



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT
INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN
MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP**

SKRIPSI

OLEH

MOHAMAD AKHYAT MARDIYANTO

NPM 19120083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT
INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN
MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP**

SKRIPSI

**Di ajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
PGRI SEMARANG untuk Memenuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH
MOHAMAD AKHYAT MARDIYANTO
NPM 19120083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2024**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP

Yang disusun dan di ajukan oleh

MOHAMAD AKHYAT MARDIYANTO

NPM 19120083

Telah disetujui oleh pembimbing untuk di lanjutkan

Di hadapan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I,



**Ferina Agustini, S.Pd.M.Pd
NPP.138201394**

Semarang, 25 Juli 2024

Dosen Pembimbing II,



**Muhammad Arief Budiman, S.S.,M.Hum
NPP.138001409**

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP

yang disusun dan di ajukan oleh

MOHAMAD AKHYAT MARDIYANTO
NPM 19120083

telah di pertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Agustus 2024
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua

Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si
NPP. 997401149

Penguji I

Ferina Agustini, M.Pd
NPP.138201394

Penguji II

Muhammad Arief Budiman, S.S.,M.Hum
NPP.138001409

Penguji III

Henry Januar Saputra, S.Pd.,M.Pd
NPP. 098602220

Sekretaris

Ervina Eka Subekti, S.Si.,M.Pd
NPP.098601235







MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Dengan cinta segala beban menjadi ringan. Kerjakanlah semua ibadah dengan landasan cinta niscaya kenikmatan dan kebahagiaan selalu menyertainya ”

(Habib Syech bin Abdul Qodir Assegaf)

“Tak apa untuk merayakan kesuksesan tapi lebih penting untuk memperhatikan pelajaran tentang kegagalan”

(Mohamad Akhyat Mardiyanto)

Persembahan :

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayah dan Ibuku Tercinta
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohamad Akhyat Mardiyanto
NPM : 19120083
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa berjudul “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP”, benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil atau tulisan saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 22 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

TTD (Materai 10.000)

Mohamad Akhyat Mardiyanto

NPM 19120083

ABSTRAK

Mohamad Akhyat Mardiyanto. NPM 19120083. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis powerpoint interaktif pada kelas 3 SDN 02 Langkap. Jurusan Guru Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dibimbing oleh Ibu Ferina Agustini, S.Pd.M.Pd dan Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S.,M.Hum.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut di sebabkan kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan dan motivasi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk 1) Merancang dan mengembangkan media pembelajaran IPA Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup berbasis powerpoint interaktif pada kelas 3 SDN Langkap. 2) Menguji hasil kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif untuk digunakan pada kelas 3 SDN Langkap?.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint dapat meningkatkan antusias mereka dalam belajar. Adapaun tempat penelitian dilakukan di SDN 02 Langkap dengan subjek uji produk pada 13 peserta didik kelas 3. Untuk mengetahui keefektifan produk tersebut maka teknik analisis yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil menggunakan kuesioner respon peserta didik dan validasi untuk guru dan peserta didik. Hasil produk pengembangan yaitu media pembelajaran berbasis powerpoint. Berdasarkan hasil validasi guru kelas memperoleh skor 3,34 dan 3,39 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat di sampaikan adalah supaya metode pembelajaran powerpoint interaktif bisa di gunakan sebagai salah satu cara alternatif guru dalam mengajar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint

PRAKATA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dapat Menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancer. Skripsi yang berjudul “Pengembangan

Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas 3 SDN 02 Langkap” ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana ilmu pendidikan.

Penyusunan ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasehat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si yang telah memberi ijin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ervina Eka Subekti, S.Si., M.Pd yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Ibu Ferina Agustini, S.Pd.M.Pd yang telah mengarahkan penulis penuh dengan ketekunan dan kecermatan.
5. Pembimbing II Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S.,M.Hum yang telah mengarahkan penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
6. Dosen Wali Ibu Ryky Mandar Sary, S.Pd, M.Pd yang telah berkomitmen membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
8. Kepala Sekolah SDN 02 Langkap Bapak Dul Aziz, S.Pd yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang di pimpin.
9. Guru kelas III SDN 02 Langkap Ibu Anita Kumala Sari, S.Pd yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas III.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidik, khususnya pendidik di dunia pendidik menengah.

Semarang, 22 Mei 2024

Penulis

Mohamad Akhyat Mardiyanto

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Media Pembelajaran Interaktif	8
2. Pembelajaran	9
3. Microsoft Power Point	10
BAB III	16
METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian	16
B. Desain Penelitian	17
C. Teknik Analisis Data	20
BAB IV	22
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	22

A. Hasil Penelitian	22
1. Analisis Kebutuhan	22
2. Deskripsi Produk Awal	23
3. Data Hasil Validasi Guru SDN 02 Langkap	27
4. Kajian Hasil Uji Coba Power Point	30
B. Pembahasan	34
BAB V	35
A. Kesimpulan	35
B. Saran	38
C. Keterbatasan Penelitian	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Penilaian Validasi Ahli.....	20
2. Kriteria Responden.....	21
3. Kategori Penilaian.....	21
4. Kriteria Responden.....	21
5. Saran dan Revisi Guru Kelas	29
6. Hasil Kuisisioner Responden Uji coba Powerpoint.....	31
7. Hasil Validasi Uji Coba Peserta Didik.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan bagian awal pada media Powepoint.....	24
2. Tampilan kedua Slide menu Powepoint.....	25
3. Slide ke tiga pertumbuhn dan perkembangan manusia.....	25
4. Slide pembahasan media powerpoint.....	25
5. Slide pertumbuhan dan perkembangan hewan.....	25
6. Slide materi pertumbuhan dan perkembangan hewan	25
7. Slide pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan	25
8. Slide tahapan pertumbuhan tumbuhan	26
9. Video pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.....	26
10. Slide ucapan terimakasih di powerpoint	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Persetujuan Proposal Skripsi.....	42
2. Surat Ijin Penelitian.....	43
3. Surat Setelah Melakukan Penelitian.....	44
4. Hasil Validasi Ahli Media.....	45
5. Hasil Validasi Ahli Materi	48
6. Lembar Angket Respon Guru	50
7. Lembar Angket Respon Siswa	53
8. Modul Ajar.....	53
9. Lembar Validasi Materi Pembelajaran.....	82
10. Lembar Dokumentasi	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi, komunikasi dan informasi khususnya komputer dalam pembelajaran (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 74 Tahun 2008). Guru perlu mengikuti perkembangan IPTEKS agar mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satunya dengan memiliki kemampuan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Information Communication Technology* (ICT). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menyediakan kondisi belajar yang kaya bagi siswa, kaya akan informasi dan sumber belajar, serta dapat disisipi dengan berbagai elemen berbasis multimedia pembelajaran (Gilakjani, 2013:3).

Media pembelajaran berbasis powerpoint merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara gambar, dan video. Dengan harapan pengembangan media ini dapat dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. Namun dalam setiap pengembangan produk tentunya akan ada kesulitan atau kendala terutama pada guru, kendala yang dialami guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran powerpoint adalah editing video agar sesuai kebutuhan *powerpoint, input hyperlink*, sarana prasarana yang tidak

berfungsi dengan baik, pemilihan gambar dan animasi yang sesuai materi relative lama, Jannah, (2017). Menurut Andriani, (2016) pembelajaran menggunakan media powerpoint ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah *microsoft powerpoint*.

Media pembelajaran dapat menampilkan berbagai informasi maupun proses- proses yang terjadi tanpa harus melihat langsung, dan ini merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dalam proses mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Salah satu fasilitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses belajar adalah memberikan media yang tepat sasaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Slameto (2010 : 97).

Hasil wawancara Guru sekolah diketahui bahwa; ada sekolah yang sudah menyediakan fasilitas bagi guru untuk menggunakan media berbasis ICT yang ditandai dengan adanya *Liquid Crystal Display* (LCD) dan komponen pendukung untuk menancapkan perangkat Multimedia yang ada disetiap Kelas, sebagian guru ada yang sering menggunakan media Elektronik namun media yang digunakan masih bersifat searah, sehingga

tidak ada masukan media dari respon yang diberikan siswa.

Selanjutnya salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Ini diperkuat dengan hasil observasi dan mewawancarai beberapa peserta didik di SD 02 Langkap pada umumnya mereka bingung untuk memahami proses-proses pertumbuhan makhluk hidup tidak bisa di pahami siswa dengan detail. Peserta didik mengatakan “sebaiknya materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dijelaskan dengan gambar dan vidio “. Bu anita selaku guru kelas 3 mengatakan bahwa “para siswa lebih mudah memahami dengan gambar dan video sehingga para siswa bisa melihat langsung pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan mengerti tahap tahap dan proses perkembangannya, kalo di jelaskan dengan cerita ataupun materi siswa tidak bisa memahami secara detail. Alasan tidak di pergunakan PPT dalam pemberian materi yaitu dengan terbatasnya LCD yang ada di sekolahan hal itu memperlambat guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan Guru sekolah Dasar 02 Langkap Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Dapat diketahui bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini sudah mengkaitkan kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil wawancara Guru sekolah diketahui bahwa; ada sekolah yang sudah menyediakan fasilitas bagi guru untuk menggunakan media berbasis ICT yang ditandai dengan adanya *Liquid Crystal Display* (LCD)

dan komponen pendukung untuk menancapkan perangkat Multimedia yang ada di setiap Kelas, sebagian guru ada yang sering menggunakan media Elektronik namun media yang digunakan masih bersifat searah, sehingga tidak ada masukan media dari respon yang diberikan siswa. Ini diperkuat dengan hasil observasi dan mewawancara peserta didik di SD 02 Langkap pada umumnya mereka bingung untuk memahami arti dan makna dari Pancasila.

