PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERDROID* DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SD HANURA BINA PUTRA SURABAYA

SKRIPSI

Oleh :

MUHAMMAD IKHWANUDDIN

NIM : D91212170

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHAMMAD IKHWANUDDIN

NIM : D91212170

Prodi/Semester : Pendidikan Agama Islam (PAI) / XIV (Empat Belas)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya" adalah asli dan bukan hasil dari plagiat baik sebagian maupun seluruhnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan fakta yang ada, maka saya akan bersedia dimintai pertanggungjawaban sebagaimana peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 30 Juli 2019
Yang Membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL
CDBEAAFF869777875
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Muhammad Ikhwanuddin
NIM. D91212170

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : MUHAMMAD IKHWANUDDIN

NIM : D91212170

Judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERDROID* DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SD HANURA BINA PUTRA SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 10 Juli 2019
Dosen Pembimbing,

Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197201815200501 1004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Muhammad Ikhwanuddin** ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji skripsi
Surabaya, 22 Juli 2019
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji II,

Drs. Sutikno, M.Pd.I
NIP. 196808061994031003

Penguji III,

Moh. Faizin, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004

Penguji IV,

Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd
NIP. 197708062014111001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MUHAMMAD IKHWANUDDIN
NIM : D91212170
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PAI
E-mail address : xoneuddyn12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERDROID* DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI SD HANURA BINA PUTRA SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juli 2019

Penulis

METERAI TEMPEL
E7F53AFF869778200
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(MUHAMMAD IKHWANUDDIN)

ABSTRAK

Muhammad Ikhwanuddin, 2019, dengan judul : Penggunaan Media Pembelajaran "*Powerdroid"* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing bapak **Moh. Faizin, M.Pd.I**.

Penelitian ini di latar belakangi oleh perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat yang harus mendapat perhatian serius dari praktisi pendidikan agar dunia pendidikan tidak ketingalan zaman dan ketinggalan langkah. Guru harus bisa memanfaatkan teknologi yang semakin maju pada zaman seperti ini, bukan sebaliknya guru yang dimanfaatkan oleh teknologi yang semakin maju. Memanfaatkan penggunaan android sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pendidikan yang inovatif, dengan membuat media pembelajaran *powerdroid* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Langkah pembuatan media pembelajaran *powerdroid*, 2) Cara penggunaaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran, 3) Faktor-faktor penghambat penggunaan media pembelajaran *powerdroid* khususnya pelajaran PAI di SD Hanura Bina Putra Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yang bermaksud menggambarkan bagaimana metode, tahapan, dan hasil dari penggunaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya. Subyek penelitiannya adalah siswa, guru dan kepala sekolah SD Hanura Bina Putra Surabaya. Dalam mengumpulkan data menggunakan metode wawancara, observasi dan Dokumentasi. Data yang digunakan berupa hasil wawancara pihak sekolah dan siswa, observasi lapangan serta dokumentasi dalam kegiatan penelitian.

Hasil yang diperoleh dari lapangan menunjukkan: 1) Langkah cara pembuatan media pembelajaran powerdroid adalah menggunakan *microsoft powerpoint* yang diubah menjadi file *HTML5* menggunakan aplikasi *ispring suite*, kemudian merubah file *HTML5* menjadi aplikasi android menggunakan aplikasi *XDK*, 2) Media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran bisa digunakan untuk mengamati gambar atau video, memaparkan materi, menonton bioskop, mengevaluasi siswa dengan mengerjakan soal yang asik, mengajak siswa untuk bermain game dan mengajak siswa melakukan ice breaking melalui video dan musik., 3) Faktor penghambat penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran adalah banyaknya guru yang belum mengenal teknologi, Budaya lingkungan kerja yang masih enggan memanfaatkan teknologi, Masih adanya siswa yang belum memiliki Smartphone/HP Android dan Keterbatasan RAM dan memori HP android yang dimiliki oleh sebagian siswa di SD Hanura Bina Putra Surabaya.

