

292017013_Antonius_Ferrian_D wi_Prase.docx

by

Submission date: 17-Mar-2021 06:50PM (UTC-0700)

Submission ID: 1535796388

File name: 292017013_Antonius_Ferrian_Dwi_Prase.docx (110.13K)

Word count: 3255

Character count: 20438



1

JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD

Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

Universitas Kristen Satya Wacana

292017013@student.uksw.edu

Abstrak

Proses pembelajaran saat ini belum bisa dilakukan secara langsung melalui tatap muka karena dampak dari *Covid-19*. Sehingga proses pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) atau bisa disebut pembelajaran *online*. Kebijakan tersebut dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Melihat situasi dan kondisi saat ini pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat di perlukan, untuk itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media ORMAS berbasis Power Point pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi pakar materi mendapatkan presentase 80% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “Baik” (Valid). Hasil validasi oleh pakar media mendapatkan presentase 75.5% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “Baik” (Valid). Sedangkan hasil validasi oleh pakar rancangan pembelajaran mendapatkan presentase 74% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “Baik” (Valid).

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Power Point, Penelitian dan Pemngembangan.*

Abstract

The learning process currently cannot be done face-to-face because of the impact of Covid-19. So that the learning process can only be done with a bold system (online) or it can be called online learning. This policy was issued by the Minister of Education and Culture in Circular Number 4 of 2020 concerning Implementation of Education Policies in an Emergency for the Spread of Coronavirus (Covid-19). Seeing the current situation the development and utilization of instructional media is needed, for that we need media that can be used by students independently. This research was conducted using the type of research development or R&D. This research is used to develop and validate products. Based on the results of research and development, it can be denied that the Power Point-based ORMAS media in science subjects in grade V elementary schools is suitable for use in

1

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

2 Pengembangan media pembelajaran "ORMAS" (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

DOI : xxxx

learning. This is evidenced by the results of the material expert's validation getting a presentation of 80% out of 100% with a measuring point in the category $\geq 60\%$ so that it can be categorized as "Good" (Valid). The results of validation by media experts get a presentation of 75.5% out of 100% with a measuring point in the category $\geq 60\%$ so that it can be categorized as "Good" (Valid). While the results of validation by learning design experts get a percentage of 74% of 100% with a measuring point in the category $\geq 60\%$ so that it can be categorized as "Good" (Valid).

Keywords: *Learning Media, Power Point, Research and Development.*

Copyright (c) 2021 Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

✉ Corresponding author :

Email : 292017013@student.uksw.edu

HP : +62 818-0407-3448

SN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran saat ini belum bisa dilakukan secara langsung melalui tatap muka karena dampak dari *Covid-19*. Sehingga proses pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan sistem daring (dalam jaringan) atau bisa disebut pembelajaran *online*. Kebijakan tersebut dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Didalamnya dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilakukan di rumah dengan mempertimbangkan fasilitas belajar di rumah. Dengan adanya surat edaran tersebut pihak sekolah khususnya guru diwajibkan menyiapkan perangkat pembelajaran yang dapat diterapkan secara daring. Hal tersebut memanglah tidak mudah, tetapi dengan keadaan seperti ini, semua itu harus dilakukan. Dalam webinar Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengatakan bahwa dikeluarkannya kebijakan tersebut adalah demi kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat. Webinar tersebut membahas tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa *Covid-19*. Dalam webinar tersebut juga dijelaskan bahwa beberapa sekolah diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Sekolah-sekolah tersebut adalah sekolah yang berada di zona hijau. Zona hijau artinya sebuah daerah sudah tidak ada kasus atau infeksi virus corona. Selain zona hijau, juga ada istilah zona kuning, zona oranye, dan zona merah. Zona kuning artinya ada beberapa kasus *Covid-19* dengan beberapa penularan lokal. Zona oranye adalah daerah yang berdekatan dengan zona merah atau dengan kluster penyebaran kecil. Zona merah artinya ada kasus *Covid-19* dengan peningkatan kasus yang tinggi Daerah yang berada di zona kuning, oranye, dan merah dilarang untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka, terang Mendikbud. Dari keterangan tersebut tentunya masih banyak sekolah khususnya sekolah dasar yang harus melakukan pembelajaran secara daring.

