



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

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

Natasya Gloria Silitonga⁽¹⁾, Rinci Simbolon⁽²⁾, Hasni Suciawati⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾Universitas
Quality, ⁽¹⁾²⁾³⁾Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad - Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ¹tasyagloria33@gmail.com, ²simbolonrinci@gmail.com,
³hasnisuciawati@gmail.com

Abstrak

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



Kata Kunci: Pengembangan, Powerpoint Berbasis Animasi, Pembelajaran IPA

Abstract

This development research aims to develop animation-based powerpoint learning media that is suitable for use in science learning in grade III SD Negeri 060841 Medan Petisah. The purpose of this study is to determine the level of validity and practicality of the development of powerpoint learning media. This research uses a Research and Development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments used to measure the validity and practicality of animation-based powerpoint learning media are validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The results showed that the results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 89.58% with a very valid category and validators from media experts obtained a percentage value of 87.5% with a very valid category. The practicality test of animation-based powerpoint learning media conducted by homeroom teacher III obtained a percentage score of 96% with a very practical category and a practicality test by the response of grade III students of SD Negeri 060841 Medan Petisah obtained a percentage value data result of 90.14% with a very practical category. Based on the results of the study, it was concluded that the development of animation-based powerpoint learning media is feasible to be used and applied to grade III science learning because it has met the criteria of being very valid and very practical.

Keywords: Development, Animation Based Powerpoint, Science Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, di sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di setiap kegiatan mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat



mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, diantaranya ada media gambar, video berupa animasi (gambar bergerak) atau video yang bergerak dan bersuara dan media *Powerpoint*. Dalam penyampaian materi pembelajaran juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan sarana yang ada di sekolah, salah satunya dengan memanfaatkan LCD proyektor. Dalam hal ini juga secara tidak langsung dapat memperkenalkan siswa dengan perkembangan teknologi di sekolah.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran.. Guru dituntut agar mampu memanfaatkan segala teknologi yang telah tersedia semaksimal mungkin. Perkembangan teknologi telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menjadi pembelajaran berubah arah, yang mulanya *teacher center* berubah menjadi *student center*. Sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan yang berjalan yaitu kurikulum 2013, dimana siswa diarahkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini pastinya akan menghasilkan dampak positif bagi pendidikan, yaitu siswa menjadi aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dan mudah ditemui oleh guru adalah dengan penggunaan *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu program *Microsoft Office* yang digunakan untuk membuat presentasi. Presentasi



adalah materi yang dibuat dalam slide guna menjelaskan atau menginformasikan suatu hal ke publik dengan tujuan tertentu. *Microsoft Powerpoint* memiliki fasilitas menarik berupa tampilan presentasi tampak lebih hidup, yaitu dengan memberikan efek-efek animasi pada setiap objeknya dan efek transisi (pergeseran) pada setiap slidennya, dan tersedia juga fasilitas untuk menyisipkan video dan audio. *Powerpoint* dapat menjadi pilihan dalam pembuatan animasi karena di dalam *Powerpoint* mencakup hampir seluruh fitur yang dibutuhkan untuk pembuatan animasi pembelajaran. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran *Powerpoint* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah proses pembelajaran proses pembelajaran tatap muka maupun daring.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SD Negeri 060841 Medan Petisah, dapat diketahui bahwa media pembelajaran sudah menggunakan *Powerpoint* kegiatan yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan metode konvensional karena media pembelajaran yang digunakan belum bisa merangkum materi pembelajaran, guru kurang memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, kurangnya kemampuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint*, media pembelajaran *powerpoint* yang diterapkan masih sederhana, *powerpoint* yang digunakan guru hanya berisi lembaran kata- kata sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas III SD Negeri Medan Petisah diperoleh informasi diantaranya media yang digunakan guru adalah media *powerpoint*. Siswa kurang memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan pembelajaran karena guru hanya menggunakan media sederhana dan selalu monoton pada penjelasan guru, yang menyebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Sehingga banyak siswa yang tidak memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, siswa merasa kurang tertarik dan bosan dalam



aktivitas pembelajaran sehingga siswa menjadi tidak antusias dan sulit memahami materi ketika belajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* tersebut belum membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan menemukan konsep pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, peneliti berupaya untuk mengatasinya dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran perubahan wujud benda dengan singkat, padat, dan jelas. Pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan jika dipadukan dengan animasi, karena pada umur sekolah dasar, peserta didik lebih suka pembelajaran jika dipadukan dengan animasi dari pada hanya sekedar membaca isi buku. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* diharapkan mampu mengefektifkan waktu belajar dan penyampaian materi dapat lebih jelas dan menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi memiliki tujuan yang jelas dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Rumainur (2016:46) Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran IPA berupa *Powerpoint* berbasis animasi. Model pengembangan yang digunakan berupa model pengembangan ADDIE



yang terdiri atas lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Peneliti melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah dengan jumlah 26 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media *powerpoint* berbasis animasi pada siswa kelas III pada mata pelajaran IPA. Untuk mengukur pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi perlu dilihat dari tingkat kelayakan dan kepraktisan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Dalam teknik kuantitatif mencakup hasil penilaian angka yang diberikan validator serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Teknik kualitatif mencakup dalam kata berupa saran dan masukan yang didapat dari hasil penilaian lembar angket validator serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan berguna untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Perolehan data dari hasil penilaian validator dianalisis persentase perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sa'adah dan Wahyu 2022:97)

Keterangan:

- P = Nilai akhir
f = Jumlah skor perolehan
N = Skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilaksanakan di kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi pada materi keadaan cuaca. Produk dikemas dalam



bentuk *Soft Copy* yang dapat digunakan untuk belajar di kelas dan di rumah. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan berupa analisis kurikulum, analisis materi pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah. Wawancara telah dilaksanakan dengan narasumber Ibu Rointan Hutabarat S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di kelas III adalah kurikulum 2013. Analisis yang dilakukan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi keadaan cuaca.

