tiap Pernyataan

$\sum Xi$ = Jumlah Skor Ideal (Skor Tertinggi)

Tabel 1 *Persentase Nilai Tingkat Validitas dan Kriteria Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Animasi*

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid / Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Tidak valid / Kurang Baik
41% - 60%	Cukup valid / Cukup Baik
61% - 80%	Valid / Baik
81% - 100%	Sangat valid / Sangat Baik

(Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil studi pendahuluan didapatkan peneliti dari kegiatan observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas V yang dilaksanakan di SDIT AL MUMTAZ Pontianak Kota. Adapun data yang diperoleh yaitu saat proses pembelajaran guru sudah menggunakan media *powerpoint* namun materi yang disajikan masih terbatas pada tulisan yang padat sedikit

gambar. Media itu juga masih hanya dioperasikan oleh guru, sehingga peserta didik tidak ikut aktif dalam menggunakan media tersebut secara mandiri.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa membuat media harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Media digunakan tidak hanya materi yang langsung dimasukan berupa teks maupun gambar diam tanpa variasi bergerak sehingga membuat peserta didik mudah bosan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran dimana peserta didik dapat berinteraksi dengan media tersebut, sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

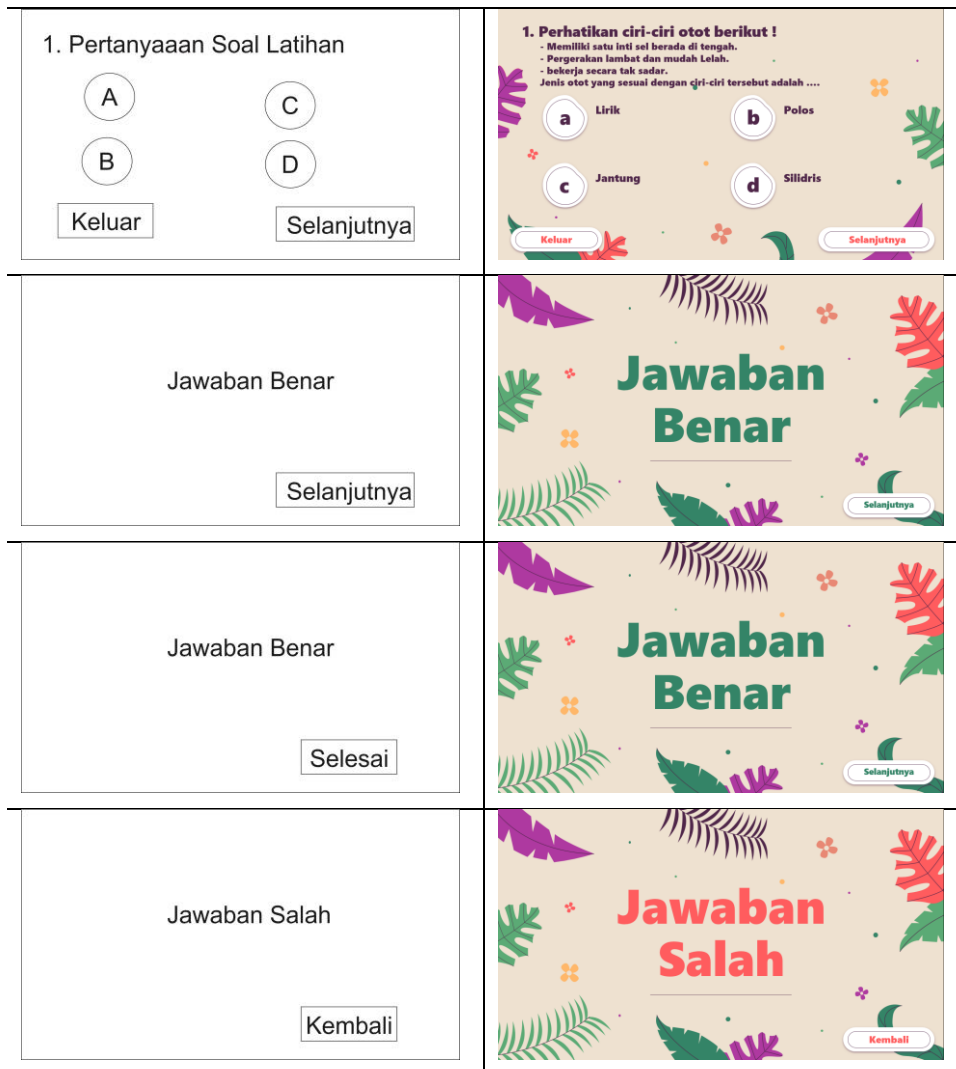
Adapun pemilihan tema, peneliti mengambil tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” pada subtema 1 “organ gerak hewan”. Tema ini berisikan tentang organ gerak hewan beserta letak geografis Indonesia yang dengan penyajian materi yang menarik karena ditambahkan animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Luhulima (2017) menyatakan bahwa, “Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat” (h.4). Sehingga peserta didik dapat aktif sesuai dengan karakteristik belajar dengan demikian dibuat semenarik mungkin.