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

3 Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

DOI : xxxx

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di salah satu sekolah dasar swasta di Kota Salatiga mengatakan bahwa aplikasi yang sudah digunakan ketika pembelajaran daring ini hanya sebatas *WhatsApp Group*, *Office 365* dan *Youtube*. Sebenarnya akan diterapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *Zoom*, tetapi masih ada kendala banyaknya siswa yang masih menggunakan *smartphone* milik orang tua. Sehingga komunikasi ketika proses pembelajaran hanya sebatas lewat *WhatsApp Group*. Terkadang tugas diberikan dalam bentuk lembaran kertas dan setiap satu minggu sekali orang tua siswa menyerahkannya di sekolah. Ketika siswa selesai mengerjakan tugas, orang tua juga yang akan mengumpulkan kembali lembaran tersebut ke sekolah sekaligus mengambil tugas baru. Guru tersebut juga mendapati bahwa tugas yang dikumpulkan siswa banyak yang tidak dikerjakan secara mandiri. Orang tua dari siswa tersebut juga mengaku dengan menambahkan berbagai alasan supaya guru memahaminya. Hal tersebut membuat nilai yang diperoleh siswa menjadi tidak valid. Semangat dan antusias siswa dari waktu ke waktu juga semakin menurun dikarenakan merasa jenuh dan bosan.

Proses pembelajaran daring yang terjadi di sekolah dasar saat ini hanya sebatas guru mengirim link materi *Office 365* atau link video *Youtube* dan mengirimkan tugas dalam bentuk foto atau lembaran. Maka dari itu, perlunya dikembangkan sebuah bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa semaksimal mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang diberikan juga seharusnya dapat digunakan kapan pun dan dimana pun selama masih ada koneksi internet. Melihat perkembangan zaman saat ini pastinya semua siswa atau orang tua siswa sudah memiliki *Leptop* atau komputer yang mendukung. Melihat situasi dan kondisi saat ini pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran sangat di perlukan, untuk itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri. Maka judul penelitian ini adalah “Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD ”

2 Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Usman, 2016 : 3). Sedangkan Trianto (2014: 136) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntun sikap ilmiah. Berdasarkan uraian diatas IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Dalam menyampaikan materi IPA yang berupa fakta, konsep, hukum, dan teori, guru memerlukan media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga pembelajaran akan pemahaman konsep IPA semakin mudah di pahami bagi peserta didik.

7 Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education

4 Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

DOI : xxxx

Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. (Mustofa, 2020 : 4). Media pembelajaran Menurut Arsyad, (2003:3) mengatakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari “medium” berasal dari bahasa katin medius, secara harifah berarti “ tengah” “ perantara” atau “ pengantar” . Kata media dapat di artikan sebagai pengantar atau perantara panyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan “software” dan/atau alat “hardware”. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang berguna untuk menyalurkan materi kepada siswa atau untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam rangka keefektifan komunikasi antara guru dan siswa. Media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa terhadap materi yang akan di pelajari. Sedangkan Cepy Riyana (2012: 10) mengemukakan media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software).

Microsoft Power Point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Microsoft Power Point menampilkan berbagai alat pengeditan seperti transisi, animasi, gambar, video, audio, hyperlink, diagram, tabel, grafik dan lain-lain. (Gumulya, 2020 : 85) *Microsoft Office Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman, 2013: 297). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, untuk itu, media power point sangat bermanfaat digunakan dalam proses pembelajaran.

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010:6) game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Pendidikan (Edukasi) menurut Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 adalah suatu upaya sadar serta terencana guna mewujudkan suasana dalam belajar dan proses pembelajaran dengan sedemikian serupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dengan aktif agar mempunyai pengendalian diri, kecerdasan, ketrampilan dalam bersosialisasi, kekuatan spiritual/agama, kepribadian dan akhlak mulia. Berdasarkan uraian di atas. maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan sebuah perangkat game permainan yang

DOI : xxxx

dikemas dalam konteks pendidikan atau menjurus ke hal yang mendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Game bejenis edukasi juga bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