Kata Kunci : Penggunaan Media Pembelajaran, Media *Powerdroid*, Kegiatan Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **ii**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN. ..... **iii**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iv**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 6

E. Batasan Masalah 7

F. Definisi Operasional 7

G. Sistematika Pembahasan 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran 11

1. Pengertian Media Pembelajaran 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran 11

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran 13

4. Fungsi Media Pembelajaran 16

5. Manfaat Media Pembelajaran 17

6. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran 18

7. Peranan Media dalam Pembelajaran..... 20

8. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran..... 22

B. Tinjauan Tentang *Powerdroid* 23

1. Pengertian *Powerpoint* 23

2. Pengertian *Android* *26*

C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *Powerdroid* 29

1. Manfaat media Pembelajaran *powerdroid* bagi guru 30

2. Manfaat media Pembelajaran *powerdroid* bagi siswa..... 30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... 32

B. Sumber Data 33

C. Teknik Pengumpulan Data 34

1. Wawancara 35

2. Observasi 37

3. Dokumentasi..... 38

D. Teknik Analisis Data 38

E. Penyajian Hasil Penelitian..... 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian 40

1. Profil Sekolah SD Hanura Bina Putra Surabaya 40

2. Letak Geografis 41

3. Visi - Misi Tujuan SD Hanura Bina Putra..... 42

4. Sarana dan Prasarana 43

5. Tenaga Pendidik 44

6. Siswa..... 44

B. Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Powerdroid* 44

1. Membuat Media Powerpoint 45

2. Merubah File Powerpoint menjadi HTML5 63

3. Membuat aplikasi Android dari File Powerpoint 64

C. Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina PutraSurabaya 71

1. Latar Belakang Penggunaan Media Pembelajaran Powerdroid dalam Kegiatan Pembelajaran 71

2. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Powerdroid dalam Kegiatan Pembelajaran 74

a. Mengamati gambar atau video untuk memulai pembelajaran 75

b. Memaparkan materi dengan singkat dan jelas 76

c. Menonton bioskop tentang materi pembelajaran..... 77

d. Mengevaluasi siswa dengan mengerjakan soal yang asik 78

e. Mengajak siswa untuk bermain game sambil belajar 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Mengajak siswa melakukan ice breaking melalui video dan musik. ... 80

D. Faktor-faktor Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya 81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 83

B. Saran..... 84

DAFTAR PUSTAKA 85

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 4.1 : Sarana dan Prasarana SD Hanura Bina Putra 43

Tabel 4.2 : Data Guru SD Hanura Bina Putra 44

Tabel 4.3 : Data Siswa SD Hanura Bina Putra 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 : Kerucut pengalaman Edgar Dale 21

