

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA
MATERI KECEPATAN KELAS V SDN
SE-KECAMATAN SUWAWA**

OLEH

**NUR WAHYUNITA F. ABDUL
NIM. 151 417 105**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



**Dr. Asni Ilham, M.Si.
NIP. 195904071987032001**

Pembimbing II



**Ismail Ploke, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195710241983031002**

Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Candia Cuga, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198610022015041004**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Yang Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA
MATERI KECEPATAN KELAS V SDN
SE-KECAMATAN SUWAWA**

OLEH

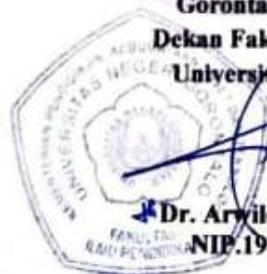
**NUR WAHYUNITA F. ABDUL
NIM. 151 417 105**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

**Hari/Tanggal : Rabu, 17 November 2021
Waktu : 11.00 Wita s/d Selesai**

Penguji	Tanda tangan	Tanggal
1. Dr. Rustam I. Husain S.Ag., M.Pd. NIP. 197507052006041001		31-12-2021
2. Dra. Samsiar Rivai, S.Pd., M.Pd. NIP. 195902181986032001		31-12-2021
3. Dr. Asni Ilham, M.Si. NIP. 195904071987032001		31-12-2021
4. Ismail Pioke, S.Pd., M.Pd. NIP. 195710241983031002		3-01-2022

**Gorontalo, Januari 2022
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Arwildayanto, S.Pd., M.Pd.
NIP.197509152008121001**

ABSTRAK

Nur Wahyunita F. Abdul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kecepatan Kelas V SDN Sekecamatan Suwawa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr. Asni Ilham, M.Si dan pembimbing II Ismail Pioke, S.Pd, M.Pd.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V SDN sekecamatan Suwawa. (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V SDN sekecamatan Suwawa. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran dari *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V sekolah dasar. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran dari *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian R&D (*Research and Development*), dan bersubjek pada salah satu sekolah yang berada di kecamatan Suwawa yaitu SDN 5 Suwawa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan, hanya dibatasi 5 langkah pengembangan dari Sugiyono, yakni: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android ini telah melewati proses validasi dari dua validator yakni, ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket atau lembar validasi. Hasil validasi dari validator ahli media memperoleh presentase 90% dengan kriteria “sangat layak”. Dan hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh presentase yang sama yaitu 90% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga berdasarkan proses revisi sesuai saran atau komentar dari validator, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android pada materi kecepatan kelas V SDN Sekecamatan Suwawa yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, android, kecepatan.

ABSTRACT

Nur Wahyunita F. Abdul. 2021. *The Development of Android-Based Interactive PowerPoint Learning Media in the Speed Learning Material at Grade V of Elementary Schools throughout Suwawa Subdistrict.* Department of Elementary Teacher Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. The Principal Supervisor is Dr. Asni Ilham, M.Si, and the Co-supervisor is Ismail Pioke, S.Pd., M.Pd.

The research problems are: (1) How the development of android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material at Grade V of Elementary Schools throughout Suwawa Subdistrict is. (2) How the feasibility of android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material at Grade V of Elementary Schools throughout Suwawa Subdistrict is. Thus, the research aims to: (1) Generate a product in the form of learning media of android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material at Grade V of Elementary Schools. (2) Determine the feasibility of android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material at Grade V of Elementary Schools. This research employs the R&D (Research and Development) model, while the research subject is one of the schools in Suwawa Subdistrict, namely SDN 5 Suwawa. In addition, data collection techniques used in this research are observation and interview.

The research findings reveal that the development of android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material is only limited to five development steps proposed by Sugiyono, including (1) Potential and problem, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision. In the meantime, this android-based interactive PowerPoint learning media has been passed validation process by two validators, namely media expert and material expert, using questionnaires and validation sheets. Hence, the validation results from media expert validators obtain a percentage of 90% with "highly feasible" criteria. Likewise, the validation results from material expert validators obtain a percentage of 90% with "highly feasible" criteria. Based on the revision process according to the terms or comments from the validators, it can be concluded that the developed Android-based interactive PowerPoint learning media in the speed learning material at Grade V of Elementary Schools throughout Suwawa Subdistrict is highly feasible to be used.

Keywords: Learning media, interactive PowerPoint, android, speed learning material