Tahap perancangan diawali dengan menentukan media pembelajaran seperti apa yang akan digunakan dan selanjutnya membuat *storyboard* media pembelajaran yang dimaksudkan agar mempermudah dalam perancangan. Adapun tampilan awal produk berdasarkan hasil rancangan *storyboard* memuat salam pembuka, judul materi pembelajaran, isi materi, latihan soal sampai jawaban soal termuat di rencana pembuanan produk pembelajaran.

Berdasarkan rancangan *storyboard* tersebut selanjutnya produk media dapat diproduksi dengan menggunakan *software powerpoint* menjadi sebuah media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi. Berikut ini adalah hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi yang telah diproduksi dapat dilihat pada table 2 sebagai berikut.

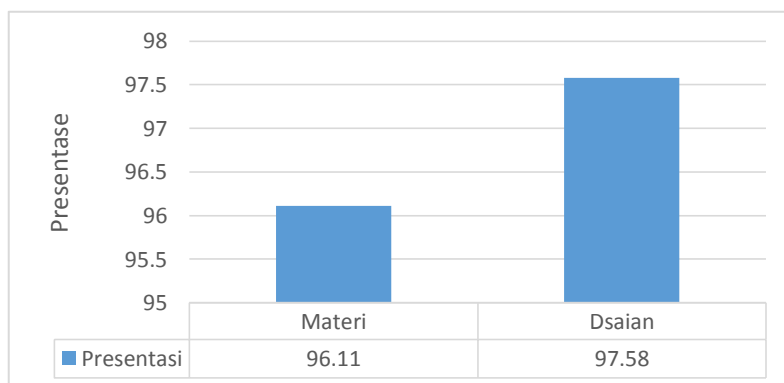
Tabel 2 Rancangan storyboard dan hasil produk

Rancangan storyboard	Hasil Produk
<p>Salam Pembuka Tutup</p> <p>Judul Pembelajaran</p> <p>Tema</p> <p>Sub Tema</p> <p>Kelas</p> <p>Mulai</p>	
<p>Petunjuk PB Soal</p> <p>Judul Pembelajaran</p> <p>Tema</p> <p>Sub Tema</p>	
<p>Indikator dan Tujuan Pembelajaran</p> <p>1. Indikator / Tujuan Satu</p> <p>2. Indikator / Tujuan Dua</p> <p>3. Indikator / Tujuan Tiga</p> <p>Kembali Selanjutnya</p>	
<p>Isi Materi</p> <p>Kembali Selanjutnya</p>	
<p>Isi Materi</p> <p>Kembali Selesai</p>	
<p>Soal Latihan</p> <p>Keluar Mulai</p>	



Hasil Uji Kelayakan Produk

Setelah produk selesai dibuat selanjutnya dilakukan validasi produk yang dilakukan oleh dua orang ahli. Uji kelayakan produk dilihat dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek desain. Hasil dari penilaian ahli dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Presentasi Hasil Media dan Desain

Berdasarkan Gambar 2 persentase hasil pengembangan pada kategori materi memperoleh skor 96.11% sedangkan pada kategori desain memperoleh skor 97.58%. Menurut Riduwan (2015) pada rentang 81% - 100% menunjukkan kriteria sangat valid yang artinya kedua kategori pengembangan tersebut **sangat valid**.

Hasil Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini dilakukan uji coba produk kepada pengguna yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mumtaz Pontianak untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba produk pada pengguna dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kegiatan uji coba dilakukan secara tatap muka menggunakan fasilitas komputer yang ada di sekolah. Pengumpulan data dalam uji coba ini menggunakan angket yang dibuat dalam bentuk lembar kertas. Data yang diperoleh dari hasil tanggapan peserta didik selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan media pembelajaran ini terkait kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 orang peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mumtaz Pontianak. Kegiatan uji coba dilakukan selama satu hari dengan cara menyebarkan produk media pembelajaran beserta angket tanggapan peserta didik melalui pertemuan tatap muka. Angket tanggapan peserta didik terdiri dari dua aspek, yaitu aspek layar tampilan dan materi. Kemudian jumlah instrumen tanggapan pada peserta didik berjumlah 7 butir pernyataan. Pengskoran dalam angket menggunakan skala *likert* dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5 dengan total skor maksimal 35 pada uji coba kelompok kecil.

