

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat di kalangan masyarakat menunjukkan bahwa semakin banyak orang yang menggunakan teknologi terutama di dunia pendidikan. Di bidang pendidikan, banyak orang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi proses belajar salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media dalam prespektif merupakan instrument yang strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan formulasi tersendiri terhadap peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya, media digunakan untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet, atau media untuk bidang teknik.¹ Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media merupakan alat yang sangat berguna bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.² Di sisi lain, menurut Elpira & Ghufron media pembelajaran merupakan sebuah komponen bahan ajar (urutan instruksional, metode, media, dan waktu) yang digunakan secara kooperatif untuk memaksimalkan keefektifan belajar.³ Dari informasi di atas

¹ Wina, Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2011), hal 163

² Dina, Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. Diva Press, 2011), hal 15

³ Nira, Elphira, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, 2015, hal 94

menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pendidikan di sekolah. Media pembelajaran sangat penting karena membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan mereka memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu alat yang sangat penting bagi guru dan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA yaitu media pembelajaran *power point*. Media pembelajaran *power point* adalah alat peraga yang dilengkapi dengan tayangan *slide show* (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah konsep dan argument yang ingin ditunjukkan pada siswa.⁴ Menurut Maria Resti Andriani pembelajaran menggunakan media *power point* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal evaluasi.⁵

Sampai saat ini media *power point* hanya dimanfaatkan oleh guru untuk presentasi yang sifatnya hanya satu arah (tidak interaktif), dimana siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dan melihat penjelasan guru melalui presentasi *slide power point* tanpa ada interaktif.⁶ Sedangkan *power point* interaktif mencakup media pembelajaran cukup beragam mulai dari audio, visual, audiovisual, dan multimedia. Multimedia merupakan sistem pemindahan data dari segala bentuk

⁴ Erfina, Humairah, *Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD*, Prosiding Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 1, 2022, hal 249

⁵ Maria Resti Andriani, W, *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif melalui Pendekatan Siantifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 6 No. 1, 2016, hal 143

⁶ Pina, Herlina, dkk, *Pengembangan Media Power Point sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol. 6 NO. 2 Tahun 2022, hal 1800-1809

informasi berupa teks, gambar, video audio, yang mana komputer akan mengolah informasi tersebut dalam bentuk data dan digital dengan melibatkan pengguna sebagai pengontrolnya.

Media ini dilengkapi fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas pengguna. Di dalam media tersebut juga disertakan gambar atau animasi bergerak yang mengeluarkan audio. Terdapat pula quiz interaktif, siswa nantinya akan mengerjakan soal evaluasi dan apabila siswa menjawab dengan benar maka akan terdengar audio “boom”. Media ini memiliki perpaduan antara *hyperlink* dan *slide* dalam *power point* yang nantinya akan di kontrol (dijalankan) oleh guru dan siswa sehingga terciptanya sebuah presentasi yang interaktif antara siswa dengan guru.

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 aktif dan bisa lebih interaktif. Media ini dapat digunakan secara berulang-ulang dan tentunya mudah digunakan di semua jenjang pendidikan serta memiliki variasi teknik penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan. Apalagi pada tahap usia anak SD/MI, media ini sangat cocok untuk guru dalam membekali siswa dengan media pembelajaran yang eksplisit untuk membantu mereka dalam memahami materi yang abstrak atau secara perlahan. Dengan harapan pengembangan media ini dapat memberikan informasi yang jelas dan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh siswa.

