

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV MI/SD**

**Diah Rizki Nur Kalifah**

e-mail: 20204081016@student.uin-suka.ac.id

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

**Andi Prastowo**

e-mail: andi.prastowo@uin-suka.ac.id

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

## **Abstrak**

Dalam pembelajaran guru telah menggunakan media Powerpoint tetapi masih kurang pada desain pembelajaran serta seringkali guru menggunakan media gambar pada pembelajaran. Tujuan studi ini adalah desain *media Powerpoint*. Metode yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) mengadopsi dari *Borg and Gall* dengan menggabungkan model ASSURE. Hasil penelitian ini yang diperoleh dua validator yakni validator A yaitu 3,52 dari 4 sedangkan validator B yaitu 3,59 dari 4, memiliki kriteria "sangat baik". Pada skor dua guru diperoleh yakni guru A memperoleh skor 3,09 dari 4 kriteria baik sedangkan guru B memperoleh skor 3,31 dari 4 kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Powerpoint*, TIK

## **Abstract**

*In learning teachers have used Powerpoint media but still lacking in learning design and often teachers use image media in learning. The purpose of this study is Powerpoint media design. The method used is R&D (Research and Development) adopted from Borg and Gall by combining assure models. The results of this study obtained two validators namely validator A is 3.52 out of 4 while validator B is 3.59 out of 4, has "excellent" criteria. On the score of two teachers obtained, teacher A scored 3.09 out of 4 good criteria while teacher B scored 3.31 out of 4 excellent categories.*

**Keyword:** Learning Media, *Powerpoint*, ICT

## **PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi sekarang ini pemanfaatan teknologi informasi berkembang dengan pesat terlebih pada ranah pendidikan sehingga dalam meningkatkan kualitas pendidikan seorang guru mampu untuk mengikuti perkembangan zaman (Nur 'ainul Badi'ah, 2016: 3). Salah satu strategi yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran seperti pada setahun terakhir ini yakni pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online* dimana pembelajaran tersebut dilaksanakan tanpa tatap muka sehingga guru dituntut untuk merancang media pembelajaran yang lebih inovatif guna menunjang tercapainya tujuan dan materi ajar yang disampaikan (Mendikbud RI, 2020).

Media pembelajaran merupakan perantara atau pesan yang disampaikan dari guru melalui sebuah alat agar materi ajar sampai kepada siswa. Media pembelajaran dibedakan menjadi dua yakni media yang berbentuk *software* (perangkat lunak) dan media yang berbentuk *hardware* (perangkat keras) (Mardhatillah, Mardhatillah, 2015: 13). Media pembelajaran yang berbentuk *software* yakni internet, *e-mail*, *powerpoint*, dan segala isi dari perangkat keras. Sedangkan media yang berbentuk *hardware* yakni majalah, buku, modul, LKPD, dan benda yang dapat dilihat, diraba, ataupun didengar oleh panca indera (Cecep Kustandi, 2011: 10).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran *online* salah satunya adalah *Powerpoint*. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti media gambar sehingga diperlukan adanya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran berupa *Powerpoint*. *Powerpoint* merupakan aplikasi dengan menggunakan video, animasi, dan gambar yang digunakan untuk presentasi dalam pembelajaran, seminar, dan sebagainya (Jasmadi, 2010: 25).

Pada Kurikulum 2013 implementasi pembelajaran terdapat pengintegrasian semua mata pelajaran pada TIK sehingga kurikulum 2013 mensyaratkan TIK sebagai sarana atau media pembelajaran pada semua mata pelajaran. Oleh karena itu, seorang guru wajib untuk mempelajari bahkan membuat media pembelajaran berbasis TIK. Implementasi yang dilakukan guru untuk membuat media pembelajaran melalui TIK berupa *Powerpoint* masih kurang. Agar mengefektifkan dan menginovasi, seorang guru seyogyanya berupaya untuk mendesain media pembelajaran berbasis TIK salah satunya *Powerpoint*. Dari latar belakang yang dipaparkan di atas bahwa peneliti mendesain media pembelajaran *Powerpoint* mata pelajaran tematik dengan subjek penelitian siswa kelas IV MI/SD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadaptasi dari penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* dengan model ASSURE. Untuk menguji keefektifan dan mendesain produk maka dilakukan penelitian dan pengembangan suatu produk yang disebut metode penelitian R&D (*Research and Development*) (Sugiono, 2013: 333). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini peneliti membatasi dari 10 tahap menjadi 5 tahap karena mengingat waktu, biaya yang terbatas, dan media pembelajaran *Powerpoint* dirancang agar menjadi pegangan guru (Trianto, 2010: 189). Adapun langkah-langkah dalam pengembangan ini yaitu dimulai dari masalah yang ditimbulkan yang mengacu peneliti untuk melakukan studi lebih lanjut, pengumpulan data yang digunakan untuk bahan-bahan dan bukti akurat peneliti, mendesain media pembelajaran *Powerpoint*, penilaian berupa validasi media, dilakukan perbaikan atau revisi.