Peneliti menganalisis karakteristik siswa dalam proses pembelajaran IPA. Dari hasil wawancara bersama guru wali kelas III didapatkan informasi bahwa siswa tergolong aktif jika belajar menggunakan media audio visual. Pada analisis media pembelajaran, media yang sudah digunakan di sekolah adalah media *powerpoint*. Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti membuat desain media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi yang akan menunjang pengembangan media pembelajaran *Powerpoint*. Hasil dari desain adalah Tahap perancangan materi media pembelajaran *Powerpoint* adalah tahap menentukan materi yang akan digunakan dalam media sesuai analisis materi yang telah dilakukan. Materi yang dirancang yang akan digunakan dalam media pembelajaran adalah materi tema 5 subtema 1 dengan judul keadaan cuaca pada mata pelajaran IPA kelas III. Langkah selanjutnya yakni mengembangkan produk awal dengan menuangkan ide kedalam sebuah program *microsoft power point* dengan menyisipkan materi pada slide



dan mendesain background semanarik mungkin serta menambahkan animasi dan audio agar tidak membosankan dan juga memberi efek yang menarik.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi yang dikembangkan dan dilakukan uji validasi oleh validator ahli media dan ahli materi terhadap media yang telah dibuat. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Juniko Esra Tarigan S.Pd.,M.Pd dan Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Irwansyah S.Pd.,M.Pd. Validasi dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran *Powerpoint* valid untuk digunakan dan diterapkan pada tahap implementasi. Penilaian validasi dilakukan memberikan lembar angket kepada validator dan diukur dengan kriteria penilaian. Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* diperoleh persentase 87,5% oleh ahli media dengan kategori **“sangat valid”**.
2. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan medoa pembelajaran *Powerpoint* diperoleh persentase 89,58% oleh ahli materi dengan kategori **“Sangat Valid”**.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah tahap Implementasi atau penerapan. Setelah dinyatakan layak oleh validator. Media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi diterapkan di kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah. Penelitian yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Januari 2024 sampai tanggal 29 Januari 2024. Tahap uji coba ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 060841 Medan Petisah yang berjumlah 26 siswa. Kegiatan ini bertujuan menguji cobakan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi secara nyata didalam kelas dan untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara mengisi angket, yaitu dengan cara menuliskan nama peserta didik dan kelas lalu memberikan tanda ceklis dikolom yang sudah disediakan. Selanjutya pada hari Senin, tanggal 29 Januari 2024 peneliti ke sekolah lagi untuk



menuntaskan penelitian dengan tujuan memberikan lembar angket yang berisi 15 pernyataan kepada guru wali kelas III untuk melihat respon guru terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

Data Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Respon Siswa dan Guru sebagai berikut :

1. Data diperoleh dari hasil uji coba dengan 26 siswa kelas III diperoleh skor persentase 90,14% dengan kategori “**sangat praktis**”.
2. Data diperoleh dari hasil respon guru diperoleh skor persentase 96% dengan kategori “**sangat praktis**”.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi pada materi keadaan cuaca pada pembelajaran IPA kelas III. Setelah tahap pengimplementasian maka dapat dilakukan tahap pengevaluasian, dalam tahap ini maka dapat dilihat validasi terhadap media *powerpoint* yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III pada mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* diperoleh presentase 87,5% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh presentase 89,58% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi memiliki kualitas sangat valid untuk digunakan.



2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi yang dikembangkan diperoleh dari data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan hasil presentase 90,14% dengan kategori sangat praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru wali kelas III dengan presentase. 96% dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka media pembelajaran *Powerpoint* berbasis animasi memiliki kualitas sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, D., & Wardana. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. 2022. Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 6(2), 351-357.
- Andi. 2013. *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri Microsoft Powerpoint 2013*. Yogyakarta: Madcoms.
- Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buchari & Sentinowo. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengajian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1-6.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Gideon, Andrea dkk. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Hisbullah dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur
- Khair, S. 2016. *Modul Pembelajaran Microsoft Office PowerPoint 2007*. Sumbawa: Techno Center.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mailani, Akden, S., & Irwansyah. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: CV Azizah Publishing.
- Murti. 2013. *Membuat Media Visual*. Jakarta: Erlangga.
- Ramdani Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Bandung: Farha Pustaka
- Risma, Husna, & Yusra. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Dan Media IPS*. Medan: UNIMED PRESS.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.



-
- Sugioyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pemngembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: PRENADAMEDIA.
- Sugiyono. 2017. *Rumus Pedoman Penelitian Angket Validasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wahana Prima.