ABSTRAK

Dini Fitriani Mahbubah, NIM 126205202155, 2024. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Power Point* Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri", Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Rohmah Ivantri, M.Pd.I

Kata Kunci: Media *Power Point* Interaktif, Siklus Hidup Hewan, Meningkatkan Pemahaman Siswa

Media *power point* interaktif termasuk media pembelajaran yang tergolong unik, mampu menarik perhatian siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar serta tampilan desain yang menarik akan mengajak siswa untuk lebih fokus dan bisa lebih interaktif. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya media yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar sekaligus dapat menambah siswa lebih interaktif. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbentuk *power point* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih nyata sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengembangan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri. (2) Mendeskripsikan kelayakan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri. (3) Mendeskripsikan tingkat keterbacaan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Reseacrh and Development* dengan merujuk pada model pengembangan ADDIE dengan menggunakan lima tahapan dimulai dari: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Proses pengembangan media *power point* interaktif dilakukan berdasarkan tahapan tersebut. Yaitu diawali analisis kebutuhan, desain media *power point* interaktif, proses pengembangan, validasi media, dan penerapan/evaluasi media.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa (1) Pengembangan media *power point* interaktif dihasilkan melalui aplikasi *power point* dan *pinterest* yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran. (2) Kelayakan produk berdasarkan validasi para ahli diperoleh persentase sebesar 90,66%. Ahli materi sebesar 95%, ahli media sebesar 91,5%, dan ahli bahasa sebesar 85,5% hal ini media *power point* interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. (3) Hasil analisis uji keterbacaan terhadap siswa diperoleh persentase sebesar 92,40% hal ini media *power point* interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat terbaca.

ABSTRACT

Dini Fitriani Mahbubah, NIM 126205202155, 2024. Thesis with the title "Development of Interactive *Power Point* Media in Science Subjects, Animal Life Cycle Material to Improve Understanding of Class III Students at MI Riyadlotul Uqul Kediri", Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Supervisor: Rohmah Ivantri, M.Pd.I

Keywords: Interactive *Power Point* Media , Animal Life Cycle, Increasing Student Understanding

Interactive *power point* media is a relatively unique learning media, able to attract students' attention to participate in learning activities and an attractive design display that will encourage students to focus more and be more interactive. This research is motivated by the importance of media used as a means to facilitate the teaching and learning process as well as to make students more interactive. Therefore, innovation in learning media in the form of *power points* is needed which can help students understand the material more realistically so that they can increase understanding in learning.

The aim of this research are: (1) Describe the development of interactive *power point* media in the learning process on animal life cycle material for class III MI Riyadlotul Uqul Kediri. (2) Describe the feasibility of interactive *power point* media in the learning process on animal life cycle material for class III MI Riyadlotul Uqul Kediri. (3) Describe the level of readability of interactive *power point* media in the learning process on animal life cycle material for class III MI Riyadlotul Uqul Kediri.

In this research the author uses *Research and Development* research by referring to the ADDIE development model using five stages starting from: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The process of developing interactive *power point* media is carried out based on these stages. This begins with needs analysis, interactive *power point* media design , development process, media validation, and media implementation/evaluation.

The results of this research reveal that (1) The development of interactive *Power Point* media is produced through *Power Point* and *Pinterest* applications which have been adapted to the subject matter. (2) Product feasibility based on expert validation obtained a percentage of 90.66%. Material experts amounted to 95%, media experts amounted to 91.5%, and language experts amounted to 85.5%. This interactive *power point* media developed meets the very valid criteria. (3) The results of the analysis of readability tests on students obtained a percentage of 92,40%, this means that the interactive *power point* media developed meets the criteria for being highly readable.

الملخص

ديني فترياني محبوبة، رقم الطالب ١٢٦٢٠٥٢٠٢١٥٥، ٢٠٢٤. رسالة بعنوان "تطوير وسائط باور بوينت تفاعلية في مادة العلوم موضوع دورة حياة الحيوانات لتعزيز فهم طلاب الصف الثالث في مدرسة المعلمين الابتدائية رياض لطلة العقول كديري"، قسم تدريس المدارس الابتدائية، كلية التربية وعلوم التعليم، جامعة الإسلامية الوطنية سيد علي رحمة الله تونجاجونغ. المشرف: رحمة إيفانتري، ماجستير التربية الإسلامية

كلمات مفتاحية: وسائط باور بوينت تفاعلية، دورة حياة الحيوانات، تعزيز فهم الطلاب

تعتبر وسائط باور بوينت التفاعلية من وسائل التعليم الفريدة، حيث تستطيع جذب انتباه الطلاب للمشاركة في عمليات التعلم وتصميم العرض المثير يجذب الطلاب ليكونوا أكثر تركيزًا وتفاعلًا. نشأت هذه الدراسة من أهمية الوسائط المستخدمة كوسيلة لتسهيل عملية التعلم والتدريس وزيادة فعالية تفاعل الطلاب. لذا، يحتاج الأمر إلى ابتكار وسائط تعليمية على شكل باور بوينت يمكنها مساعدة الطلاب في فهم المواد بشكل أفضل وبالتالي تعزيز الفهم خلال عملية التعلم

الأهداف في هذه الدراسة هي: (١) وصف تطوير وسائط باور بوينت تفاعلية في عملية التعليم في مادة دورة حياة الحيوانات للصف الثالث في مدرسة المعلمين الابتدائية رياض لطلة العقول كديري. (٢) وصف مدى ملائمة الوسائط باور بوينت التفاعلية في عملية التعليم في مادة دورة حياة الحيوانات للصف الثالث في مدرسة المعلمين الابتدائية رياض لطلة العقول كديري. (٣) وصف مستوى قراءة الوسائط باور بوينت التفاعلية في عملية التعليم في مادة دورة حياة الحيوانات للصف الثالث في مدرسة المعلمين الابتدائية رياض لطلة العقول كديري

في هذا البحث يستخدم المؤلف البحث وأبحاث التطوير اددداي من خلال الإشارة إلى نموذج تطوير بإستخدام خمس مراحل تبدأ من (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. تم تنفيذ عملية تطوير الوسائط باور بوينت التفاعلية استنادًا إلى هذه المراحل. بدأت بتحليل الاحتياجات، وتصميم وسائط باور بوينت تفاعلية، ثم عملية التطوير، التحقق من إنتاج الوسائط، وتطبيق/ تقييم الوسائط

كشفت نتائج هذه الدراسة أن (١) تم تطوير وسائط باور بوينت التفاعلية من خلال تطبيق باور بوينت وبينتيريستالمُعدلانوفقًا للمواد الدراسية. (٢) تمثل مدى ملائمة المنتج بناءً على تقييم الخبراء نسبة بنسبة٩٠،٦٦ %. الخبراء في المادة بنسبة ٩٥ %، الخبراء في الوسائط بنسبة ٩١،٥ %، والخبراء في اللغة بنسبة ٨٥،٥ %، مما يعني أن وسائط باور بوينت التفاعلية التي تمتطويرها تستوفي معايير الصحة بشكل كبير. (٣ تم تحقيق نسبة قراءة المنتجية للطلاب بنسبة ٤٠، ٩٢ %، مما يعني أنوسائط باور بوينت التفاعلية التي تم تطويرها تستوفي معايير القراءة بشكل