Analisis kebutuhan yang digunakan berupa wawancara dan kuesioner. Peneliti mengkaji studi masalah terkait pengembangan yang diteliti dengan melakukan wawancara terhadap narasumber yakni guru kelas IV MI/SD. Lembar kuesioner ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian dari validator dan guru. Kuesioner validasi tersebut memiliki beberapa aspek yang terbagi menjadi dua kuesioner validasi ahli media dan dua angket guru kelas IV MI/SD. Analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media berdasarkan tanggapan validator dan guru. Penilaian validator dan guru pada media *Powerpoint* dianalisis dengan analisis deskriptif.

## **PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Media Pembelajaran TIK**

Karakteristik media pembelajaran TIK dilihat dari pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada siswa MI/SD yang disesuaikan pada karakteristik belajar siswa tersebut dan guru hanya sebagai informator sehingga media pembelajaran yang ditampilkan dapat diterima dan tersampaikan pada siswa agar tepat pada sasaran. Karakteristik media pembelajaran TIK yang spesifik lebih kepada rangsangan pada alat indera siswa seperti indera penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan maupun penciuman yang disesuaikan pada hierarki belajarnya (Sri Ulina Beru Ginting, 2019: 114).

### **Komponen Media Pembelajaran**

Komponen media pembelajaran pada dasarnya merupakan tolak ukur dalam penetapan tujuan, metode, dan karakteristik media tersendiri (Rudi Susilana dan Cipi Riyana, 2009: 84). Menurut Lance J. Richards, dkk dalam Munir mengasumsikan bahwa ada komponen media pembelajaran yang dapat dilakukan pada pembelajaran digital antara lain:

- a. Desain atau memilih alat yang sesuai dalam pembelajaran digital.
- b. Perencanaan dan pengorganisasian program pembelajaran digital.
- c. Digunakan "*Chunking content*" pada materi ajar.
- d. Menggunakan strategi belajar yang interaktif dengan tepat.
- e. Diterapkannya prinsip belajar seperti orang dewasa.
- f. Menggunakan pendekatan pembelajaran *students center*.
- g. Menggunakan penilaian pembelajaran yang otentik.
- h. Tersedianya pembelajaran dengan sistem digital dan teknologi pelatihan.
- i. Tersedianya informasi tambahan yang menunjang (Munir, 2017: 15-16).

### **Langkah Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam mendesain media pembelajaran terdapat beberapa tahapan yang perlu dipahami, berikut ini merupakan langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran:

- a. Menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b. Menelaah media sesuai pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
- c. Merancang strategi, metode, dan modelnya.
- d. Mendesain materi pokok, maksudnya yaitu media yang dibuat digunakan oleh siapa, isi materi yang akan diberikan, adakah media yang pernah digunakan, dan sumber informasi lain yang menunjang.
- e. Pemilihan macam-macam media ajar.
- f. Media yang menjangkau siswa, bentuknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan mempertimbangkan dana, waktu, dan hambatan.
- g. Setelah didesain kemudian diselesaikan, artinya adalah pada media yang dibuat, tugas yang diberikan dapat diselesaikan dan berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan.
- h. Melakukan uji coba dan evaluasi, maksudnya agar mengetahui kendala dalam media tersebut.
- i. Melakukan perbaikan.
- j. Melakukan evaluasi penggunaan media dalam proses pembelajaran (Darmajid, Darmajid, 2015: 25).