Gambar 2.2 : Macam-macam versi android 28

Gambar 4.1 : Cara membuat slide baru powerpoint 46

Gambar 4.2 : Cara menambah slide powerpoint 46

Gambar 4.3 : Cara memilih layout powerpoint 47

Gambar 4.4 : Cara pertama membuat desain template powerpoint 48

Gambar 4.5 : Cara kedua membuat desain template powerpoint 48

Gambar 4.6 : Cara ketiga membuat desain template powerpoint 49

Gambar 4.7 : Cara memilih desain tempalate powerpoint di PC 49

Gambar 4.8 : Langkah kedua cara memilih desain tempalate powerpoint di PC 50

Gambar 4.9 : Contoh hasil template powerpoint 50

Gambar 4.10 : Cara membuat teks powerpoint 51

Gambar 4.11 : Contoh hasil teks powerpoint 51

Gambar 4.12 : Langkah pertama membuat teks di dalam shape powerpoint..... 51

Gambar 4.13 : Langkah kedua membuat teks di dalam shape powerpoint 52

Gambar 4.14 : Contoh hasil teks di dalam shape powerpoint 52

Gambar 4.15 : Langkah pertama cara memasukkan gambar powerpoint 53

Gambar 4.16 : Langkah kedua cara memasukkan gambar powerpoint 53

Gambar 4.17 : Langkah pertama cara memasukkan gambar powerpoint dari file 53

Gambar 4.18 : Langkah kedua cara memasukkan gambar powerpoint dari file . 54

Gambar 4.19 : Contoh hasil memasukkan gambar powerpoint 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.20 : Langkah pertama cara memasukkan audio powerpoint 55
Gambar 4.21 : Langkah kedua cara memasukkan audio powerpoint..... 55
Gambar 4.22 : Tampilan audio powerpoint..... 56
Gambar 4.23 : Langkah pertama cara menambahkan video powerpoint 56
Gambar 4.24 : Langkah kedua cara menambahkan video powerpoint 57
Gambar 4.25 : Tampilan video dalam powerpoint..... 57
Gambar 4.26 : Cara membuat transisi powerpoint..... 58
Gambar 4.27 : Contoh tampilan transisi powerpoint 59
Gambar 4.28 : Langkah pertama cara membuat animasi 60
Gambar 4.29 : Langkah kedua cara membuat animasi powerpoint 60
Gambar 4.30 : Cara pertama membuat hyperlink powerpoint 61
Gambar 4.31 : Cara kedua membuat hyperlink powerpoint 62
Gambar 4.32 : Tampilan menu powerpoint yang ada iSpring 63
Gambar 4.33 : Tampilan Program Ispring Suite 64
Gambar 4.34 : Tampilan awal aplikasi intel XDK..... 65
Gambar 4.35 : Tampilan pengisian biodata Aplikasi Intel XDK..... 65
Gambar 4.36 : Tampilan pengisian biodata Aplikasi Intel XDK..... 66
Gambar 4.37 : Tampilan aplikasi Intel XDK 66
Gambar 4.38 : Tampilan aplikasi Intel XDK dengan kode-kode..... 67
Gambar 4.39 : Tampilan setting aplikasi yang dibuat di XDK 68
Gambar 4.40 : Tampilan mengubah menjadi aplikasi android di XDK..... 68
Gambar 4.41 : Tampilan proses mengekspor proyek aplikasi android di XDK . 69
Gambar 4.42 : Tampilan selesai mengekspor proyek aplikasi android di XDK. 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.43 : Contoh kiriman link aplikasi yang dibuat di XDK..... 70

Gambar 4.44 : Tampilan menyimpan link aplikasi yang dibuat di XDK..... 70

Gambar 4.45 : Tampilan awal materi di powerdroid dengan pengamatan 76

Gambar 4.46 : Tampilan paparan materi di powerdroid 77

Gambar 4.47 : Tampilan Film di powerdroid..... 78

Gambar 4.48 : Tampilan evaluasi di powerdroid 79

Gambar 4.49 : Tampilan game di powerdroid 80

Gambar 4.50 : Tampilan ice breaking di powerdroid 80

Gambar 4.51 : Tampilan menu musik di powerdroid 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 : Surat Keterangan Ijin Penelitian 87

Lampiran 2 : Pedoman Observasi 88

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara..... 89

Lampiran 4 : Pedoman Dokumentasi 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang mampu mendukung kepentingan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecah problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari disekolah Untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.[1]

[1] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) hal. 1-2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknologi informasi dan komunikasi yang cepat juga memacu perkembangan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Tanpa ilmu pengetahuan kita akan tertinggal, bahkan tersingkir di era globalisasi ini, Tanpa ilmu pengetahuan, suatu masyarakat atau bangsa tidak akan dapat berpartisipasi dalam perkembangan ekonomi dunia yang berjalan sangat cepat.[2]

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat itu harus mendapat perhatian serius dari praktisi pendidikan agar dunia pendidikan tidak ketingalan zaman dan ketinggalan langkah. Dengan demikian, dunia pendidikan akan mampu mengadopsi kelebihan dan keungulan dari teknologi itu demi masa depan anak didik. Mengadopsi teknologi juga dapat meningkatkan daya tarik terhadap proses pembelajaran, Karena mereka merasa proses pendidikan yang dijalaninya sesuai dengan modernitas zaman.