Setiap pengembangan media tentunya terdapat beberapa kendala terutama pada guru, menurut Jannah kendala khusus yang dialami guru saat pembuatan dan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif meliputi pengeditan video agar sesuai dengan kebutuhan, input *hyperlink*, pra-sarana yang tidak berfungsi dengan baik, serta pemilihan atau pembuatan gambar dan animasi yang sesuai dengan materi jangka panjang yang relevan.⁷

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti pada kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri, bahwa kegiatan pembelajaran IPA di sekolah ternyata 70% masih dilakukan dengan ceramah tanpa didukung media yang lebih konkret, sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman guru mengenai metode, model pendekatan pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar yang tidak terlalu beragam dan kurang menarik, sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya siswa tidak memiliki gambaran nyata tentang bagaimana proses IPA terjadi di alam sekitar yang sebenarnya sangat menarik untuk dipelajari. Dengan memperhatikan bahwa usia siswa kelas III SD/MI rata-rata 9 tahun dan berada pada masa operasional konkret, maka keberadaan media sangat penting untuk mendukung pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif dapat meningkatkan keaktifan, fokus, dan pemahaman siswa di kelas.

Dengan demikian, sebagai guru di tingkat sekolah dasar sudah sepatutnya untuk melakukan kegiatan belajar mengajar memperhatikan juga karakteristik usia

⁷ Jannah, *Evaluasi Media Pembelajaran Powerpoint pada Kurikulum 2013 Oleh Guru Mata Pelajaran di SMP Negeri 2 Kudus*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), hal 67

siswa sekolah dasar. Salah satu karakteristik usia sekolah dasar adalah siswa akan lebih mudah memahami jika disajikan hal-hal yang bersifat kontekstual. Penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif merupakan salah satu wujud usaha guru untuk menyajikan sesuatu yang inovatif dan menyenangkan juga kontekstual. Maka dari itu, peneliti akan mengangkat permasalahan itu 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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran pada materi siklus hidup hewan kelas III MI Riyadlotul Uqul Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan media *power point* interaktif ini yaitu:

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?

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat:

1. Bagi Lembaga

a) Bagi instansi kampus UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi alat pengumpul data tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien bentuk turut serta mengembangkan pendidikan di Indonesia menjadi berkualitas.

b) Bagi lembaga MI

Dengan adanya pengembangan, pihak sekolah lebih mudah untuk mendapat perhatian ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran

berlangsung. Dapat mengatasi keterbatasan yang bersifat informal serta membuat pembelajaran menjadi pembelajaran interaktif.

2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif materi siklus hidup hewan.

3. Bagi penulis

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran IPA di dalam kelas.

E. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti mengharapkan media *power point* interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah. Peneliti juga mengharapkan bagi para siswa dapat memanfaatkan media tersebut agar dapat memahami materi dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media ini hanya terbatas pada materi siklus hidup hewan, khususnya materi metamorfosis yang tidak membahas materi lainnya.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran *power point* interaktif pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup

hewan kelas III SD/MI. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran IPA dibuat dengan menggunakan *power point*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pokok pembahasan yang akan diajarkan.
3. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan gambar dan animasi menarik serta dilengkapi *quiz* sederhana sebagai evaluasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran *power point* interaktif ini dapat digunakan dengan mudah oleh siswa karena dilengkapi dengan petunjuk untuk mengoperasikannya, menggunakan desain yang menarik dan disesuaikan dengan pelajaran siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Media interaktif merupakan bagian pengembangan media pembelajaran yang kerap kali dikembangkan untuk membentuk pendidikan yang relevan mudah diterima oleh para siswa. Banyak peneliti yang menganalisis data serupa menyesuaikan perkembangan pendidikan di masa sekarang ini. Oleh karena itu telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang juga mengembangka media belajar maupun sumber belajar pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup hewan pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah, antara lain sebagai berikut:

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Materi Siklus Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberbendo. ⁸	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif - Materi siklus hidup hewan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Model pengembangan R&D menggunakan Borg and Gall - Kelas yang diambil penelitian - Lokasi penelitian
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Power Point</i> Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Manukan Wetan 1 Surabaya. ⁹	<ul style="list-style-type: none"> - Model pengembangan R&D menggunakan ADDIE - Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> - Materi daur hidup hewan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas yang diambil penelitian - Lokasi penelitian
3.	Pengembangan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Model pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas yang diambil penelitian