## **Media TIK**

TIK (teknologi informasi dan komunikasi) memiliki pengertian yakni media yang disajikan berisi *software* dan *hardware* yang proses penggunaannya dengan pengolahan data, pengumpulan data, pencarian data yang disimpan ke komputer serta disebarakan dalam bentuk informasi dengan bantuan komputer itu sendiri (Lina Novita, 2019: 82).

## **Powerpoint**

Salah satu aplikasi perangkat lunak pada *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi yaitu *Powerpoint* (H. Sanaky, 2013: 147). *Powerpoint* digunakan dalam menggabungkan teks, gambar, suara, video ataupun animasi sehingga menjadi suatu kesatuan media pembelajaran yang menarik dan kreatif (Anyan, Anyan, 2020). *Powerpoint* merupakan media pembelajaran berbasis ICT yang dibuat secara sederhana dan penyampaian materinya ditampilkan berupa point-pointnya saja. Kelebihan dari *Powerpoint* dapat memudahkan guru dalam membuat program atau desain pembelajaran, tidak memerlukan dana yang mahal, dapat digunakan berulang kali pada kelas yang sama ataupun berbeda (IW Widiana, NT Rendra, and ..., 2019).

## **Tahapan Desain Powerpoint**

Menurut Susilana dan Riyana mengemukakan terdapat tahapan dalam membuat *Powerpoint* antara lain:

- a. Identifikasi program, maksudnya mengidentifikasi pada materi, latar belakang kemampuan, dan sumber informasi pendukung.
- b. Pengumpulan data seperti buku paket, modul, dan sumber lain yang menunjang dengan disesuaikan pada tingkatan karakteristik siswa.
- c. Materi yang didapatkan kemudian dilakukan rancangan di *Powerpoint*.
- d. Langkah terakhir yakni penilaian terhadap media *Powerpoint* kepada validator. Kemudian diperbaiki sesuai saran dan masukan dan dilanjutkan dengan penyebaran secara luas (Susilana & Cepi, 2009: 101).

## **Desain Pembelajaran Model ASSURE**

Desain pembelajaran merupakan kerangka atau perancangan atau persiapan pada bidang pendidikan yang berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah dalam pelaksanaan pendidikan agar dapat tercapai tujuan tertentu. Desain pembelajaran diartikan sebagai pengembangan terhadap

perangkat pembelajaran yang digunakan dan disusun secara sistematis berdasarkan teori-teori sehingga mampu mencapai tujuan yang instruksional (Syahril Syahril, 2018: 68-70). Salah satu model pembelajaran dalam pembuatan media belajar yang berbasis ICT yakni model ASSURE (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Requere, and Evaluate*). Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran ASSURE pada media *Powerpoint* yaitu:

**a. Analyze Learners**

Pada tahapan pertama yang dilakukan dalam model pembelajaran ASSURE bahwa guru terlebih dahulu menganalisis atau mengkaji mengenai karakteristik umum seorang siswa. Selain daripada karakteristik umum juga, guru menganalisis terkait kompetensi pembelajaran secara spesifik, gaya belajar yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran, motivasi yang dilakukan guru agar menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa saat pembelajaran. Setelah menganalisis terkait hal tersebut guru memberikan *assessment* kemudian mengidentifikasi terkait perkembangan siswa, evaluasi program pembelajaran, memonitor, dan menyiapkan media, metode, dan bahan ajar yang sesuai karakter siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI/SD, siswa kelas IV masih memerlukan bantuan dalam menafsirkan materi pembelajaran dengan bantuan secara *real* atau kongkret. Jadi guru sebaiknya membuat media pembelajaran ICT (*Powerpoint*) sesuai pada tingkatan berfikir siswa.