Terbentuknya cara hidup yang serba teknologi dalam kebudayaan Indonesia ini harus mendapatkan perhatian yang serius oleh pihak-pihak yang terkait dalam dunia kependidikan. Hal ini penting dilakukan, sebab kemajuan teknologi didunia berjalan begitu pesat. Bila dunia pendidikan tidak mengambil langkah positif terhadap teknologi, dikhawatirkan Indonesia akan tertinggal dalam bidang ini. Oleh karena itu sejak awal para siswa harus melek teknologi, mengerti dan memanfaatkanya dalam kehidupan, dan bisa mengunakanya secara positif.[3]

---

[2] Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Dunia Pendidikan,*(Jogjakarta : DIVA Express, 2011), hal. 21-22

[3]Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan,*hal. 25-26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran dewasa ini menghadapi dua tantangan.Tantangan yang pertama datang dari adanya adanya perubahan persepsi tentang belajar itu sendiri dan yang kedua datang dari adanya teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan luar biasa.[4] Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, Khususnya, teknologi pembelajaran dewasa ini. Tuntutan dalam menjawab globalisasi pendidikan telah hadir didepan mata. Berbagai perangkat komputer serta koneksinya dapat menghantarkan peserta pelajar secara cepat dan akurat apabila dimanfaatkan secara benar dan tepat. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia yang tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi.[5]

Kalau kita lihat perkembanganya pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu visual , misalnya gambar, model, obyek, dan alat-alat yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (instruction), Produksi dan evaluasi.[6]

Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran, yakni ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media

---

[4] Dewi Salma Prawiradilaga, Evelina Siregar.*Mozaik Teknologi pendidikan*, (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 167

[5] Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif,* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), hal. 3

[6] Arief S Sudiman dkk, *Media pembelajaran.*(Jakarta: PT Grafindo Persada, 2006), hal. 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara minimal. Media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, hand out, buku teks, majalah, surat kabar, dan sebagainya), dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis atau white board dan kapur/spidol. Sedangkan media audio dan visual (kaset audio, siaran TV atau Radio, overhead transparency, video atau film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan.

Pembelajaran akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidik sebagai pengajar juga harus siap dan agresif akan teknologi yang semakin maju, karena teknologi semakin maju pasti nantinya akan digunakan pula dalam pembelajaran. Sudah saatnya kita memanfaatkan teknologi yang semakin maju pada zaman seperti ini, bukan sebaliknya kita yang dimanfaatkan oleh teknologi yang semakin maju. Membuat Penggunaan Android sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah kita dalam memanfaatkan teknologi.

Berangkat dari sebuah latar belakang masalah tentang media pembelajaran diatas, seorang guru yang handal sudah seharusnya dapat memilih jenis media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar siswa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi banyak sekali yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran *Powerdroid*. Setiap anak zaman sekarang sudah memiliki smartphone android sendiri dan penggunaannya masih banyak digunakan untuk hal-hal yang tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermanfaat seperti bermain game dan bermain sosial media. Untuk memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat ini dan demi mengarahkan peserta didik untuk menggunakan smartphone android dalam hal yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu penulis tertarik untuk untuk dijadikan sebuah penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya".