Dari hasil pernyataan yang dilakukan di sekolah SD 02 Langkap, proses pembelajaran IPA selama ini belum bervariasi, guru banyak menggunakan *power point* dengan komunikasi satu arah. Informasi yang disajikan pada *power point* relatif sama dengan yang ada pada buku siswa. Guru hanya menyajikan poin-poin materi pembelajaran yang kemudian akan dijelaskan secara verbal. Pembelajaran seperti ini akan tetap membosankan karena guru kurang memodifikasi materi ajar dengan fitur-fitur yang disediakan *power point*, seperti penambahan *Hyperlink* antar *slide* dengan rancangan tombol dan tema yang sama, *hyperlink* yang berfungsi untuk berpindah slide, menambahkan animasi, gambar, suara dan video yang mendukung penyampaian materi. Penggunaan media yang kurang tepat akan mengurangi fungsinya sebagai alat bantu guru untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga peserta didik terkadang kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tema 1

Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Langkap.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Belum ada media pembelajaran *power point* Interaktif yang mendukung untuk pembelajaran pada materi IPA Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup kelas 3 di SD 02 Langkap.
2. Belum ada media pembelajaran *Power point* Interaktif yang mendukung pembelajaran materi IPA bagi siswa kelas 3 di SD 02 Langkap.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran IPA Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup berbasis powerpoint interaktif pada kelas 3 SDN Langkap?
2. Apakah media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif layak untuk digunakan pada kelas 3 SDN Langkap?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran IPA Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup berbasis powerpoint interaktif pada kelas 3 SDN Langkap.
2. Menguji hasil kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif untuk digunakan pada kelas 3 SDN Langkap?

E. Manfaat Penelitian

Hasil yang didapat dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan dua kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah mengembangkan media pembelajaran IPA Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup berbasis powerpoint interaktif pada kelas 3 SDN Langkap.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menelaah sejauh mana teori yang telah diajarkan dan dipelajari sesuai dengan prakteknya di lapangan.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai masukan SD Negeri 02 Langkap Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan dalam model *Power Point* Interaktif untuk meningkatkan hasil hasil belajar siswa guna mencapai hasil yang optimal.

F. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *PPT* Kelas 3 SDN 02 Langkap kec Kedungwuni Kab. Pekalongan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *PPT* didesain dengan beberapa menu, gambar, video, suara, game yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *ppt* dilengkapi dengan berbagai pilihan menu seperti menu petunjuk, kompetensi, materi, video, game, evaluasi, dan profil pengembang media, yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *PPT* dapat dijalankan dalam perangkat komputer dengan menggunakan *Microsoft office 2016* terutama *microsoft ppt 2016*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih cenderung diartikan sebagai alat tulis grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan Menyusun kembali informasi visual atau verbal Azhar Arsyad, (2011).

Hamidjojo Azhar Arsyad, (2011) menyatakan bahwa “media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Criticos Daryanto, (2011) “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan definisi-definisi diatas maka media dapat diartikan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru atau pengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Jadi

pembelajaran dapat diartikan kegiatan yang bertujuan membantu seorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Merujuk uraian tentang media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dilakukan melalui penyampaian metode pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu melalui media pembelajaran dalam bentuk animasi interaktif.

2. Pembelajaran

Belajar adalah kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.” Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar”. Disebabkan oleh kemampuan berubah karena belajarlah, maka manusia dapat berkembang lebih jauh daripada makhluk-makhluk lainnya, sehingga terbebas dari kemandegan fungsinya sebagai khalifah Tuhan dimuka bumi.

Menurut Agustin N. (2019) memberikan ulasan bahwa belajar adalah sebuah proses dimana tingkah laku dari suatu organisme dimodifikasi oleh

pengalaman. Pengalaman dalam konteks ini sangat memengaruhi sikap dan kebiasaan hidup seseorang kedepannya

Pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi tersebut antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, siswa lainnya, tutor, media, atau sumber lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah “adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan komponen- komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran”.

Pada pembelajaran matematika prinsip belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Berbuat salah satunya menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran matematika di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya. Oleh karena itu, materi yang diberikan kepada siswa bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya. Dalam pembelajaran ini, guru lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu.

3. Microsoft Power Point

a. Pengertian Powerpoint

Microsoft powerpoint adalah sebuah program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan

beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi powerpoint.

Menurut Khotimah (2019) Powerpoint merupakan program pengolah presentasi yang mudah digunakan dan memuat berbagai fasilitas yang siap pakai untuk memperindah tampilan sebuah presentasi, seperti background, layout slide, efek teks, animasi objek, serta menambah audio atau video. Sanaky (2013) menjelaskan bahwa media Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Mircosoft Office Program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Sukiman (2012:213) mengemukakan Microsoft Powerpoint merupakan salah satu produk Microsoft Corporation yang digunakan merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik. Tiara dan Hertami (2020) mengatakan bahwa powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft didalam paket aplikasi kantoran, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. Powerpoint merupakan alat atau software yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik. Powerpoint dapat digunakan beberapa tipe penggunaan yang salah satunya adalah tipe stand alone.

Menurut Puspita, dkk (2020), Pada media powerpoint interaktif di dalamnya berisi gambar nyata dan video bersuara sehingga siswa dapat memahami materi yang terdapat di dalam pembelajaran.

b. Cara memulai Powerpoint

- 1) Klik tombol start pada taskbar
- 2) Pilih All Program
- 3) Pilih Microsoft Office pada menu
- 4) Klik Microsoft Powerpoint 2016 pada submenu

c. Tips Desain Powerpoint

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2015: 158) memberikan tips desain Powerpoint, sebagai berikut:

- 1) Salah satu karakteristik pokok dari program powerpoint ini bersifat multimedia, maka sayang apabila kita pembuat program sekaligus sebagai penyaji tidak memanfaatkan potensi itu. Oleh karena itu tampilkan unsur gambar, animasi, video, dan suara pada presentase sehingga tidak hanya teks yang ditampilkan. Namun gunakan unsur tersebut secara proporsional dan tidak secara berlebihan.
- 2) Buatlah background atau template sendiri pada presentase dan dengan menampilkan aksen objek sesuai dengan presentase. Hal ini untuk menambah daya tarik presentase sekaligus memperjelas pesan pembelajaran.
- 3) Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas gelap. Begitupun sebaliknya jika template

memiliki intensitas gelap, maka gunakan teks dengan warna yang lebih terang.

- 4) Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun gunakan maksimal 3 (jenis) warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan maka hanya mengganggu sajian materi.
- 5) Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis font dekoratif, karena jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika anda ragu untuk menggunakan jenis font tertentu, maka gunakan font yang standar dengan keterbatasan maksimal 16.
- 6) Gunakanlah kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar atau pokok pikiran utama. Penjelasan yang lebih rinci diuraikan langsung oleh penyaji atau menggunakan rekaman suara.
- 7) Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan dan grafik serta struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan untuk mencerna materi.

Penggunaan media pembelajaran powerpoint dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari alat bantu proyeksi atau LCD sebagai alat bantu untuk menayangkan materi dalam bentuk powerpoint. Dengan alat bantu LCD bahan ajar yang telah dibuat dapat dilihat peserta didik dengan jelas tanpa membagikan buku kepada peserta didik. Penggunaan

media ini mengefisienkan waktu karena guru tidak perlu lagi untuk menulis di papan tulis, tetapi dengan menyambungkan kabel-kabel koneksi semuanya langsung terlihat di layar.

d. Kelebihan

Sanaky (2018: 135-136) mengemukakan bahwa kelebihan powerpoint yaitu :

1. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memberikan kemungkinan tatap muka, mengamati respon dari penerima pesan
3. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
4. Memiliki variasi tekni penyajian dengan berbagai kombinasi warna ataupun animasi
5. Dapat digunakan secara berulang-ulang
6. Dapat dihentikan pada setiap slide belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.

e. Kelemahan

Sanaky (2018: 136) mengatakan bahwa selain adanya kelebihan, powerpoint juga memiliki kelemahan penggunaan yaitu :

1. Pengadaan alat yang digunakan mahal, tidak semua sekolah memiliki.
2. Memerlukan perangkat keras (hardware) yaitu komputer, proyektor, dan layar untuk memproyeksikan pesan.
3. Memerlukan persiapan yang matang apabila menggunakan animasi yang kompleks.

4. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
5. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain Microsoft Powerpoint, sehingga mudah dicerna oleh penerima.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis powerpoint. Media pembelajaran berbasis powerpoint ini dibuat dan dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Microsoft powerpoint merupakan program aplikasi yang telah banyak dikenal oleh banyak kalangan, baik pada kalangan institut umum maupun pada institut pendidikan. Adanya kesesuaian antara fungsi dari program aplikasi dengan tujuan penelitian yang akan dicapai, kemudahan dalam penggunaan dan banyak kalangan yang menggunakan program aplikasi ini merupakan faktor utama dalam pemilihan program aplikasi.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint untuk pembelajaran IPA dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap analisis kebutuhan
2. Tahap pembuatan produk, meliputi desain.
3. Tahap uji coba, meliputi : validasi oleh dua validator guru kelas, uji coba produk dan uji coba pemakaian yang melibatkan 17 peserta didik kelas 3 SDN 02 Langkap.

Produk media pembelajaran berbasis powerpoint yang dihasilkan untuk penelitian akan melalui proses validasi dan di uji coba sebelum digunakan. Validasi produk dilakukan oleh dua orang validator untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Sedangkan uji coba produk dilakukan secara dua kali. Validasi dan uji coba dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi produk yang dihasilkan. Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi tersebut, produk tersebut direvisi dan diperbaiki. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran, mempermudah penyerapan materi oleh peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik

B. Desain Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau penelitian R&D (*Research and Dvelopment*). Sugiyono (2014: 407) mengatakan bahwa “Research and Dvelopment adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut”.

b. Setting Penelitian

1. Subjek penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD Negeri 02 Langkap Tahun 2023/2024. Jumlah seluruh siswa kelas 3

yang ada di SD Negeri 02 Langkap tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 17 siswa.