**b. State Objectives**

Tahapan selanjutnya setelah guru menganalisis terkait karakteristik siswa secara umum, guru menetapkan kerangka konseptual pada materi ajar dalam silabus pembelajaran tematik serta kegiatan pembelajaran berdasarkan materi yang akan diajarkan. Peneliti memilih tema pertama yang berjudul “Indahnya Keberagaman” dan mengambil satu subtema yang berjudul “Keberagaman Budaya Bangsaaku”. Berikut ini tahapan dalam menetapkan standar kompetensi tematik pada media *Powepoint* yakni:



**Gambar 1. Bagan Menyusun Standar Kompetensi Pada Materi Ajar**

**c. *Select Methods, Media, and Materials***

Tahapan selanjutnya adalah menyeleksi metode, media, dan bahan ajar yang disesuaikan juga oleh karakteristik siswa. Karakteristik siswa dapat mempengaruhi daya tarik siswa dan keefektifan siswa dalam proses belajar. Pada pemilihan metode pembelajaran yang diberlakukan yaitu korelasi metode ceramah dengan metode tanya jawab. Dengan menggabungkan kedua metode tersebut dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa. Untuk alat bantu dalam penyampaian materi ajar menggunakan *Powerpoint*, ditampilkan menggunakan *slide* dan dapat dilihat melalui proyektor atau dikirim dalam bentuk video pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang ditampilkan pada *Powerpoint* berupa video, animasi, gambar dan soal tugas yang menarik dan sesuai kompetensi dasar yang mengacu pada kurikulum 2013.

**d. *Utilize Media and Materials***

Setelah pemilihan metode dan media pembelajaran yakni memanfaatkan media dan bahan ajar pembelajaran dengan baik sehingganya guru mampu mempersiapkan sarana yang mendukung ketika proses pembelajaran dimulai. Seperti sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan kelas dan menyiapkan bahan yang diperlukan beserta media yang menunjang untuk dipelajari atau diajarkan kepada siswa berdasarkan silabus yang mengacu kurikulum 2013 dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran).

**e. *Require Learner Participation***

Dalam pembelajaran yang berlangsung, partisipasi siswa sangat diperlukan misalnya sebelum pembelajaran dimulai siswa berdoa terlebih dahulu dan tadarus al-Quran kemudian dilanjutkan dengan menanyakan hal kegiatan pagi hari dan menanyakan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari

sebelumnya sebagai awal mula pembelajaran. Baru setelah apersepsi maka guru melakukan kegiatan inti yakni masuk kepada materi ajar tematik pada tema pertama di kelas IV MI/SD yang beracuan pada kurikulum 2013 mengkomunikasikan, mengeksplorasi, mengamati, menanya, mengobservasi dengan metode ceramah dan tanya jawab yang dipaparkan melalui slide *Powerpoint*. Kemudian setelah guru memberikan materi ajar maka siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis terkait materi yang dipelajari pada hari itu lalu memberikan tugas atau latihan. Setelah selesai tahapan terakhir adalah siswa bersama-sama dengan guru membahas materi dan soal latihan dengan menyimpulkan pembelajaran hari itu, dimana tujuannya adalah untuk memunculkan sikap kerja keras, kreatif, komunikatif, dan tanggung jawab serta sikap lain yang mengacu pada kurikulum 2013.

**f. Evaluate and Revise**

Tahapan terakhir pada model ASSURE adalah media pembelajaran *Powerpoint* di evaluasi dan di revisi agar kekurangan ataupun masalah yang terjadi saat pembelajaran menjadikan tolak ukur guru dalam mendesain pembelajaran ICT *Powerpoint*. Untuk evaluasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan adalah guru memberikan tugas dan mengevaluasi dari hasil latihan yang diberikan sedangkan revisi yang dilakukan guru lebih kepada metode dan media pembelajaran *Powerpoint* apakah baik dan sesuai dalam mencapai tujuan belajar tematik yang mengacu pada kurikulum 2013 atau sebaliknya.

**Desain Pembelajaran Powerpoint**

Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* saat ini sudah menjadi kebutuhan dan tuntutan bagi para guru, apalagi pada pembelajaran yang hampir satu tahun dilakukan secara *online* tanpa tatap muka atau jarak jauh. Produk media pembelajaran *Powerpoint* setelah dilakukan beberapa tahapan penilaian validasi oleh ahli dan guru kelas IV dari penilaian kuesioner yang dihitung menggunakan skala *likert* memiliki pencapaian skor yang sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai pegangan guru pada kegiatan pembelajaran, skor yang diperoleh dari dua validator yakni validator A memperoleh pencapaian 3,52 dari rentang skor maksimal 4 sedangkan validator B memperoleh pencapaian 3,59 dari rentang skor maksimal 4, kedua penilaian tersebut memiliki kriteria "sangat baik". Pada skor dua guru yang memberikan penilaian terhadap media *Powerpoint* yakni guru A memperoleh jumlah 3,09 dari rentang skor maksimal 4 dengan kriteria baik sedangkan guru B memperoleh skor 3,31 dari rentang skor maksimal 4 dengan kategori sangat baik. Dari rerata Penilaian dua



validator dan dua guru yakni mendapatkan jumlah 3,37 dengan kategori sangat baik.