Jika melihat perkembangan di Sekolah saat ini, khususnya di SD Hanura Bina Putra Surabaya hampir seluruh siswa-siswi memiliki smartphone android. Dengan demikian, fasilitas pribadi siswa-siswi memberi ruang potensi untuk pengembangan diri maupun dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, mengkreasikan potensi tersebut menjadi sesuatu yang menunjang dalam proses belajar mengajar adalah keniscayaan. Sebab, kehadiran smartphone android tak lain adalah demi menunjang proses belajar mengajar sekaligus mendongkrak kualitas seluruh guru dan siswa SD Hanura Bina Putra Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas timbul beberapa pokok bahasan yang akan dikaji dalam penulisan skripsi ini, masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah pembuatan media pembelajaran *powerdroid* ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Apa saja faktor-faktor penghambat penggunaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana langkah pembuatan media pembelajaran *powerdroid.*
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan dan manfaat baik bagi penulis sebagai mahasiswa maupun lembaga pendidikan. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, maka manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Bagi penulis adalah dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan study di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya pengetahuan tentang media pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi guru adalah dapat menjadi bahan pertimbangan memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung belajar mengajar dan tercapainya pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Bagi sekolah adalah dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran terutama media pembelajaran *powerdroid* sebagai bahan pengembangan media pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian ini dan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas V SD Hanura Bina Putra Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.
2. Materi dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi pengolahan data, sub pokok bahasan penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram gambar dan batang.
3. Mata Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul **"Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra"**. Untuk menghindari adanya kesalahan dalam memahami skripsi ini, maka perlu adanya penjelasan, penjabaran setiap kata dan penegasan pokok istilah yang ada dalam judul skripsi ini, antara lain :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.[7]

3. *Powerdroid*

Powerdroid merupakan singkatan dari *Power Point* dan *Android.* PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket penggunaan kantoran mereka, Microsoft Office.[8] Sedangkan Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.[9]

Disebut dengan *Powerdroid* karena media ini dibuat terlebih dahulu di microsoft power point kemudian diubah menjadi sebuah penggunaan android yang dapat digunakan di smartphone android. Untuk membuat media pembelajaran *powerdroid* yang dibutuhkan adalah aplikasi *powerpoint*, aplikasi *ispring suite* dan aplikasi *XDK*.

---

[7] Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung : Citra Aditya, 1989), hal. 12.

[8] Wikipedia Ensiklopedia Bebas, Blog. Diakses pada tanggal 26 April 2019 dalam *https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint*

[9] *Wikipedia Ensiklopedia Bebas, Blog. Diakses pada tanggal 26 April 2019 dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.[10]

5. SD Hanura Bina Putra Surabaya

SD Hanura Bina Putra adalah sebuah lembaga pendidikan sekolah dasar dibawah naungan yayasan Hanura Bina Putra yang berada di Jl. Genting Gg. IV Nomor 44 Kecamatan Asemrowo Kota Surabaya.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan skripsi ini, adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini ada 5 bab yaitu:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian teoritis yang berisikan tentang tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang *powerdroid*, dan tinjauan tentang media pembelajaran *powerdroid*.

BAB III : Metode penelitian yang berisikan tentang jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, penyajian hasil penelitian.

[10] Edi B Mulyana, *Blog Guru Sejati.* Diakses pada tanggal 26 April 2019 dalam *http://gurusejatiku.blogspot.com/2015/01/pengertian-kegiatan-pembelajaran.html*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV : Paparan hasil penelitian dan analisis berisikan paparan data dan analisis, langkah pembuatan media pembelajaran *powerdroid*, penggunaan *powerdroid* sebagai media pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya, faktor-faktor penghambat penggunaan *powerdroid* sebagai media di SD Hanura Bina Putra Surabaya.

Bab V : Penutup yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiyah berarti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan.[11] Media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar.[12] Media diartikan sebagaai jenis-jenis metode atau cara membimbing anak dalam belajar dengan melibatkan sejumlah alat bantu pengajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu adalah isi pelajaran.[13]

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif.[14]

2. Klasifikasi dan Macam-macam Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

---

[11] Nur hamim, dkk, *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011*(Surabaya : LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011), 84.

[12] Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta:Publisher, 2009), 419.

[13] Jurnaidi, *Pembelajaran Matematika Materi Kesebangunan dengan Menggunakan Multimedia Interaktif* (Palembang:Prosiding Seminar Nasional, 2011), 472

[14] Agus Suprijono, *Cooperative learning* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti Radio dan rekaman suara.