2. Tempat Penelitian Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 02 Langkap.
3. Waktu Penelitian Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif selama 2 Bulan.

c. Prosedur Pengembangan

Media Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menghasilkan desain media pembelajaran berbasis powerpoint: langkah-langkah pengembangan media tersebut berdasarkan desain pengembangan model ADDIE Trisiana Anita & Wartoyo, (2016), model desain pembelajaran ini dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni 1) Analisis, 2) desain, 3) perkembangan, 4) pelaksanaan, dan 5) Evaluasi.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan instrumen dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Validasi Media Powerpoint

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari validator terhadap media powerpoint yang akan dikembangkan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan produk

sebelum di uji coba. Lembar validasi media powerpoint diisi oleh validator.

2. Lembar Respon Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran IPA yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik lebih sederhana sehingga mereka mudah untuk mengisinya.

e. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data, instrumennya disebut sesuai dengan nama metodenya. Angket atau kuisisioner berbentuk lembaran, dimana pada lembaran berisikan pertanyaan yang akan dijawab responden berdasarkan kejadian yang terjadi dilapangan. Bentuk kuisisioner yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut : a. Angket responden Siswa Angket ini digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat siswa mengenai media powerpoint, berikut ini instrumen respon siswa yang dibuat oleh peneliti.
2. Dokumentasi Dokumentasi yang dihasilkan pada peneliti berupa foto proses penggunaan media powerpoint pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu yakni kamera telepon. Adapun alat dokumentasi tersebut digunakan pada saat pelaksanaan uji coba produk di lapangan oleh guru dan peserta didik.

C. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, yang dilakukan peneliti adalah menganalisis data. Data yang terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera diketahui apakah tujuan penelitian sudah dapat tercapai atau tidak. Analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang oleh peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif.

a. Analisis Data Angket Validitas Guru kelas

Penelitian membuat lembar validasi yang berisikan pertanyaan. Kemudian validator mengisi angket dengan memberikan tanda centang pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 4 skor penilaian sebagai berikut

Tabel 1 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar Validasi Powerpoint akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item}}$$

Selanjutnya rata-rata kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke kategori berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Respon

Rata-rata Skor	Kategori Validasi
3,5-4	Sangat Valid
3-3,4	Valid
2,5-2,9	Kurang Valid
≤2,9	Tidak Valid

sumber: Imam Suryono Lestia Pratiwi, (2015)

1. Analisis Data Respon Siswa

Peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan dan memberikan tanda centang terhadap kategori yang diberikan pada peneliti berdasarkan skala Likert terdiri dari 4 ukuran penelitian sebagai berikut :

Tabel 3 Kategori Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Setuju(SS)	4
Setuju(S)	3
Tidak Setuju(TS)	2
Sangat Tidak Setuju(STS)	1

Hasil angket berdasarkan respon peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item}}$$

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4 Kriteria Respon

Penilaian	Kategori
3,25-4,00	Sangat Baik
2,50-3,25	Baik
1,75-2,50	Cukup Baik
1,00-1,75	Kurang Baik

sumber: Arikunto, (2010:35)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 02 Langkap Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Penelitian ini menggunakan 13 sampel murid Sekolah Dasar yang menggunakan *powerpoint* pada saat pembelajaran. Hasil produk yang telah dirancang di ujikan kepada guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang valid. Pertanyaan yang ada dalam kuesioner merupakan indikator yang kategori yang berhubungan dengan penggunaan *powerpoint*.

Adapun pada sub bab ini akan membahas mengenai pengembangan media berbasis *powerpoint* yang meliputi :

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada sekolah tersebut. Peneliti setelah menggali beberapa informasi adapun masalahnya yang ada yaitu keterbatasan alat

dan kurangnya pemahaman guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga peneliti menjadikan acuan dari masalah tersebut untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Hasil menggali informasi menyatakan bahwa kurangnya pemakaian media pembelajaran yang menarik saat kegiatan proses belajar. Media yang digunakan hanya berupa buku dan gambar yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Guru perlu menggunakan media yang dapat menampilkan materi dan gambar yang abstrak. Sehingga peserta didik dapat lebih muda untuk menerima pembelajaran.

2. Deskripsi Produk Awal

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* menggunakan beberapa langkah. Adapun langkah-langkahnya yang pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan menggali beberapa informasi kepada guru kelas 3 SDN 02 Langkap. Menggali informasi terhadap guru kelas dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di sekoah tersebut. Berdasarkan potensi dan masalah yang ada di SDN 02 Langkap, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik, namun dalam penerapannya media pembelajaran berbasis *powerpoint* masih sangat jarang digunakan oleh guru karena keterbatasan alat dan kemampuan guru mengaplikasikan aplikasi.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti menyusun sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran yang memuat Tujuan dan materi yang sesuai dengan analisis kebutuhan. Berdasarkan kompetensi tersebut, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* dilengkapi dengan kompetensi dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran, selain itu media juga memuat petunjuk penggunaan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2019:47) salah kategori menggunakan media yaitu terampil dalam menggunakannya, oleh karena itu peneliti menyusun media pembelajaran berbasis *powerpoint* lengkap dengan tombol-tombol yang dapat memudahkan guru untuk mengaplikasikan media *powerpoint*. Selain itu, peneliti harus memiliki mutu teknis dalam pemilihan kategori media pembelajaran, sehingga gambar pada slide jelas dan informasi dari mata pelajaran tidak terganggu oleh background yang digunakan. Adapun rancangan desain yang akan dibuat kali ini oleh peneliti sebagai berikut.

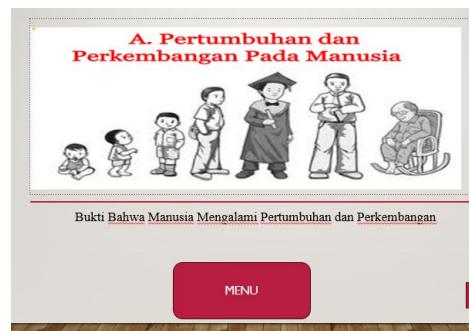


Gambar 1 Tampilan bagian awal pada media *powerpoint*

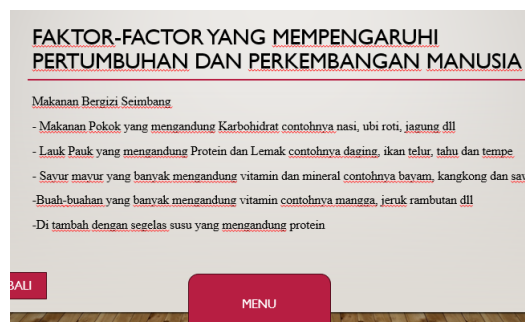


Gambar 2 tampilan bagian kedua slide menu media *powerpoint*

Pada slide kedua merupakan slide menu. Contoh gambar yang berisikan menu untuk pengaplikasian media *powerpoint*.

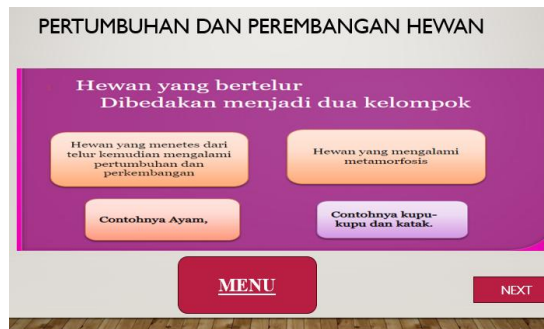


Gambar 3 slide ketiga pertumbuhan dan perkembangan pada manusia



Gambar 4 slide pembahasan media *powerpoint*

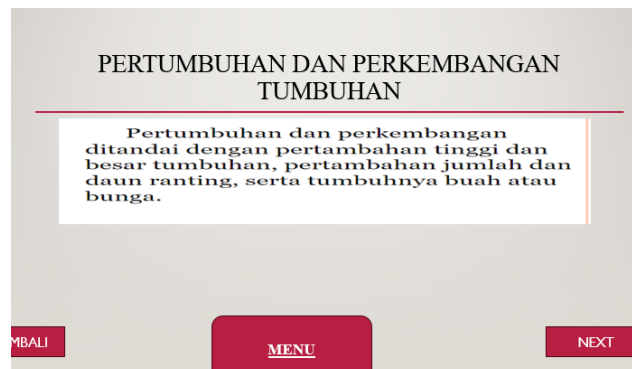
Pada slide ini merupakan contoh slide pembahasan mengenai pembahasanyang akan dipelajari.



Gambar 5 slide Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan



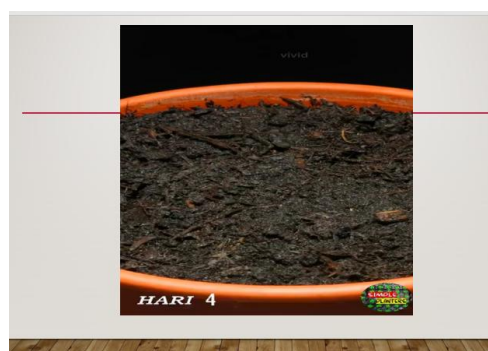
Gambar 6 Slide Materi dan Pertumbuhan Hewan



Gambar 7 Slide Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan



Gambar 8 slide Tahapan Pertumbuhan Tumbuhan



**Gambar 9 Slide Video Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan di
*powerpoint***



Gambar 10 Slide Ucapan Terimakasih Media *powerpoint*

3. Data Hasil Validasi Guru SDN 02 Langkap

Produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh 1 guru kelas 3 SDN 02 Langkap. Validasi digunakan untuk menguji kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang dibuat oleh



peneliti. Validasi produk media dilakukan pada tanggal 3 April 2024.

Aspek yang dinilai dari produk tersebut, yaitu : 1) aspek isi, 2) aspek tampilan, 3) aspek bahasa, dan 4) aspek penggunaan dan penyajian. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari guru kelas mengenai media pembelajaran Berbasis *powerpoint*.