⁸ Ruhimatul, Lailiyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Siklus Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Sumberbendo*, OSF Preprints Vol. 9 No. 1, 2021, 135-150

⁹ M. Anangga Firmasyah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Manukan Wetan 1 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol. 1 No. 9, 2022, hal 1995-2000

	Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Berbasis multimedia pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 163080 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2021/2022. ¹⁰	R&D menggunakan ADDIE - Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> - Materi siklus hidup hewan	- Lokasi penelitian
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru ¹¹	- Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif - Model pengembangan R&D menggunakan ADDIE	- Materi Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku - Kelas yang diambil penelitian - Lokasi penelitian - Jumlah validator
5.	Pengembangan Media Interaktif <i>Power Point</i> Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas	- Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i>	- Model pengembangan R&D menggunakan Borg and Gall - Kelas dan jenjang pendidikan yang diambil penelitian

¹⁰ Ginting, Bella Serininta, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis multimedia pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 163080 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2021/2022*, Skripsi thesis, 2022

¹¹ Ika, Dewi Sukmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru*, Skripsi, 2022

	VIII D.I. Yogyakarta ¹²		<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diambil penelitian - Lokasi penelitian
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar ¹³	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> - Model pengembangan R&D menggunakan model penelitian ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas yang diambil penelitian - Materi yang diambil penelitian - Lokasi penelitian
7.	Pengembangan Modul Berbasis Flipbook pada Materi Siklus Hidup Hewan untuk Siswa Kelas 4 SDN Besowo 4 ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> - Model pengembangan R&D menggunakan model penelitian ADDIE - Materi yang diambil 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media pembelajaran modul berbasis flipbook - Kelas yang diambil penelitian - lokasi penelitian
8.	Pengembangan E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA	<ul style="list-style-type: none"> - Materi yang diambil - Model pengembangan R&D 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media pembelajaran <i>E-Book</i> - Kelas yang diambil penelitian - lokasi penelitian

¹² Naila, Fauzia Rahman, *Pengembangan Media Interaktif Power Point Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*, Skripsi, 2014

¹³ Novita, Nurhayati, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar*, Skripsi, 2022

¹⁴ Fara, Nurhaliza, dkk, *Pengembangan Modul Berbasis Flipbook pada Materi Siklus Hidup Hewan untuk Siswa Kelas 4 SDN Besowo 4*, Skripsi, 2023

	Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar ¹⁵	menggunakan model penelitian ADDIE	
9.	Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1 ¹⁶	- Menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif	- Model pengembangan R&D menggunakan model penelitian Borg&Gall - Kelas yang diambil penelitian - lokasi penelitian - Materi yang diambil

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu yang dicantumkan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak yang membuat media pengembangan *softfile* berupa *power point*, tetapi hanya ada sedikit yang memakai *power point* interaktif. Pada jenis penelitian pengembangan R&D, terdapat banyak penelitian terdahulu yang menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Perbedaan dari penelitian lainnya ada yang menggunakan model penelitian Brog and Gall. Bahkan ada yang menggunakan media *Ebook* materi daur hidup hewan juga.

¹⁵ Sekar, Dwiputri, *Pengembangan E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar*, Skripsi, 2022.

¹⁶ Wardatun, Nafisah, Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1, *Research Journal* Vol. 9 (1), 135-150, 2021

Dalam menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif banyak peneliti memaparkan dan membahas materi tentang daur/siklus hidup hewan, tetapi mereka membahas di kelas IV SD/MI. Pengembangan yang peneliti buat nanti mulai dari materi, animasi, *template*, musik, dan *quiz* yang di dalamnya akan berbeda dengan penelitian terdahulu. Letak lokasi peneliti dengan penelitian terdahulu berbeda. Sehingga dapat disimpulkan ada banyak pengembangan dari peneliti terdahulu yang dikembangkan mulai dari materi, bahan ajar, model pengembangan yang akan diajarkan.