2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media iniadalah film slide, foto, transparasi, lukisan,gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain-lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan yang kedua.

b. Dilihat dari kemampuanya media dapat pula dibagi kedalam:

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapar mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang secara actual secara serentak tanpa harus mengunakan ruangan khusus.

2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan waktu, seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

c. Dilihat cara atau teknik pemakaianya, media dapat dibagi kedalam:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis alat yang demikian membutuhkan alat proyeksi khusu, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector, (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto lukisan, radio, dan lain sebagainya.[15]

3. Ciri - ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat digunakan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukanya.

1. Ciri Fiksatif *(*Fixative *Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau ob,jek dapat diturut atau disusun kembali dengan media seperti, fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dn film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan cirri fiksatif ini, media memungkinkan suatu

[15] Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain system Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010) hal. 211-212

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rekaman kejadia atau obyek yang terjadi pada waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media dapat digunakan setiap saat.Peristiwa yang kejadianya hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi beberapa kalipun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam utnuk kemudian dianalisi dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property)*

Transformsi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif.Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.* Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekanan fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulative dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

foto.Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media rekaman video atau audio dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari cirri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kea rah yang tidak diinginkan.

Manupulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat waktunya dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal-usul dan proses dari penanaman bahan baku tepung hingga menjadi roti.

3. Ciri distributive *(Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket computer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dengan format media apasaja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan scara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hamper sama dengan aslinya.[16]

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk me-manfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu[17]:

a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung anta-ra peserta didik dengan lingkungannya.

[16] Azhar Aryad, *Media Pembelajaran*, hal. 12-14

[17] Nur hamim, dkk, *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011* (Surabaya :LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011), 84-85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.

e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.

f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan[18]:

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

[18] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2010), 5-6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daryanto menyebutkan bahwa menurut Kemp dan Dayton, media pem-belajaran mempunyai beberapa kontribusi, antara lain [19] :

a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
b. Pembelajaran dapat lebih menarik
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
g. Sikap positif terhadap materi pembelajaran serta proses pembela-jaran dapat ditingkatkan
h. Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif

6. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain[20] :

1. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah demikian? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran

[19] Ibid, 6.

[20] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2010), 12-16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menen-tukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

2. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat ber-pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mem-pelajari hal yang bersifat konkrit ketimbang abstrak.

3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sum-ber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan orga-nisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melak-sanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

7. Peranan Media dalam Pembelajaran

Peranan beberapa karakteristik media pembelajaran sangat urgen dalam hasil belajar. Hamim, dkk menyebutkan bahwa Edgar Dale memberikan gambaran dari hasil belajar melalui kerucut pengalamannya atau biasa dikenal *corn of experiences*. Kerucut tersebut semakin ke bawah semakin konkrit hasil belajar para siswa[21].

a. Lambang kata menempati kerucut yang paling atas yang bermakna bahwa apabila guru hanya menyampaikan pesan maka hasil belajar hanyalah ruangan yang sempit.
b. Lambang visual menempati urutan yang kedua, pada lambang visual hasil belajar lebih besar yang menandakan bahwa belajar melalui visualisasi, hasil belajar lebih banyak dibanding dengan kata.
c. Gambar tetap atau rekaman, dan radio menempati urutan yang berikut-nya. Hasil belajar lebih banyak yang diperoleh.

[21] Nur hamim, dkk, *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011* (Surabaya :LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011), 89-90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Gambar hidup menempati urutan berikutnya, hasil belajar lebih banyak dari pada yang di atas.

e. Televisi, hasil belajar semakin banyak diperoleh melalui layar televisi.

f. Pameran museum, hasil belajar semakin banyak.

g. Darmawisata, demikian juga darmawisata akan menghasilkan produk belajar lebih banyak.

h. Percontohan, melalui percontohan hasil yang didapatkan dalam belajar semakin banyak.

i. Pemgalaman dramatisasi, melalui pengalaman dramatisasi hasil belajar semakin bertambah banyak.

j. Pengalaman tiruan, demikian juga dengan pengalaman tiruan, hasil belajar semakin bertambah banyak.

k. Pengalaman langsung, melalui pengalaman langsung ini pembelajaran akan menghasilkan produk pembelajaran yang efektif.