Hasil validasi yang diperoleh dari guru menunjukkan skor rata-rata media pembelajaran berbasis Powerpoint dinyatakan layak digunakan/diujicobakan sesuai revisi. Adapun hasil perhitungan setiap aspek sebagai berikut. 1) total aspek media sebesar 242 dengan rata-rata 3,75, 2) total materi sebesar 138 dengan rata-rata 3,53, 3) total aspek pembelajaran sebesar 195 dengan rata-rata 3,75 4) total aspek bahasa yaitu 52 dengan rata-rata 4,00. adapun jumlah skor yang diperoleh secara keseluruhan aspek yaitu 627. Berdasarkan penilaian dari validator dari semua aspek penilaian berada dalam kategori valid.

Dari beberapa aspek yang dinilai dari media pembelajaran Microsoft *powerpoint* kedua guru memberikan komentar ataupun saran yang dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan. Ibu Anita memberikan komentar bahwa secara keseluruhan media sudah baik untuk digunakan, namun memerlukan sedikit perbaikan, diantaranya: 1) kesesuaian warna background, sebaiknya warna tulisan materinya yang terang agar peserta didik mudah membacanya, 2) ukuran font sebaiknya lebih besar lagi.

Tabel 5 Saran dan Revisi Guru kelas

Aspek Yang Dinilai	Saran	Revisi
Media		
Media Power point dengan kesesuaian background	<p>Beberapa background yang tidak sesuai sehingga tulisan susah dibaca.</p> 	<p>Dilakukan perbaikan dengan mengganti warna tulisan dan font sehingga mudah dibaca.</p> 
Materi		
Materi Power Point yang di sampaikan	Materi yang di sampaikan belum sepenuhnya di pahami oleh siswa.	Dilakukan perbaikan mengenai materi yang di sampaikan dan di padukan dengan komunikasi yang ramah tamah kepada peserta didik.
Pembelajaran		
Metode pembelajaran power point	Pembelajaran powerpoint sangat di minati para peserta didik.	Di lakukan perbaikan mengenai pembelajaran metode pembelajaran powerpoint interaktif yang trampil dan ramah tamah dalam penyampaianya sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.
Aspek Bahasa		
Ketepatan penggunaan bahasa berdasarkan EYD	Beberapa kalimat sulit untuk dipahami	Dilakukan perbaikan dengan mengganti kalimat yang mudah untuk dipahami

Berdasarkan tabel diatas, peneliti menyimpulkan bahwa guru kelas 3 SDN 02 Langkap yang berperan sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *powerpoint* telah memberikan saran revisi terkait produk yang telah dirancang peneliti. Berdasarkan saran dan revisi yang diberikan oleh kedua guru kelas 3 terhadap media pembelajaran yang telah dirancang

maka peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan revisi yang telah diberikan untuk media pembelajaran.

4. Kajian Hasil Uji Coba Power Point

Uji coba produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* dilakukan pada tanggal 15 April 2024 di kelas 3 SDN 02 Langkap dengan melibatkan 13 peserta didik. Uji coba dilakukan pada pembelajaran yang sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPA dengan materi pokok Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Uji coba produk dilakukan dengan mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran yaitu, proyektor untuk menampilkan *powerpoint* yang telah dirancang peneliti. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti karena guru kelas telah memberikan kepercayaan untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran. Guru telah mempercayai bahwa peneliti telah menguasai media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan selayaknya proses pembelajaran pada umumnya, hanya saja pada proses pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*, dengan menggunakan slide yang menampilkan materi dan gambar dengan harapan dapat menambah antusias peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Kegiatan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada proses pembelajaran, peserta didik dengan tenang memperhatikan slide

yang ditampilkan pada layar menggunakan LCD. Peserta didik merasa tertarik dengan media pembelajaran *powerpoint*, namun beberapa kendala membuat peserta didik berkomentar “ Pak tulisannya tidak terbaca”. Sehingga pembelajaran sedikit terhambat karena ingin mencatat namun tulisannya tidak bisa dibaca. Komentar yang diajukan peserta didik ditulis oleh peneliti untuk menjadi acuan saat melakukan perbaikan media sehingga media tersebut menjadi lebih baik.

Adapun kuesioner digunakan pada saat uji coba produk di kelas 3 SDN 02 Langkap untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang digunakan saat proses pembelajaran. Berikut peneliti paparkan hasil kuesioner respon peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Kuesioner Respon Uji Coba Produk

Kategori	Penilaian	Frekuensi
Sangat Baik	3,25-4,00	8
Baik	2,50-3,25	4
Cukup Baik	1,75-2,50	1
Kurang Baik	1,00-1,75	-
Jumlah	3,47	13

Berdasarkan tabel 4.2 kuesioner yang diperoleh dari rumus perhitungan yang ada pada bab III, maka diketahui bahwa rata-rata respon peserta didik “sangat baik” dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari presentasi yang

diperoleh peserta didik. Pembagian kuesioner validasi media dilakukan di akhir kegiatan belajar. Kuesioner dibagikan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang telah disusun berdasarkan tiga aspek yaitu, 1) media, 2) materi, 3) pembelajran dan 4) aspek bahasa. Adapun hasil validasi oleh peserta didik pada kegiatan uji coba produk sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Uji Coba Produk Peserta Didik

Kategori	Penilaian	Frekuensi
Sangat Baik	3,25-4,00	8
Baik	2,50-3,25	4
Cukup Baik	1,75-2,50	1
Kurang Baik	1,00-1,75	-
Jumlah	3,33	13

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang telah dikembangkan memiliki kategori “sangat baik”. Komentar peserta didik dari hasil kuesioner diatas, dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Powerpoint untuk digunakan pada uji coba produk berikutnya.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran berbasis Powerpoint yang telah dikembangkan memiliki kategori “sangat valid”.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang diberikan oleh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dan pemahan siswa sangat baik. Akibatnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat memuaskan karena masih banyak nilai yang melebihi standar yang di tetapkan yaitu 7. Berdasarkan pengamatan hasil belajar siswa Tema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan materi menyusun gaya secara analitis didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Nilai Pemahaman Materi

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Damar	76	√	-
2	Sahid	79	√	-
3	Dikir	81	√	-
4	Kharisma Septiana	77	√	-
5	Kirana Ivania Putri	85	√	-
6	Syarif	82	√	-
7	Ulum	75	√	-
8	Diaz	80	√	-
9	Tiara	82	√	-
10	Salsa	77	√	-
11	Nanda	75	√	-
12	Suasanti	75	√	-
13	Kevin	80	√	-
Rata-rata		78,76	13	-

Dari **Tabel 8** menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 78,76 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 85.

B. Pembahasan

Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang telah didesain sesuai dengan warna dan tata letak berdasarkan prinsip elemen visual, elemen verbal, dan pola desain. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan mempunyai fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *powerpoint* pada penelitian ini akan dipadukan dengan gambar, animasi, dan video saat peneliti mengaplikasikan produk tersebut. Dalam menampilkan materi yang akan dicapai, peserta didik dapat melihat secara konkrit hal-hal yang belum pernah mereka lihat secara nyata.

Media pembelajaran *powerpoint* merupakan media yang cukup interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan laptop dan LCD proses pembelajaran menjadi interaktif karena media pembelajaran *powerpoint* dapat menampilkan contoh sesuai dengan materi. Guru tidak perlu untuk menjelaskan secara langsung, guru hanya perlu untuk merekam suara dan menyesuaikan dengan materi yang akan ditampilkan.

Media pembelajaran *powerpoint* sebelum dilakukan uji produk terhadap peserta didik, maka dilakukan terlebih dahulu uji validasi oleh 2 validator. Adapun hasil skor yang diperoleh dari validator pertama yaitu 3,34 dan hasil skor validator kedua yaitu 3,39 dengan hasil kategori sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap media *powerpoint* ini sangat baik, bisa dilihat dari angket respon rata-rata peserta didik menyukai media tersebut dan memperoleh skor rerata 3,47 pada saat uji coba produk dan skor rerata 3,5 pada saat uji coba pemakaian.

Namun saat pengaplikasian media pembelajaran *powerpoint* pasti akan ada kekurangan dan kelebihan yang akan dihadapi oleh peneliti. Adapun kelebihan dari media pembelajaran *powerpoint* sebagai berikut :

1. Peserta didik merasa senang karena metode selama pembelajaran hanyaceramah.
2. Peserta didik dapat melihat secara nyata obyek yang belum pernah mereka lihat dengan menampilkan contoh sesuai materi.
3. Adanya interaktif antara peserta didik dan pengajar mengenai materi yang ditampilkan.

Sedangkan kekurangan dalam pengaplikasian media pembelajaran *powerpoint* yaitu sebagai berikut :

1. Ketersediaan alat yang masih kurang.
2. Pengaplikasian materi dalam bentuk slide masih susah dibaca oleh peserta didik jika berada jauh dari proyektor.

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* telah sesuai dengan manfaat media yang telah dikemukakan oleh Sanaky (2013:3) yaitu sebagai berikut.

- a. Pengajaran menjadi menarik perhatian peserta didik sehingga memotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Yang membuat

peserta didik di SDN 02 Langkap berantusias mengikuti pembelajaran karena pertama kali melakukan pembelajaran menggunakan media berbasis Powerpoint.