H. Definisi Operasional

Persepsi yang perlu diselaraskan untuk memahabi beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan. Peneliti mendefinikannya dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mengembangkan dan menilitian produk melihat dan menyesuaikan latar belakang dari produk itu sendiri, seperti produk pendidikan. Produk tersebut mencakup sumber seperti buku, teks, dan film juga aplikasi perangkat lunak. Pengembangan memiliki fungsi untuk memverifikasi atas pengembangan suatu produk, pemferifikasian produk tersebut berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau memvalidasi atas produk yang telah ada. Sehingga dari pengujian tersebut sebuah produk dapat terurai untuk merubah kelemahan kepada produk yang lebih baik lagi.

Rickey dan Kellin menjelaskan bahwasanya penelitian pengembangan disebut dengan *design and development research*. Perancangan penelitian ini adalah sebuah kajian sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan, mereproduksi rancangan, mengevaluasi produk kerja tersebut. Sehingga tujuannya untuk memperoleh suatu produk baru dalam pembelajaran maupun non pembelajaran yang efektif.¹⁷ Adapun produk yang dikehendaki disini berupa media *power point* interaktif.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran mencakup alat dan seperangkat bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan dari pendidikan atau pengedukasian. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran,¹⁸ sebagai pemantik motivasi dan semangat belajar siswa, meningkatkan hasil dari proses pembelajaran, mengurangi terjadinya verbalisme, dan mengatasi kekurangan efektifan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Media pembelajaran dengan ini ingin dikembangkan dalam bentuk *softfile* yaitu *power point* interaktif.

3. *Power point* interaktif

Power point interaktif perangkat aplikasi pembantu untuk membuat paparan data dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih menarik dan masih mendukung profesionalitas penyampaian. *Power point* biasa dirupakandengan dengan teks, grafik, video, suara, juga objek yang tersingkronkan dalam satu halaman individual yang dimanifestasikan

¹⁷ Rickey C dan Klein D James, *Design and Development Research*, (New York, London: Routledge, 2009), hal 28

¹⁸ Talizaro Tono, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal komunikasi pendidikan* Vol. 2 No. 2, Juli 2018

sebagai slide. Penggunaan *power point* interaktif mempermudah seorang tenaga didik atau guru dalam memaparkan materi kepada siswa mentransformasikan ilmu pengetahuan untuk berjalannya proses pengedukasia dengan lebih baik dan lancar.

4. Siklus hidup hewan

Siklus hidup hewan merupakan suatu proses dimana hewan mengalami perubahan bentuk sepanjang hidupnya. Semua makhluk hidup pasti mengalami siklus hidup yang berbeda-beda, siklus hidup ini sering dinamakan dengan proses metamorfosis. Contoh siklus hidup hewan adalah diawali dengan tahapan telur hingga sampai dewasa. Hewan yang mengalaami perubahan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya disebut mengalami metamorfosis. Siklus hidup hewan ini akan dijadikan materi pada pengembangan media pembelajaran *power point* metamorfosis.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah perumusan sebuah bentuk dari sebuah penelitian. Membentuk pembahasan yang disajikan agar terurai teratur dan memiliki ranah juga batasannya seperti berikut:

Bab I, bab pembuka yang akan membahas tentang uraian sub pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II, bab ini menguraikan kajian teori penelitian yang berupa hakikat media pembelajaran, media pembelajaran *power point* interaktif pembelajaran IPA pada ranah sekolah dasar, dan siklus hidup hewan.

Bab III, yang akan memaparkan hasil penelitian berisikan metode penelitian, jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba.

Bab IV, bab mengenai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif, kelayakan produk media *power point* interaktif, dan tingkat keterbacaan produk media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran.

Bab V, bab penutup yang akan menuliskan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan