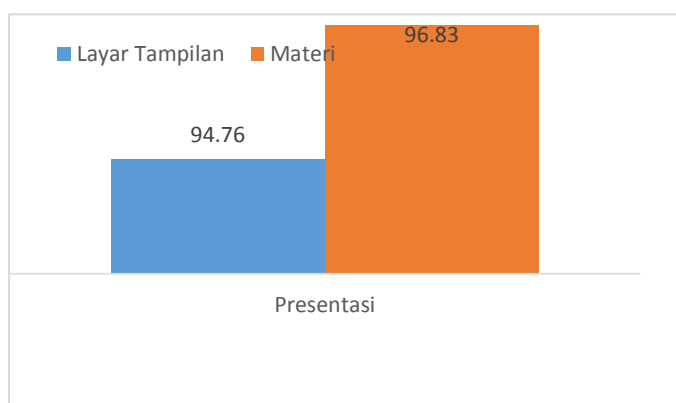
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 98,41% yang termasuk pada kategori “Sangat Baik” dimana 1 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 91,43%, 2 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 97,14%, dan 6 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 100%, sehingga dari 9 responden uji coba, keseluruhan responden menyatakan produk media pembelajaran ini masuk pada kategori “sangat baik”. Menurut Riduwan (2015) pada rentang 81% - 100% menunjukkan kriteria sangat baik yang artinya kedua kategori pengembangan tersebut **sangat baik**. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Data hasil uji coba kelompok kecil

No	Responden	Nilai Presentasi	Kriteria
1	AFG	97,14%	Sangat Baik
2	NAA	97,14%	Sangat Baik
3	FAW	100%	Sangat Baik
4	ZMD	91,43%	Sangat Baik
5	HRG	100%	Sangat Baik
6	HAR	100%	Sangat Baik
7	NA	100%	Sangat Baik
8	FAK	100%	Sangat Baik
9	JMN	100%	Sangat Baik
Rata-rata (%)		98,41%	

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 21 orang peserta didik kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Mumtaz Pontianak. Kegiatan uji coba dilakukan selama satu hari dengan cara menyebarkan produk media pembelajaran beserta angket tanggapan peserta didik melalui pertemuan tatap muka. Peserta didik yang menjadi responden pada uji kelompok besar berbeda dengan responden pada uji coba kelompok kecil. Angket tanggapan peserta didik sama dengan pada saat uji coba kelompok kecil yaitu terdiri dari dua aspek, yaitu aspek layar tampilan dan materi. Kemudian jumlah instrumen tanggapan pada peserta didik berjumlah 7 butir pernyataan. Pengskoran dalam angket menggunakan skala *likert* dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5 dengan total skor maksimal 735 pada uji coba kelompok besar ini.

**Gambar 4** Presentasi Hasil Uji Kelompok Besar

Berdasarkan pada gambar 4 dapat dilihat bahwa hasil uji coba kelompok besar berdasarkan aspek layar tampilan mendapat nilai presentasi sebesar 94,76% sedangkan aspek materi mendapatkan nilai presentasi sebesar 96,83%. Kedua aspek tersebut dikategorikan “Sangat Baik” yang berarti media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, diperoleh nilai presentasi rata-rata sebesar 95,56% yang termasuk pada kategori “Sangat Baik” dimana 1 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 80, 2 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 82,86%, 2 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 88,57%, 1 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 94,29%, 1 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 97,14 dan 12 orang memberikan nilai Presentasi sebesar 100%, sehingga dari 21 responden sebanyak 20 responden uji coba kelompok besar menyatakan produk media pembelajaran ini masuk pada kategori “sangat baik” dan 1 orang responden menyatakan menyatakan produk media pembelajaran ini masuk pada kategori “baik”. Berikut adalah hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada table 5 di bawah ini.

Tabel 5 *Data hasil uji coba kelompok besar*

No	Responden	Nilai Presentasi	Kriteria
1	RF	100%	Sangat Baik
2	FIM	97,14%	Sangat Baik
3	FF	100%	Sangat Baik
4	MH	88,57%	Sangat Baik
5	KAM	82,86%	Sangat Baik
6	BEA	82,86%	Sangat Baik
7	AK	100%	Sangat Baik
8	MMB	100%	Sangat Baik
9	HFA	100%	Sangat Baik
10	FAK	97,14%	Sangat Baik
11	SM	100%	Sangat Baik
12	AFE	100%	Sangat Baik
13	AAF	100%	Sangat Baik
14	MPH	80%	Baik
15	NA	88,57%	Sangat Baik

16	AAN	100%	Sangat Baik
17	MGH	97,14%	Sangat Baik
18	MDA	94,29%	Sangat Baik
19	IMD	100%	Sangat Baik
20	HA	100%	Sangat Baik
21	MDAL	100%	Sangat Baik
Rata-rata (%)		95,65%	