- b. Bahan pengajaran yang disampaikan lebih jelas karena menampilkan contoh sesuai dengan materi. Sehingga peserta didik lebih mudah menangkap pembelajaran yang disampaikan karena contoh yang ditampilkan abstrak.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya menuturkan kata-kata secara lisan saja. Pembelajaran menjadi menarik dengan kegiatan yang menampilkan slide dengan warna dan gambar yang menarik untuk peserta didik.
- d. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan, karena mereka tidak hanya mendengarkan melainkan juga melakukan aktivitas seperti : mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

BAB V

KESIMPULAN SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* untuk kelas 3 SDN 02 Langkap dikembangkan berdasarkan langkah pengembangan ADDIE pada penelitian R&D. Cara pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan memperkenalkan media berbasis *powerpoint* terhadap guru, setelah itu peneliti melakukan analisis kebutuhan, dengan terkumpulnya data, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *powerpoint* dengan menambahkan hyperlink, video, emoticon yang membuat peserta didik menarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang telah melakukan tahap pengembangan , antara lain validasi oleh guru Kelas dan peserta didik. Adapun hasil validasi dari 1 guru kelas yaitu, menghasilkan skor 3,34 dari validator. Media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak digunakan sebagai media belajar.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya hasil, maka peneliti menyarankan kepada peneliti lain sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada peneliti lebih kreatif lagi untuk menciptakan media pembelajaran.
2. Sebagai tindak lanjut , diharapkan guru untuk kreatif dalam menyajikan materi dengan mengembangkan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu materi yang di berikan hanya terbatas yaitu pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Perkembangan dan Pertumbuhan Makhluk Hidup Kelas 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin N. 2019. Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Subtema Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar. *Child Education Journal*, 1(1), 36-43
- Annisa, Simbolon. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali*. Jurnal vol.8 No 2 Juni 2018
- Anissyafa'at Nurlatifah. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Microsoft Office Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul*. Hal 3
- Anita Trisiana dan Wartoyo: *desain pengembangan model pembelajaran*. 2016. Vol.11
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad Azhari. 2017. *Media Pembelajaran, Rajawali Pers*: Jakarta
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media & Teknologi Pembelajarn*. Balebat Dedikasi Prima: Jakarta. h 17-18
- Budiyono, Saputro. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Aswaja Pressindo. Jakarta
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana
- Dewanty, Rr Natalia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1*. Skripsi S.1 Sanata Dharma Yogyakarta
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 10-11.
- Gilakjani, A. P., Lai-Mei, L., & Ismail, H. N. (2013). Teachers' use of technology and constructivism. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 5(4), 49.
- Hamalik, Oemar., (2019). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktavian, R. A., & Aisyah, N. (2017). *Developing learning media using online prezi into material about optical equipments*. Jurnal IPA Indonesia, 6 (2), 313-317.
- Hujair AH Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: kaukaba Dipantara.
- Hujair AH Sanaky. 2019. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
<http://blog.unnes.ac.id/ayukwitantri/2016/02/12/pengertian-sejarah-dan-fungsimicrosoft-powerpoint-beserta-kelebihannya>
- Jannah, N. F. (2017). Evaluasi Media Pembelajaran PowerPoint Pada Kurikulum 2013 Oleh Guru Mata Pelajaran Di SMP Negeri 2 Kudus. Unnes, 67.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. Jurnal Exponen, 9(1) 79-85
- Lee, Christoper. 2010. *Microsoft Powerpoint 2010 For Begginer*. ElexMedia Komputindo: Jakarta h 8
- Lestia Pratiwi. 2015. Identifikasi Telur Cacing Nematoda Yang Terdapat Pada Sayuran Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Konsep Invertebrata Kelas Nematoda Di SMA. Skripsi tidak dipublikasikan. FMIPA Universitas Riau. Pekanbaru.
- Maria Resti Andriani, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Inegratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. Scholaria, 144.
- Matt Jarvis. 2011. Teori-Teori Psikologi, cet X. Bandung: Nusa Media hal 142
- Miftah Rizqa Safitri, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Hujan Asam*. Jurnal Pendidikan Fisika 2014 Vol. 2 No. 1. ISSN: 2338 – 0691.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah E. Fatimatur. 2017. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munadi, Y. (2018). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Puspita, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint iSpring Terintegrasi Multipel Representasi Kimia pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA/MA* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Rahmi, M. S M., Budiman, M. A & Widyaningrum, A (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran*

Tematik Tema Pengalamanku. Internasional Journal Of Elementary Education, 3(2), 178-185.

- Ratna Wilis Dahar, *Theories Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, Jakarta: Erlangga, 2011, hal. 34
- Rudi Susilana and Riyana Cepy, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2016. unit 5 hal 8-9
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2019. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2015), h. 174.
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjanadan Nana, Rivai Ahmad. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bnadung: Alfabeta. Sumiharsono Rudy & Hasanah Habiyyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi. Jawa Timur. (hal.10)
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani Tamsyah
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Wacana Prima. Bandung (hal 7)
- Tiara, D.H & Hertami, R.D. (2020) . *Pengemasan Pembelajaran Tatak Tintoa Ser- Ser Dalam Media Pembelajaran Powerpoint Stand Alone Untuk Siswa Kelas X Sma Di Medan*. *Jurnal Seni Tari, Arsip Dan Dokumentasi*. 9(2). 240-248
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). *Desain Pengembangan Model ADDIE*. *PKn Progresif*, 11(1), 313–330.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Proposal Skripsi

PROPOSAL SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02 LANGKAP

Disusun dan diajukan oleh
MOHAMAD AKHYAT MARDIYANTO
NPM 19120083

Telah di ajukan oleh pembimbing untuk di lanjutkan untuk disusun menjadi
skripsi pada tanggal 20 Oktober 2023

Pembimbing I



Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd.
NPP.138201394

Pembimbing II



Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum.
NPP. 138001409

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 103/IP-AM/FIP/UPGRIS/III/2024
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

25 Maret 2024

Yth. Kepala SD Negeri 02 Langkap
di Pekalongan

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Mohamad Akhyat Mardiyanto
N P M : 19120083
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF
TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS 3 SDN 02 LANGKAP**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

An Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Siti Firiana, S.Pd., M.Pd., Kons.
NPP 088201204

Lampiran 3 Surat Setelah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LANGKAP
Alamat : Jln. Raya Langkap kec. Kedungwuni kab. Pekalongan (51173)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.3 / 040 / IV / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dul Azis, S.Pd.SD.
NIP : 19820814 200701 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD N 02 Langkap

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Mohamad Akhyat Mardiyanto
NPM : 19120083
Prodi/Fakultas : PGSD/Fakultas Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Semarang

Telah selesai menyelesaikan Penelitian di SD Negeri 02 Langkap Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan untuk pemenuhan penulisan skripsi dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF TEMA 1
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS 3 SDN 02
LANGKAP**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Langkap, 3 April 2024

Kepala Sekolah



DUL AZIS, S.Pd.SD.

19820814 200701 1 005

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	:
Tanggal	:

Petunjuk:

1. Lembar kelayakan ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dan ahli materi fisika khususnya materi fluida dinamis
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanggapan dengan menggunakan kriteria penilaian:
 - SS : Jika kamu **Sangat Setuju** memperoleh skor 4
 - S : Jika kamu **Setuju** memperoleh skor 3
 - TS : Jika kamu **Tidak Setuju** memperoleh skor 2
 - STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** memperoleh skor 1
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check* (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran pada tempat yang telah disediakan.

A. LEMBAR KELAYAKAN *POWER POINT*

NO	INDIKATOR	SKOR			
		4	3	2	1
A. Tampilan sampul/ cover CD					
1	Komposisi warna <i>cover CD</i>		✓		
2	Kesesuaian judul <i>cover</i> dengan isi <i>Power Point</i>		✓		
3	<i>Cover</i> dapat menarik minat belajar peserta didik		✓		
B. Karakteristik tampilan dalam PPT pembelajaran					
4	<i>Power Point</i> sederhana dan memikat		✓		
5	Layout desain <i>Power Point</i>		✓		
6	Keterbacaan teks dan kalimat yang ditampilkan dalam <i>Power Point</i>		✓		
7	Pemilihan tulisan (<i>font</i>), ukuran huruf dan warna huruf		✓		
8	Daya Tarik tampilan <i>Power Point</i>		✓		
9	Kejelasan gambar dan animasi dalam <i>Power Point</i>	✓			
C. Fungsi dan Manfaat PPT Pembelajaran					
10	<i>Power Point</i> dapat mempermudah pembelajaran peserta didik	✓			
11	<i>Power Point</i> dapat membangkitkan minat belajar didik	✓			
12	<i>Power Point</i> dapat meningkatkan sifat keingintahuan peserta didik	✓			
13	<i>Power Point</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	✓			
14	Maintenabel (mudah dikelola)	✓			
15	Usabilitas (mudah dipelihara, dijalankan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	✓			
16	Komptibilitas (media dapat dijalankan pada <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada)	✓			

B. KOMENTAR UMUM DAN SARAN PERBAIKAN

Sudah dapat digunakan untuk penelitian

Semarang,

Validator 1



Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.

NPP. 98602220

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	:
Tanggal	:

Petunjuk:

1. Lembar kelayakan ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dan ahli materi fisika khususnya materi fluida dinamis
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanggapan dengan menggunakan kriteria penilaian:
 - SS** : Jika kamu **Sangat Setuju** memperoleh skor 4
 - S** : Jika kamu **Setuju** memperoleh skor 3
 - TS** : Jika kamu **Tidak Setuju** memperoleh skor 2
 - STS** : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** memperoleh skor 1
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check* (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai pendapat Bapak/Ibu.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan komentar/saran pada tempat yang telah disediakan.