METODE

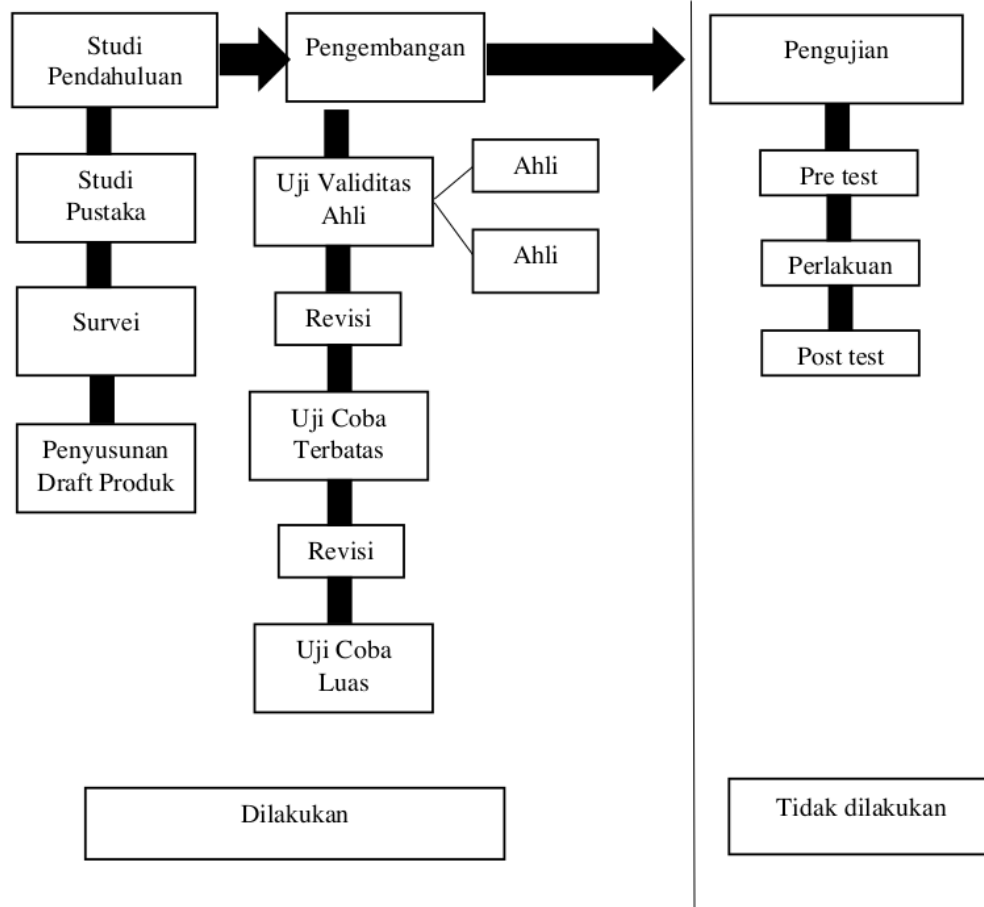
Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and development (R&D)* L. R. Gay; G.E. Mills & P. Airasian, (2012: 17-18) Mengemukakan Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses penelitian berdasarkan kebutuhan konsumen dan kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tujuan R&D dalam bidang pendidikan bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Produk-produk tersebut meliputi materi pelatihan guru, materi pembelajaran, serangkaian tujuan berbasis perilaku, media, dan sistem manajemen. Secara umum, desain pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Borg and Gall (1998) meliputi 10 tahapan yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*)
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*oprasional product revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan (*oprasional field testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Penelitian dan pengembangan yang di modifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall. Maka kesepuluh langkah tersebut secara garis besar mengacu pendapat Sukmadinata (2017 : 184) di sederhanakan menjadi tiga tahap utama yaitu: 1). Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan model, dan ke 3) uji model. Secara rinci langkah- langkah penelitian dan pengembangan dapat di lihat pada tabel berikut ini :

6 Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

DOI : xxx



Bagan Prosedur Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD (Diadaptasi dari Mawardi.2014)

Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah Media ORMAS (Organ Tubuh Manusia) berbasis Power Point pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap uji validasi para ahli dikarenakan masa pandemi COVID-19. Desain yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model Sukmadinata dengan model ini dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran. Ketiga langkah pokok tersebut mencakup: 1) tahap Studi Pendahuluan; 2) tahap Desain dan Pengembangan; dan 3) tahap Pengujian.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan yang membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

DOI : xxxx

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus. lebih jelasnya lihat pada tabel berikut :

Tabel Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
KB (Kurang Baik)	2
SKB (Sangat Kurang Baik)	1

Setelah data terkumpul, data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan rumus di bawah ini :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Skor Rata-Rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Nilai

Setelah data berupa skor didapatkan, langkah selanjutnya yaitu mengkonversi data kuantitatif yaitu skor rata-rata dari setiap aspek yaitu menjadi data kualitatif.

Tabel Konverensi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif

No	Skor		Kategori
	Rentang	Rumus	
	$X > 4,2$	84%-100%	Sangat Baik
	$3,4 < X \leq 4,2$	68%-84%	Baik
	$2,6 < X \leq 3,4$	52%-68%	Cukup
	$1,8 < X \leq 2,6$	36%-52%	Kurang baik
	$X \leq 1,8$	0%-36%	Sangat kurang baik

Berdasarkan tabel di atas, maka produk Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD dapat dinyatakan :

1. Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh 4,2 sampai dengan 5,00.
2. Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh 3,4 sampai dengan 4,2.
3. Cukup (C) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,6 sampai dengan 3,4 dan seterusnya.

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan dengan nilai minimal “C” dengan kategori “cukup” jadi, jika hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang telah dianalisis dengan hasil rata-rata memperoleh nilai “C” maka Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD dianggap “Cukup layak untuk digunakan”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah Media ORMAS (Organ Tubuh Manusia) berbasis Power Point pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap uji validasi para ahli dikarenakan masa pandemi COVID-19. Desain yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model Sukmadinata dengan model ini dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran. Ketiga langkah pokok tersebut mencakup: 1) tahap Studi Pendahuluan; 2) tahap Desain dan Pengembangan; dan 3) tahap Pengujian.

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, yang pertama yaitu studi kepustakaan, kedua survai lapangan dan yang ketiga penyusunan produk awal. Pada tahap studi kepustakaan peneliti mencari sumber-sumber yang akan digunakan untuk mengembangkan media ORMAS, beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu, pengumpulan data dari jurnal-jurnal, referensi jurnal pengembangan atau R&D, membaca dan memahami teori dari para ahli yang berhubungan dengan penelitian ini,

DOI : xxxx

menyusun materi dari buku guru dan buku siswa. Pada tahap survai lapangan peneliti mewawancarai guru sekolah dasar dikarenakan pada saat penelitian ini berlangsung masih dalam kondisi Pandemi COVID-19. Pada tahap penyusunan produk awal peneliti menentukan aplikasi yang digunakan untuk mendukung pengembangan pada penelitian ini. Aplikasi Microsoft Power Point yang menjadi pilihan peneliti untuk pengembangan media yang akan dilakukan pada penelitian ini. Peneliti menyusun draf awal produk berupa pembuatan menu dan sub-menu yang ada dalam media ORMAS dan memasukan materi pada slide-slide yang telah disiapkan.

Setelah mendapat informasi, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan berupa media animasi interaktif. Desain produk ini dilakukan dengan dua tahap. Pertama adalah dengan menentukan software yang akan digunakan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan microsoft power point dan menggunakan salah satu menu yang jarang digunakan pada aplikasi ini yaitu Hyperlink. Kedua, adalah merancang dan mengembangkan media seperti menentukan gambar, audio, dan beberapa rangkaian isi media sesuai dengan mata pelajaran yang di ambil.

Pengembangan ini melalui uji validasi dari ahli materi, validasi ahli media, validasi rancangan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan mengacu pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**). Hasil evaluasi oleh pakar media mendapatkan presentase sebesar 75.5% dengan mengacu pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**). Sedangkan hasil evaluasi oleh pakar rancangan pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 74% dengan mengacu pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**). Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat bantu pembelajaran (Rusman, 2013). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Mawardi (2018 : 26) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk sarana menyalurkan pesan serta informasi materi pembelajaran sehingga menjadi kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berupa media ORMAS berbasis Power Point pada mapel IPA kelas V sekolah dasar telah diujikan kepada pakar oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa ORMAS berbasis Power Point pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi pakar materi mendapatkan presentase 80% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**). Hasil validasi oleh pakar media mendapatkan presentase 75.5% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**). Sedangkan hasil validasi oleh pakar rancangan pembelajaran mendapatkan presentase 74% dari 100% dengan titik ukur pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “**Baik**” (**Valid**).

10 Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) berbasis aplikasi Microsoft Power Point pada mata Pelajaran IPA Organ Tubuh Manusia Kelas V SD – Antonius Ferrian Dwi Prasetyo

DOI : xxx

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media dari penelitian ini sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengujikan produk kepada siswa guna mengujikan keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Airasian P.W, M. G. (2012). *Educational research: Compentencies for analysis and application*. USA: Pearson Education, Inc. Pearson Education, Inc.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Kosep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Kab. Semarang. Salatiga: Widya Sari Press.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria:Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 26-40.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali pers.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sukamdinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana

Student Paper

6%

2

id.123dok.com

Internet Source

3%

3

www.jogloabang.com

Internet Source

2%

4

issuu.com

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

2%

6

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

2%

7

Submitted to Universitas Muhammadiyah

Surakarta

Student Paper

2%

8

www.coursehero.com

Internet Source

2%

9

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off