Pada data penilaian ahli dan guru tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* dapat digunakan untuk proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran *Powerpoint* didesain dan dikemas dalam media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif mengacu kurikulum 2013 dengan desain produk berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, bagaimana menggunakan media tersebut, motivasi untuk siswa, materi ajar, video dan animasi, soal latihan, serta instrumen penilaian sesuai pada pendekatan tematik integratif dan alokasi waktu pembelajaran. Instrumen penilaian dalam soal tidak terlepas dari tiga aspek kurikulum 2013 yaitu pada ranah spiritual, pengetahuan, dan keterampilan pada masing-masing siswa.

Dengan adanya media *Powerpoint* yang mengacu pada kurikulum 2013 dapat mempermudah seorang guru menyampaikan materi ajar yang disesuaikan pada karakteristik siswa MI/SD serta membuat seorang guru berinovasi dari media pembelajaran yang konvensional berupa media gambar beralih kepada media yang lebih inovatif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa MI/SD.

Dalam penelitian Ali Muhson mengemukakan dalam implementasi belajar dengan ICT tidak begitu mudah karena perlu diperhatikan beberapa teknik pembuatan media pembelajaran agar tidak keluar atau menyimpang dari indikator pada kompetensi dasar yang sudah ada. Ali Muhson mengemukakan media belajar berbasis ICT menginspirasi dan menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran serta dengan pembelajaran berbasis ICT dapat memanfaatkan model-model pembelajaran yang beragam diantaranya model tutorial maupun model pembelajaran dengan pemecahan masalah. Dengan dibuatnya media pembelajaran berbasis ICT dapat mempersingkat waktu dan mengatasi berbagai kekurangan pada ruang dan waktu dalam memperoleh informasi (Ali Muhson, 2010: 7).

Selain Ali Muhson terdapat penelitian lain terkait pengembangan media belajar, seperti pada penelitian Novia Winda. Pada Penelitian Novia Winda mengatakan bahwa implementasi kurikulum 2013 yang terintegrasi pada komputer atau TIK mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam memperoleh dan berbagi informasi sehingga mempercepat perkembangan ilmu pengetahuan tanpa batasan ruang, jarak, dan waktu serta dengan teknologi

informasi dan komunikasi siswa dengan mudah mengakses informasi yang berkaitan pada pembelajaran (Novia Winda, 2016: 92-93).

Dari hasil pengembangan dan kajian pada penelitian sebelumnya peneliti berpendapat bahwa media belajar *Powerpoint* terdapat manfaat dan kelebihan yang didapatkan baik oleh guru maupun siswa. Jika guru pada kegiatan mengajar menggunakan media pembelajaran yang interaktif disesuaikan pada kurikulum yang berlaku saat ini, maka tujuan daripada pembelajaran akan tercapai karena bantuan dari media *Powerpoint*. Terlebih kurikulum disetiap mata pelajarannya memang mewajibkan dalam penggunaan ICT. Jadi seyogyanya seorang guru dapat membuat media pembelajaran pada saat menjelaskan materi kepada siswa.

## **KESIMPULAN**

Pada penelitian ini media *Powerpoint* sudah diberlakukan pada kegiatan belajar mengajar namun terdapat kekurangan pada desain pembelajaran yang terintegrasi ICT tersebut dan keterbatasan waktu dalam mendesain materi pembelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar guru lebih dominan dan sering dalam penggunaan media berupa media gambar sehingganya kurang menarik perhatian, rasa ingin tahu, dan minat belajar siswa.

Dari pemaparan peneliti, jadi seorang guru membutuhkan alat bantu yaitu media *Powerpoint*. Kurikulum 2013 mewajibkan semua pembelajaran menggunakan ICT sehingga guru dituntut untuk mengoperasikan pembelajaran dengan perantara yang memudahkan komunikasi dan interaksi serta perkembangan zaman melalui sebuah alat yang dinamakan media pembelajaran. Media yang dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran terintegrasi ICT dengan aplikasi *Powerpoint*, dimana *Powerpoint* tersebut merupakan aplikasi di bawah *Microsoft Office*.