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran adalah sebagai berikut[22] :

a. Mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar
b. Mengkaji media yang cocok dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dan bagaimana cara pencapaiannya
c. Merumuskan strategi dan caranya
d. Mengembangkan naskah atau isi pesan. Siapa yang akan menggunakan media pembelajaran? Apa pesan pokok yang akan disampaikan? Apakah ada media yang sudah dipakai? Apakah ada sumber informasi lain?
e. Memilih bentuk dan jenis media pembelajaran.
f. Media apa yang menjangkau peserta didik? Bentuk media seperti apa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik? Mempertimbangkan dana, waktu dan hambatan.
g. Merancang dan menyelesaikan media pembelajaran. Bagaimana penyelesaian tugas. Apakah semua tugas bisa diselesaikan. Berapa lama waktu yang dibutuhkan.
h. Melakukan uji coba dan evaluasi. Sebelum media digunakan dalam proses belajar mengajar, sebaiknya diuji cobakan terlebih dahulu dan dievaluasi kehandalannya.

[22] Nur hamim , dkk, *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011* (Surabaya :LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011), 90-91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Melakukan perbaikan

j. Melakukan evaluasi penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Tinjauan Tentang *Powerdroid*

Powerdroid merupakan istilah yang saya dapatkan sendiri ketika mengikuti workshop ICT tahun 2017 yang diadakan oleh KKG PAI Kota Surabaya dan didukung oleh Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Workshop tersebut mengusung tema "Powerdroid" yakni membuat aplikasi android dari powerpoint.

Powerdroid merupakan singkatan dari PowerPoint dan Android. Disebut dengan Powerdroid karena media ini dibuat terlebih dahulu di microsoft PowerPoint kemudian diubah menjadi sebuah aplikasi android sehingga dapat dioperasikan langsung menggunakan smartphone android.

Dari sini maka saya akan menjelaskan pengertian dari dua kata yang terdapat didalam kata Powerdroid yakni Microsoft PowerPoint dan Aplikasi Android, sebagai berikut :

1. Pengertian Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Dengan adanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Microsoft PowerPoint, membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur-fitur yang canggih dan menarik.[23]

Microsoft power point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolah teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya.[24]

Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat dibuat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan. Seluruh tampilan dari program ini dapat diatur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang diinginkan,

---

[23] Zainal Abidin, *Tutorial Mocrosoft Powerpoint* 2010 (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal.1

[24] Daryanto, Media Pembelajaran (Yogyakarta:Gava Media, 2010), 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.[25]

Penggunaan program ini mempunyai kelebihan sebagai berikut:[26]

a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik, (CD/Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana.

Micorosoft PowerPoint terrdapat beberapa versi, versi terbaru adalah versi 2019. Sebelumnya ada microsoft powerpoint versi 2010, 2013 dan 2016. Akan tetapi yang sekarang banyak digunakan pada umumnya adalah microsoft powerpoint versi 2010 yang diterbitkan oleh Microsoft Corporation pada tahun 2010 sebagai pengganti untuk

[25] Daryanto, Media Pembelajaran (Yogyakarta:Gava Media, 2010), 163.
[26] Ibid, 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Microsoft PowerPoint 2007. PowerPoint 2010 telah berubah dari pendahulunya. Beberapa fitur baru telah ditambahkan dalam PowerPoint 2010. Dengan menggunakan Ms. PowerPoint 2010, penggunanya dapat merancang presentasi visual yang menakjubkan dengan teks, grafis, foto, video, animasi, dan banyak lagi. Pengguna juga dapat menyimpan presentasi tersebut secara pribadi, mempublikasikannya ke web, atau berbagi file dengan orang lain. Tampilan Ms. PowerPoint 2010 mengalami perubahan yang cukup signifikan dibandingkan versi sebelumnya. Sedangkan versi terbaru 2013, 2016 dan 2019 hanya ada sedikit tambahan menu untuk menambah beberapa fitur baru.