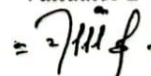
A. LEMBAR KELAYAKAN MATERI PEMBELAJARAN

NO	INDIKATOR	SKOR			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
2	Materi terbagi dalam sub-bahasan		✓		
3	Kedalaman materi sesuai tingkat pendidikan peserta didik		✓		
4	Kemudahan untuk dipahami		✓		
5	Sistematis, runtut dan alur logika jelas		✓		
6	Kebenaran konsep dalam <i>Power Point</i>		✓		
7	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	✓			
8	Penggunaan kalimat baku dalam <i>Power Point</i>		✓		
9	Kesesuaian ilustrasi dengan materi		✓		
10	Kejelasan materi yang di sajikan pada pembelajaran	✓			
11	Menggunakan Bahasa yang efektif		✓		
12	Keluasan dan kedalaman materi yang di sajikan		✓		
13	Media pembelajaran power point interaktif memotivasi siswa untuk belajar		✓		
14	Media pembelajaran powerpoint interaktif mendorong siswa berinteraksi		✓		

B. KOMENTAR UMUM DAN SARAN PERBAIKAN

Materi sudah sesuai

Semarang,
Validator 2



Dr. Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd

NPP. 98401238

Lampiran 6 Angket Respon guru

Angket Respon Guru

Sasaran Program : Siswa kelas 3 SDN 02 LANGKAP
 Judul Program : Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1
 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
 Nama Guru kelas : Anifa Kumala Sari

Petunjuk Pengisian:

1. Angket respon guru diisi oleh guru kelas 3 SD.
2. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap multimedia interaktif berbasis ramah anak yang dikembangkan peneliti.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang diberikan akan dijadikan evaluasi peneliti dalam pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan.
4. Mohon kiranya bapak/ibu bersedia mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (V) pada kolom yang sesuai. Adapun kriteria pemilihan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

5. Atas kerjasama dan ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapka terimakasih.

A. Penilaian

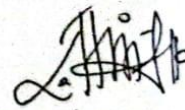
No	Aspek penilaian	Skor				Saran
		1	2	3	4	
Materi Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi yang di sampaikan menggunakan Powerpoint				✓	
2	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kesesuaian materi dengan siswa				✓	
4	Materi yang ditampilkan telah sesuai dengan gambar yang jelas				✓	
5	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi				✓	
6	Kejelasan uraian materi				✓	
7	Keruntutan penyajian				✓	
Standar Penyajian						
8	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif				✓	
9	Pemberian motivasi				✓	
10	Keinteraktifan media dengan siswa				✓	
11	Keefektifan waktu penyajian materi				✓	
12	Pemberian kuis				✓	
13	Pemberian <i>game</i>			✓		
14	Peningkatan kualitas pembelajaran				✓	
Standar Bahasa						
15	Penggunaan bahasa Indoensia yang baik				✓	
16	Kemudahan memahami arti padaistilah				✓	
17	Kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
18	Kemudahan tulisan untuk dibaca				✓	
Tampilan Multimedia						
19	Sajian animasi				✓	
20	Jenis font dan <i>size font</i>				✓	
21	Komposisi warna yang digunakan				✓	
22	Kejelasan gambar dan animasi				✓	
23	Kejelasan suara				✓	
24	Kemudahan penggunaan multimedia interaktif				✓	

B. Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

Sudah Sesuai dalam Tema pembelajaran.

Pekalongan, 3 April 2024

Guru Kelas



Arita Kumala Sari

Lampiran 7 Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa

Nama : KEYIA
 Kelas : 3
 No. Absen : 17

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan		✓		
3	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓			
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami		✓		
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis	✓			
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif		✓		
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : Syahril
 Kelas : 3
 No. Absen : 16

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓	✗		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami		✓		
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓	✓		
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas	✓	✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis	✓	✗	✗	
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif		✓		
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : Nanda
 Kelas : tiga / III
 No. Absen : 18

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : SAISA
 Kelas : 3
 No. Absen : 13

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓			
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : tiara
 Kelas : 3
 No. Absen : 11

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓	✗		
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powertpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis	✗	✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : Diaz
 Kelas : III (ti 01)
 No. Absen : 10

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓	✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓	✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓	✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : ULUM
 Kelas : 3
 No. Absen : 9

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : kirana ivania putri
 Kelas : 3 (M)
 No. Absen : 7

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : kharisma septiana
 Kelas : 3C tiga
 No. Absen : 66

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
 S : Jika kamu **Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
 TS : Jika kamu **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia
 STS : Jika kamu **Sangat Tidak Setuju** dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : D. K. K.
 Kelas : 5
 No. Absen : _____

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu Sangat Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 S : Jika kamu Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 TS : Jika kamu Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 STS : Jika kamu Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : SAhid
 Kelas : 3
 No. Absen : 2

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu Sangat Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 S : Jika kamu Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 TS : Jika kamu Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 STS : Jika kamu Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓	✗		
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis			✓	
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama : Damir
 Kelas : 3
 No. Absen : 1

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu Sangat Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 S : Jika kamu Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 TS : Jika kamu Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 STS : Jika kamu Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik		✓		
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada		✓		
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Angket Respon Siswa

Nama	: C Y A P I F
Kelas	: 3
No. Absen	: 8

Anak-anak sebelumnya kamu telah belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Sekarang Bapak akan menanyakan bagaimana pendapatmu terhadap Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. Perhatikan petunjuk dibawah ini!

1. Bacalah pernyataan dengan teliti dan jika ada pertanyaan silahkan angkat tanganmu!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom yang tersedia dengan kriteria sebagai berikut:

SS : Jika kamu Sangat Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 S : Jika kamu Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 TS : Jika kamu Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia
 STS : Jika kamu Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan yang tersedia

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan power point interaktif menarik	V			
2	Materi yang ada kurang lengkap		V		

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Media					
1	Powerpoint interaktif menarik digunakan untuk belajar	✓			
2	Media Powerpoint interaktif mudah digunakan	✓			
3	Tampilan multimedia interaktif menarik	✓			
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	✓			
5	Petunjuk mudah dipahami	✓			
Materi					
6	Materi dalam powerpoint interaktif mudah dipahami	✓			
7	Rangkuman dalam powerpoint interaktif jelas		✓		
8	Instruksi kuis dalam powerpoint interaktif jelas	✓			
Pembelajaran					
9	Paham terhadap hasil belajar yang diperoleh setelah mengerjakan kuis		✓		
10	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam pembelajaran powerpoint interaktif	✓			
11	Memahami materi materi yang disampaikan dengan powerpoint inetraktif	✓			
12	Menyukai pembelajaran dengan powerpoint interaktif	✓			
Bahasa					
13	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami	✓			

Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 8 Modul Ajar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Modul

Penyusun	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Satuan Pendidikan	: SDN 02 LANGKAP
Kelas / Semester	: 03 (Tiga) / 1
Tema Mahluk Hidup	: Pertumbuhan dan Perkembangan
Alokasi Waktu	: 45 Menit

B. Kompetensi Inti

Peserta didik dapat mengetahui proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup serta dapat mengetahui tahapan dalam perkembangannya.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Mandiri
- Bernalar kritis
- Bergotong royong
- Kreatif

D. Sarana dan Prasarana

Perlengkapan belajar: perangkat multi media untuk akses video materi pembelajaran di LCD/proyektor.

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: memahami dengan cepat dan mampu mencapai memiliki pemahaman yang spesifik mengenai materi ajar.

F. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL

PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : TPACK
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, dan penugasan
3. Model : Discovery Learning

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan menghitung jumlah siswa yang hadir . • Menginformasikan materi atau subtema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup". • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema, yaitu "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup." • Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. • Guru menjelaskan cara menentukan pikiran pokok dari sebuah paragraf melalui bacaan Siswa mencermati bacaan yang berjudul "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" pada buku siswa yang sudah di copy ke slide power point • Siswa menentukan pikiran pokok masingmasing paragraf dari bacaan tersebut. • Siswa membacakan hasil pekerjaannya yang ditanggapi oleh teman lain. • Guru meminta siswa menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan bacaan materi secara lisan • Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi tersebut dengan memberikan tanggapan positif. • Guru menampilkan gambar ekosistem sawah pada slide power point • Tanyakan kepada siswa: 	40 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • “Apa yang dapat kalian cermati dari gambar itu?” • “Menurut kalian, apakah pertumbuhan dan perkembangan itu?” • “Apakah gambar yang kalian lihat terdiri dari makhluk hidup semua?” • Gunakan pertanyaan-pertanyaan diatas untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan. • Berdasarkan gambar, guru menjelaskan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan. • Minta siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka, “Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, pertumbuhan makhluk hidup apa saja yang dapat kita temui di sekitar kita?” • Siswa membaca teks dengan saksama bacaan tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup melalui <i>slide</i>. • Berdasarkan gambar, guru menjelaskan penggolongan hewan dan tumbuhan berdasarkan jenis perkembangannya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar. • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang telah diajarkan. • Pembelajaran selesai. Guru mengajak semua siswa berdoa’a menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri. 	5 Menit

Mengetahui

Peneliti

Pekalongan, Mei 2024

Guru Kelas 03

Mohamad Akhyat Mardiyanto
19120083

Anita Kumala Sari

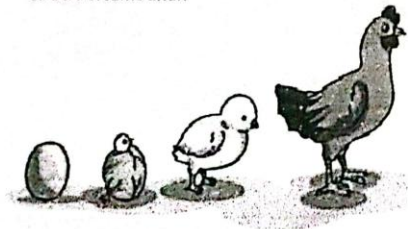
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

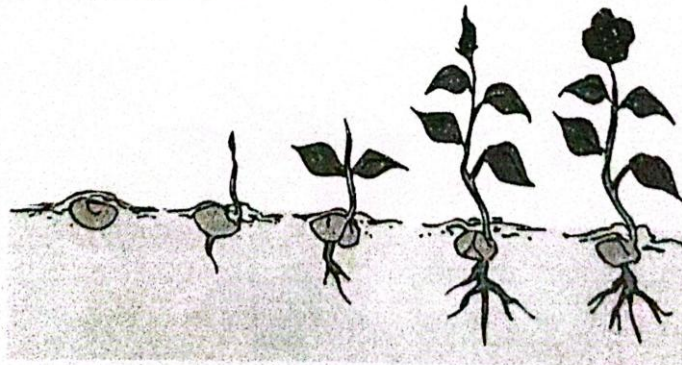
Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	: Nanda ULUM
Tanggal	: 3 April 2024

A. Perubahan pada Makhluk Hidup

1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

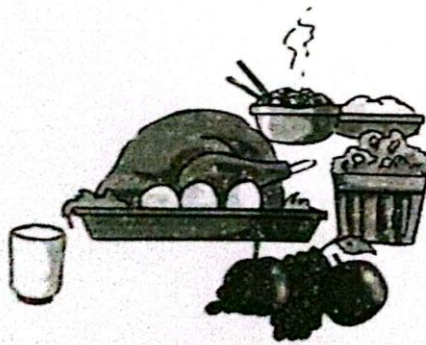
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai Atau pun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

95

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: mengalami pertumbuhan karena bertambah ~~tinggi~~

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang.

Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: buah jeruk, sayur sop, nasi putih, ayam goreng

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: bersepeda

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: mengeluarkan kepanasan badan menjadi sehat dan kuat

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur. Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

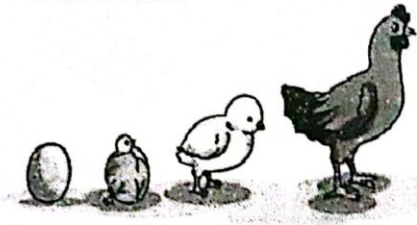
Jawaban: untuk tau perkembangannya

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

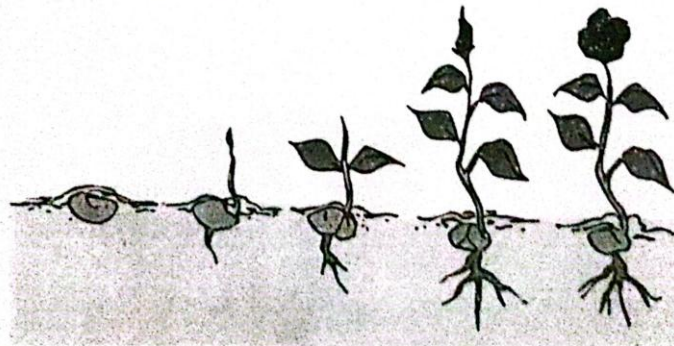
Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	: <i>Septi</i>
Tanggal	:

A. Perubahan pada Makhluk Hidup

1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

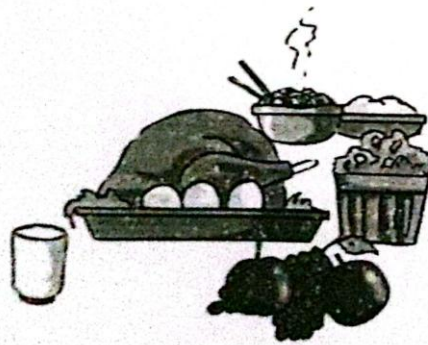
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai Atau pun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

85

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: Mengalami pertumbuhan

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang. Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: Nasi putih, telur, sayur sop, buah jeruk

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: bersepeda

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: iya karena mengeluarkan keringat

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur.

Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

Jawaban: Agar tau perkembangan

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti : Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator : KEVIN
Tanggal : 3 APRIL

A. Perubahan pada Makhluk Hidup**1. Arti Pertumbuhan**

Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

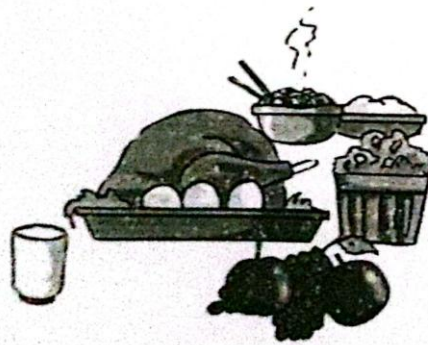
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai ataupun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

75

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab : DAK MENGALAMI PERTUMBUHAN

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang. Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab : AYAM GORENG BUAH JERUK BUAH PEPAVA SAYUR SOP

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban : Bekel


4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban : YA

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur. Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

Jawaban : Untuk perkembangan

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

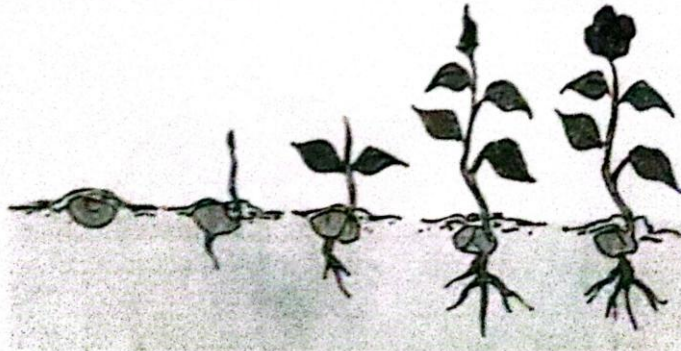
Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	: 
Tanggal	:

A. Perubahan pada Makhluk Hidup

1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

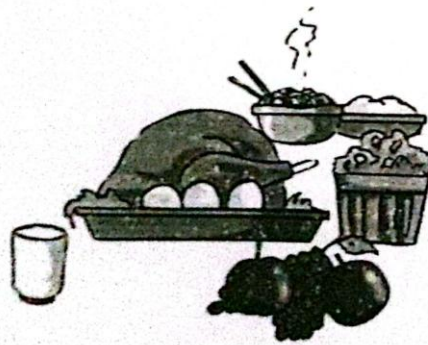
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai Atau pun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: mengalami pertumbuhan karena berat badannya bertambah

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang.

Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: nasi putih, ayam goreng, telur pindang, buah jeruk dan buah pepaya

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: bersepeda karena sehat dan ~~lebih~~ bergair

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: iya karena merupakan kegiatan

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur. Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

Jawaban: untuk tau perkembangannya

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti : Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator : Dioz
Tanggal :

A. Perubahan pada Makhluk Hidup
1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

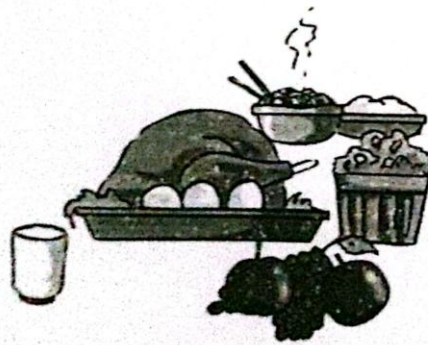
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai ataupun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

90

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: Menjadi Ibumi PRAVMBUNAN K DRY ENA BERUT BANG BUDHA NYA DAK LUNTA DAK TAMBAH

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang. Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: NASIPUTIH, AYAM GORENG, BUAH JERUK, DAN BUAH PEPEYA

3. Pagi -- pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: BERSEPEDA KARENA BIAK SEHAT SEHAT DAN BUAT

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

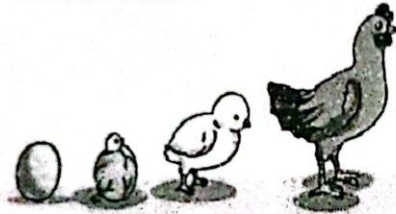
Jawaban: ITU KARENA MENDUDUKAN KEFI NASIT

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur. Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

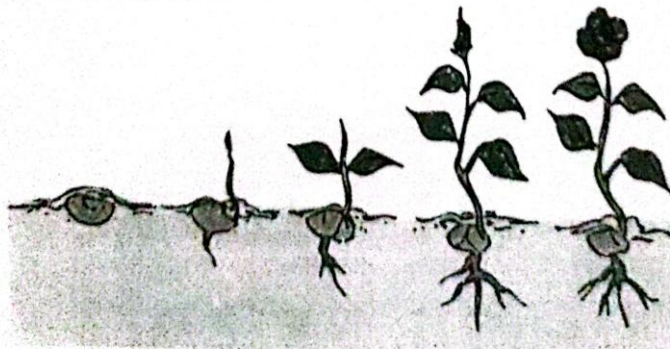
Jawaban: UNTUK CARA PERKEMBANGANNYA

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti : Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator : Syarif Diki
Tanggal :

A. Perubahan pada Makhluk Hidup**1. Arti Pertumbuhan**

Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

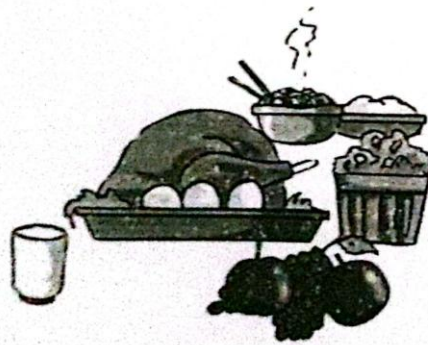
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai. Ataupun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

PS

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab : tidak bertambah berat badan

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang.

Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab : sayur putih, ayam telur jeruk

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban : bersepeda

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban :

ya karena melatih otot kaki

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur.

Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

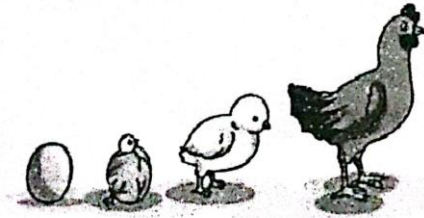
Jawaban : perkembangannya diketahui

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

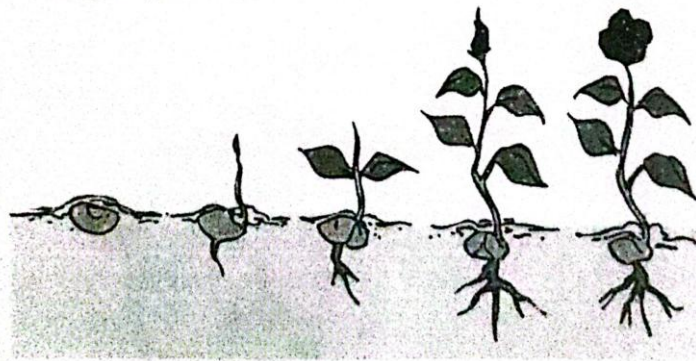
Materi Pokok	: Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program	: Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti	: Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator	: tiara dan salsal
Tanggal	: 3

A. Perubahan pada Makhluk Hidup

1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

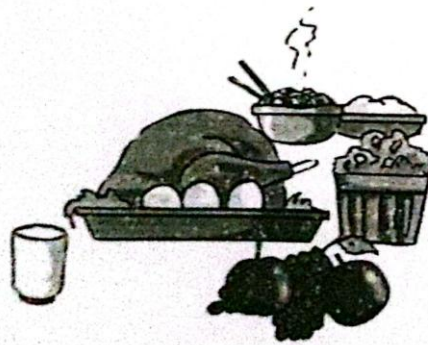
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terusmenerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai Atau pun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga

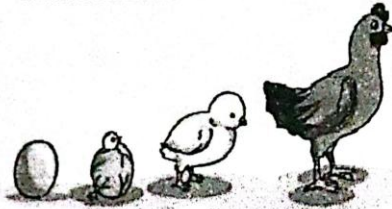


Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otot-otot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

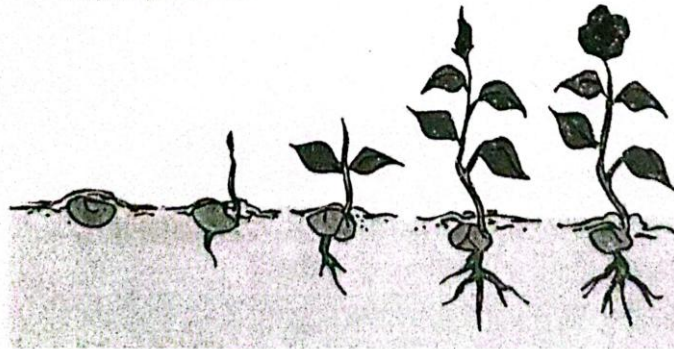
LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti : Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator : ~~SAHID~~ SAHID
Tanggal : ~~13/03/2023~~ 13/03

A. Perubahan pada Makhluk Hidup
 1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

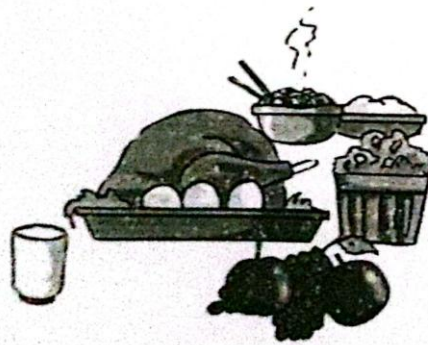
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai Atau pun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: Mengalami pertumbuhan

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang.

Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: nasi putih, sayur sop, buah jeruk, dan buah pepaya

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga. Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: bersepeda karena dapat menghirup udara segar

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: iya karena melatih keseimbangan tubuh

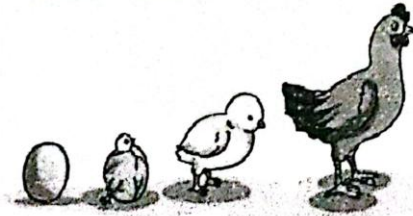
5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur. Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

Jawaban: untuk mengetahui perkembangannya

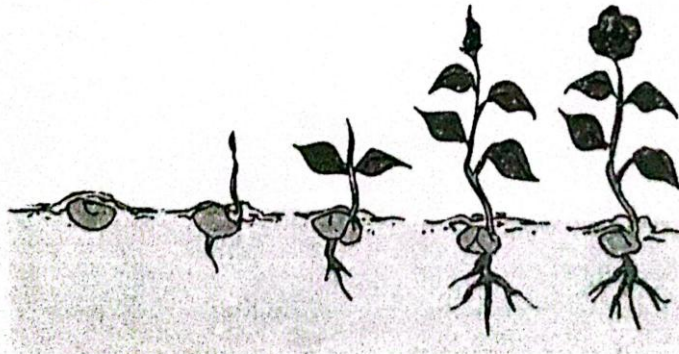
LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Materi Pokok : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas 3 SDN 02 Langkap
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Peneliti : Mohamad Akhyat Mardiyanto
Evaluator : Risma Kirana
Tanggal :

A. Perubahan pada Makhluk Hidup
 1. Arti Pertumbuhan



Salah satu ciri makhluk hidup adalah tumbuh. Coba kamu perhatikan induk ayam dan anaknya. Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas menjadi anak ayam. Anak ayam bentuknya mirip dengan induknya. Namun, ukurannya lebih kecil. Anak ayam memiliki bulu yang masih halus. Anak ayam akan tumbuh menjadi ayam dewasa.



Sebagian besar tumbuhan tumbuh dari biji. Biji yang ditanam akan tumbuh menjadi kecambah. Lama-kelamaan akan menjadi lebih besar. Selain itu, akan tumbuh batang yang tinggi dan besar. Pucuk-pucuk ranting akan tumbuh. Daun juga tumbuh menjadi rimbun. Setelah dewasa, akan muncul bunga, kemudian menjadi buah. Buah pun siap menghasilkan biji.

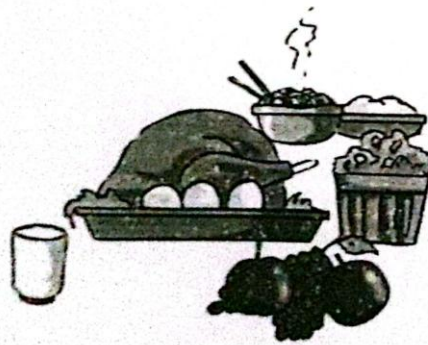
Tumbuhan hijau dapat menghasilkan makanan sendiri. Dengan akarnya, tumbuhan akan menyerap zat-zat hara dan air. Unsur tersebut diperlukan agar tumbuhan tumbuh lebih subur. Setelah dewasa, pada tumbuhan akan tumbuh kuncup bunga. Kuncup bunga akan mekar menjadi bunga. Bunga selanjutnya akan menjadi bakal buah.

B. Faktor-faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia

1. Pengaruh Kesehatan



Manusia makan untuk mendapatkan energi. Dengan energi, kita dapat melakukan semua kegiatan. Makanan diperlukan untuk tumbuh menjadi lebih tinggi dan besar. Selain itu, makanan juga diperlukan untuk menjaga kesehatan tubuh. Apa saja makanan yang kamu makan setiap hari? Makanan ada yang berasal dari tumbuhan dan hewan. Makanan dari tumbuhan dibedakan menjadi sayuran, buah, umbi, dan biji-bijian. Makanan yang berasal dari hewan digunakan sebagai lauk pauk.



3. Pengaruh Istirahat, Rekreasi, dan Olahraga

a. Manfaat istirahat

Pernahkah kamu merasakan tidak tidur selama satu hari? Jika tidak tidur, keesokan paginya tubuh kita akan lemah. Hal ini membuat kita malas melakukan kegiatan. Tubuh kita bukanlah robot yang dapat bekerja terus-menerus. Semua kegiatan yang kita lakukan akan menguras tenaga. Oleh karena itu, kita memerlukan istirahat. Gunanya untuk memulihkan tenaga kita agar tetap sehat. Tubuh kita akan merasa segar setelah beristirahat. Orang yang tidur semalaman akan sehat. Anak-anak dalam masa pertumbuhan memerlukan tidur yang cukup. Istirahat sangat memengaruhi perkembangan dan pertumbuhan manusia.

b. Manfaat rekreasi



Rekreasi dapat menghilangkan kebosanan dari kegiatan sehari-hari. Kita tidak harus membutuhkan biaya mahal untuk berekreasi. Kita dapat memancing di sungai, berekreasi ke pantai ataupun bermain di taman hiburan.

c. Manfaat olahraga



Dengan berolahraga tubuh kita menjadi sehat. Berolahraga akan membuat aliran darah lancar. Otototot tubuh pun menjadi lentur, padat, dan kuat. Akibatnya, tubuh pun menjadi kuat dan sehat. Olahraga harus dilakukan sesuai kemampuan. Anak-anak tidak boleh berolahraga terlalu berat. Hal ini dapat menyebabkan cedera. Olahraga juga dapat menyehatkan jiwa. Senam, lari, basket, dan renang merupakan contoh olahraga.

100

LEMBAR KERJA SISWA

Kerjakanlah Lembar Kerja di bawah ini

1. Ibu Wati seorang wanita dewasa. Saat berusia 30 tahun, berat Ibu Wati 45 kg. Kini Ibu Wati berumur 40 tahun, beratnya 60 kg. Akan tetapi tinggi badan Ibu Wati saat berusia 30 tahun dan 40 tahun tetap sama. Bisakah Ibu Wati dikatakan mengalami pertumbuhan? Jelaskan pendapatmu!

Jawab: Ibu Wati mengalami pertumbuhan, karena berat badan Ibu Wati bertambah

2. Di sebuah pesta disediakan bermacam-macam makanan. Makanan yang disediakan adalah nasi putih, ayam goreng, daging rendang, nasi goreng, telur pindang, sayur sop, lalapan, mi goreng, buah jeruk dan buah pepaya.

Kamu hanya boleh mengambil 4 macam makanan saja. Keempat makanan tersebut harus merupakan makanan bergizi seimbang.

Makanan apa saja yang sebaiknya kamu ambil?

Jawab: Nasi Putih, sayur sop, buah jeruk, dan daging rendang

3. Pagi – pagi seorang teman datang ke rumahmu mengajak bermain. Ada 3 permainan yang ditawarkan, yaitu bermain bekel, bermain pasir dan bersepeda. Saat itu kamu ingin juga berolahraga.

Permainan apa yang sebaiknya kamu pilih? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: bermain bekel, karena bermain bekel bisa menguatkan otot tangan

4. Apakah bermain lompat tali itu berolahraga? Jelaskan alasanmu!

Jawaban: Iya, karena mengeluarkan keringat dan menguatkan otot

5. Anak balita biasanya diukur tinggi badan dan berat badannya secara teratur.

Apakah manfaat mengukur berat dan tinggi badan secara teratur?

Jawaban: Manfaatnya untuk mengetahui perkembangan

Lampiran 10 Dokumentasi**Foto Sebelum dimulainya pembelajaran****Foto salah satu siswa bertanya**



Foto membagikan materi dan angket



Foto Guru kelas mengisi angket



Foto dengan bapak Kepala Sekolah di sdn 02 langkap