Desain pembelajaran yang disajikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran tematik menggunakan metode gabungan yaitu ceramah dan tanya jawab kemudian media pembelajaran *Powerpoint* yang didesain sesuai karakteristik siswa kelas IV MI/SD. Desain pembelajaran yang dibuat guru mengadopsi dari model ASSURE dimana dalam pembuatan media belajar agar menarik dan memotivasi siswa.

Hasil dari validator dan guru kelas IV MI/SD telah dibuktikan melalui media belajar *Powerpoint* Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku yang dikembangkan peneliti bahwa layak dijadikan pegangan guru dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dikatakan layak karena dibuktikan melalui

perhitungan skala *Likert* bahwa penggunaan media belajar *Powerpoint* layak dan efektif dari skor yang diperoleh dua validator yakni validator A memperoleh pencapaian 3,52 dari rentang skor maksimal 4 sedangkan validator B memperoleh pencapaian 3,59 dari rentang skor maksimal 4, kedua penilaian tersebut memiliki kriteria “sangat baik”. Pada skor dua guru yang memberikan penilaian terhadap media *Powerpoint* yakni guru A memperoleh jumlah 3,09 dari rentang skor maksimal 4 dengan kriteria baik sedangkan guru B memperoleh skor 3,31 dari rentang skor maksimal 4 dengan kriteria sangat baik.

Dalam setiap penelitian yang diteliti atau dikembangkan terdapat beberapa saran bagi pembaca ataupun peneliti lebih lanjut. Adapun saran tindak lanjut tersebut yaitu media belajar yang telah dibuat sebaiknya diuji cobakan dalam skala yang lebih luas kembali dan seorang guru seyogyanya mengembangkan media belajar selain daripada media *Powerpoint* pada aplikasi yang ada di komputer dengan desain pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan kreatif dengan melihat pada situasi, gaya belajar, dan karakteristik siswa yang akan mengikuti pembelajaran tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. 8, no. 2 (December 1, 2010), <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Anyan Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point,” *JUTECH: Journal Education and Technology* 1, no. 1 (June 22, 2020), <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Cecep Kustandi. *Media Pembelajaran manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indah, 2011).
- Darmajid Darmajid, “Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI MI Darun Najah Kwangsan Sedati Sidoarjo” (undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015), 25, <http://digilib.uinsby.ac.id/2631/>.
- H. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif: Buku bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).
- IW Widian, NT Rendra, and ..., “Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA,” *Indonesian Journal Of ...*, no. 1 cites:

- [https://scholar.google.com/scholar?cites=4347198260370398301 & as\\_sdt=2005 & scioldt=0,5 & hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=4347198260370398301&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=en) (2019), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/22563>.
- Jasmadi, Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan MS. Office, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, 2010).
- Lina Novita, Tustiyana Windiyani, and Rifa Fazriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 2, no. 2 (November 1, 2019): 82, <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1451>
- Mardhatillah Mardhatillah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Pada Materi Teks Narasi Di Kelas IV SD/MI," *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (June 2, 2018): 13, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/74>.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona virus Disease* (Covid-19), Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4". 24 Maret 2020.
- Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2017).
- Novia Winda, "Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (April 1, 2016), <https://doi.org/10.33654/sti.v1i1.343>.
- Nur 'Ainul Badi'ah. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis ICT Untuk Materi UN Tingkat SD/MI Berdasarkan SKL 2015/2016 Di MI Raudhlatul Falah Talok Malang". Tesis. Malang: UIN Malik Malik Ibrahim Malang. 2016.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009).
- Sri Ulina Beru Ginting, "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media 'Elegi Esok Pagi ' Karya Ebid G.Ade Siswa Kelas XI SMA Swasta Nasional Namotrasi Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia* 16, no. 2 (November 6, 2019): 114, <https://doi.org/10.37755/jsbi.v16i2.198>.

- Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Cet. Ke-21.
- Susilana, R & Cepi R, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009).
- Syahril Syahril, "Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI," *Tarbiyah al-Awlad* 8, no. 1 (2018): 65–75, <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).