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan menghasilkan produk berupa *powerpoint* berbasis animasi pada kelas V SDIT Al Mumtaz Pontianak sebagai langkah mengatasi permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Media ini dikembangkan dengan bantuan program *micrososft powerpoint* yang dilengkapi dengan tombol navigasi berisi menu diantaranya menu petunjuk, materi setiap pembejaran, dan latihan soal sehingga memudahkan pengguna baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, selaras dengan pendapat Daryanto (2016) yang menyatakan bahwa “kelebihan dari penggunaan *Microsoft powerpoint* yaitu penyajian slide pada *powerpoint* dapat dibuat sangat menarik, isi dari slide *powerpoint* dapat dijadikan animasi, sehingga dapat memotivasi belajar” (Efendi, 2021, h.50).

Produk media yang telah dikembangkan divalidasi validator sesuai keahliannya meliputi desain dan materi dengan memberikan saran atau kritik pada materi tersebut. Selanjutnya media yang telah direvisi dan diuji coba pada siswa saat proses pembelajar.

Tingkat Validitas Produk

Hasil pengembangan pada kategori materi memperoleh skor 96.11% sedangkan pada kategori desain memperoleh skor 97.58%. Menurut Riduwan (2015) pada rentang 81% - 100% menunjukkan kriteria sangat valid yang artinya kedua kategori pengembangan tersebut **sangat valid** artinya media dapat digunakan setelah dilakukan revisi sesuai arahan ahli validator. Dalam pembuatan media pembelajaran, sebelum media tersebut digunakan perlu adanya beberapa aspek penilaian dalam segi materi. Sebagaimana Winarto (2009) ada beberapa aspek untuk menilai suatu multimedia pembelajaran, diantaranya aspek *subject matter, auxiliary information, affective considerations, interface, navigation, pedagogy, dan robustness* (Ernawati, 2017). Sedangkan dari aspek desain, media pembelajaran dikembangkan

menurut penilaian Batubara (2020) yaitu ketergantungan warna dan *background*, bentuk, animasi dan suara.

Uji Coba Produk

Setelah produk divalidasi oleh validator, dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan 2 kelompok uji coba didapatkan hasil uji coba kelompok besar memperoleh nilai presentasi rata-rata sebesar 95,56% yang termasuk pada kategori **“Sangat Baik”** dan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 98,41% yang termasuk pada kategori **“Sangat Baik”**. Dengan demikian produk dapat dijadikan media pembelajaran dengan tampilan, animasi dan soal pembahasan membuat siswa semakin antusias terlihat saat melakukan uji coba kelompok besar media dapat digunakan dengan mudah, siswa mudah memahami materi dengan bantuan animasi pada *powerpoint* sebagaimana pendapat Octaviani (2021) menyatakan bahwa, “ media pembelajaran berbasis Microsoft *powerpoint* akan memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri serta melayani kegiatan belajar siswa sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing” (Alfi,2022 h.356).

KESIMPULAN

Penelitian Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi penggunaannya pada mata pelajaran tematik untuk siswa kelas V SD, dengan tema 1 sub tema 1 organ gerak hewan. Hasil pengembangan media dinilai layak digunakan jika diukur dari aspek desain, media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi dapat dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar dengan nilai presentasi kelayakan rata-rata sebesar 94,76% pada kegiatan uji coba yang termasuk pada kategori “Sangat Baik”, didukung oleh hasil kelayakan dari validator ahli yaitu 97,58% yang termasuk kategori “Sangat valid”. Sedangkan diukur dari aspek materi, media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi dapat dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran pada tema 1 subtema 1 kelas V sekolah dasar dengan nilai presentasi kelayakan rata-rata sebesar 96,83% pada kegiatan uji coba yang termasuk pada kategori “Sangat Baik”, didukung oleh hasil kelayakan dari validator ahli yaitu 96,11% yang termasuk kategori “Sangat valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C. (2022). Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal unublitar*, 6 (2) 351-352. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_konseptual
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baglama, B., Yucesoy, Y., & Yikmis, A. (2018). *Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Need*. Retrived Desember 2020.(Online).https://www.researchgate.net/publication/327364792_Using_Animation_as_a_Means_of_Enhancing_Learning_of_Individuals_with_Special_Need
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran; Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Efendi. D.N. (2021). Analisis respon siswa terhadap media animasi *powerpoint* pokok bahasan kalor Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi *Powerpoint* Pokok Bahasan Kalor
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <http://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Luhulima, dkk. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3 (2), 4. Diunduh di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu interaktif dalam bentuk moodle untuk siswa SMP pada tema hujan asam. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 2 (1) Hal 2. Diunduh di <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/3727>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.