

Ach. Zamhari. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Pesawat Sederhana*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Pembimbing 1 Fatimatul Munawaroh, Pembimbing II Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Penelitian dilakukan dengan mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, dan respon siswa belajar siswa setelah penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE yang meliputi 5 tahap yaitu (*Analyze Learner, State Objectives, Select Method, Media and Materials, Utilze Materials, Require Learners, Evaluate and Revise*). Pengujian yang digunakan pada media *powerpoint* interaktif adalah uji kelayakan materi, kelayakan media, dan angket respon siswa. Hasil rata-rata uji kelayakan media dari tiga validator yaitu, ahli materi 87,91%, ahli media sebesar 95,8%, dan guru IPA SMP sebesar 93,7%. Ratar-rata gabungan dari ketiga validator tersebut adalah 92,47%. Hasil rata-rata penilaian respon siswa sebesar 82,76%. Berdasarkan penilaian tersebut media *powerpoint* interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keyword : ASSURE, Media Pembelajaran, Pengembangan, *Powerpoint* Interaktif.

Ach. Zamhari. 2018. *Development of Interactive Powerpoint in Simple Airplane Material*. Thesis, Science Education Study Program, Education Faculty, University of Trunojoyo Madura. Advisor I Fatimatul Munawaroh,, Advisor II Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRACT

The research was carried out by developing a product namely interactive powerpoint learning media. The objective from this study is to determine the feasibility of the media and the response from students after the use of interactive powerpoint media in learning. The development model used are ASSURE which includes 5 stages (Analyze Learner, State Objectives, Select Method, Media and Materials, Utilze Materials, Require Learners, Evaluate and Revise). The test used in interactive powerpoint media is material advisability test, media appropriateness and student response. The results of the average media expedience test from three validators were 87,91 % from material experts, 95,8% from media experts, and 93,7% of junior high school science teachers. The combined average of the three validators is 92,47%. The results of the average student response assessment were 82,76%. based on the assessment, interactive powerpoint media are suitable for use in the learning process.

Keywords: ASSURE, Learning Media, Development, interactive powerpoint

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR RUMUS	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk Pengembangan	6
G. Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	7
a. Belajar dan Media Pembelajaran.....	7
b. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	10
c. Langkah-langkah membuat <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	11
d. Penggunaan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	12
2. Pembelajaran IPA.....	13
a. Pembelajaran IPA	13
b. Tujuan Pembelajaran IPA.....	14
3. Landasan Pengembangan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	14
4. Pesawat Sederhana	16
a. Pengungkit atau Tuas	16
b. Katrol atau Kerek	17
c. Bidang Miring	18
d. Roda Berporos	19
5. Model Pengembangan ASSURE.....	20
1. Melakukan Analisis Karakter Siswa (<i>Analyze Learner</i>)	20
2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran (<i>State Methods, Media, Materials</i>)	21
3. Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Material (<i>Select Methods, Media, Materials</i>).	21
4. Memanfaatkan Media dan Bahan Ajar (<i>Utilize Media and Materials</i>).	22
5. Mengembangkan Peran Serta Peserta Belajar (<i>Require Learner Participation</i>)	22

6. Evaluasi dan Revisi (<i>Evaluate and Revise</i>).	22
6. Teori Belajar.....	22
	Halaman
a. Teori Belajar Vygotsky	23
b. Teori Pemrosesan Informasi (<i>Information-Processing Theory</i>)	23
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	28
C. Desain Pengembangan	28
D. Prosedur Pengembangan.....	29
E. Uji Coba Produk Penelitian	33
1. Subjek Penelitian.....	33
2. Definisi Operasional Variabel.....	33
F. Instrumen Uji Coba Pengembangan	33
1. Instrumen Pengambilan Data	33
a. Lembar validasi ahli media	33
b. Lembar validasi ahli materi.....	34
c. Lembar validasi guru.....	35
d. Angket respon siswa	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Observasi.....	37
2. Angket.....	37
3. Dokumentasi	38
H. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis data angket validasi ahli.....	38
2. Analisis data angket respon siswa.....	40
BAB IV HASIL, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil dan Analisis Data.....	41
1. Hasil dan Analisis Kelayakan Produk	41
a. Penilaian Validasi Materi	44
b. Penilaian Validasi Media	45
c. Penilaian Respon Siswa.....	47
B. Pembahasan.....	49
1. Kelayakan Produk	48
a. Kelayakan Materi	50
b. Kelayakan Media	54
c. Respon Siswa.....	59
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Indikator Instrumen Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.2 Indikator Instrumen Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.3 Indikator Instrumen Validasi Guru IPA.....	35
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kelayakan Media (Validasi)	39
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	40
Tabel 3.8 Kriteria Presentase Angket Respon Siswa	40
Tabel 4.1 Perbaikan Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk	43
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Validasi Materi.....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Validasi Media	46
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 3.1 Model Desain Pembelajaran <i>ASSURE</i>	29

DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 3.1 Validitas Ahli	38
Rumus 3.2 Validitas Gabungan.....	39
Rumus 3.3 Reliabilitas Borich.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Lembar Validasi Ahli Materi 72
Lampiran 2	Lembar Validasi Ahli Media 75
Lampiran 3	Lembar Validasi Guru IPA 78
Lampiran 4	Angket Respon Siswa 81
Lampiran 5	Hasil Validasi Materi 110
Lampiran 6	Hasil Validasi Media 112
Lampiran 7	Hasil Validasi Guru IPA 115
Lampiran 8	Hasil Angket Respon Siswa 120
Lampiran 9	Media Pembelajaran <i>Powerpoint Interaktif</i> 121
Lampiran 10	Dokumentasi 123