2. Pengertian Aplikasi Android

Sebelum saya menjelaskan tentang Aplikasi Android, kita harus tahu terlebih dahulu tentang sistem Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang menyertakan middleware (virtual machine) dan sejumlah aplikasi utama. Android merupakan modifikasi dari kernel Linux (Andry, 2011).

Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama Android, Inc. Dari sinilah awal mula nama Android muncul. Android Inc. Adalah sebuah perusahaan start-up kecil yang berlokasi di Palo Alto, California, Amerika Serikat yang didirikan oleh Andy Rubin bersama Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada bulan Juli 2005, perusahaan tersebut diakuisisi oleh Google dan para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendirinya bergabung ke Google. Andy Rubin sendiri kemudian diangkat menjadi Wakil Presiden divisi Mobile dari Google.

Tujuan pembuatan sistem operasi ini adalah untuk menyediakan platform yang terbuka, yang memudahkan orang mengakses internet menggunakan telepon seluler. Android juga dirancang untuk memudahkan pengembang membuat aplikasi dengan batasan yang minim sehingga kreativitas pengembang menjadi lebih berkembang.

Android ini juga terdiri dari berbagai versi dari awal mula terbentuknya Android sampai sekarang, berikut jenis jenis versi android[27] :

a. Apple Pie / Alpha v1.0
b. Banana Bread / Beta v1.1
c. Cup Cake v1.5
d. Donut v1.6
e. Eclair v2.0-2.1
f. Froyo/Forzen Yogurt v2.2
g. Gingerbread v2.3
h. Honeycomb v3.0-3.2
i. Ice Cream Sandwich v4.0.
j. Jelly bean v4.1.2
k. KitKat v4.4.2

[27]Raditya Wirawidana, *Duta Space Hosting.* https://www.dutaspace.com/jenis-jenis-versi-android/ (Diakses pada tanggal 1 Mei 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

l. Lolipop v5.0

m. Marsmelow v6.0

n. Nougat v7.0

o. Oreo v8.0

Gambar 2.2. Macam-macam versi android

Didalam sistem Android terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna perangkat Android. Selain aplikasi inti seperti yang ada di diagram arsitektur, aplikasi-aplikasi tambahan yang dipasang sendiri oleh pengguna akan menempati bagian ini dan memiliki hak akses yang sama terhadap Application Framework. Apabila diperlukan, pengguna ataupun vendor dapat menggantikan aplikasi inti yang ada dengan aplikasi buatan sendiri yang memiliki fungsionalitas yang sama. Hal ini membuat kustomisasi sistem operasi Android jauh lebih bebas dibandingkan sistem operasi perangkat mobile lainnya.

Aplikasi Android ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat di jalankan pada smartphone / phablet / tablet yang menggunakan sistem

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

operasi Android.[28] Serta dapat diakses dari manapun dan kapanpun dengan pengguna tanpa batas (siapapun bisa meng-akses, contohnya aplikasi toko online, game, dll).

Jadi pada smartphone sendiri bisa menghapus atau menambahkan aplikasi Android sesuai kebutuhan. Salah satunya dapat menambahkan media pembelajaran powerdroid kedalam smartphone.

C. Tinjauan tentang Media Pembelajaran *Powerdroid*

Powerdroid merupakan salah satu media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar melalui kecanggihan fitur yang ada di aplikasi berbasis android. Berdasarkan kenyataan maraknya penggunaan smartphone android di kalangan pelajar, *powerdroid* dapat menjadi sebuah sarana yang dapat meningkatkan kemampuan para siswa untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

Dalam media pembelajaran *powerdroid* dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga lebih menarik. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *powerdroid* juga dapat menyajikan soal-soal kuis atau game sebagai sarana latihan siswa dalam mengerjakan soal.

Powerdroid memberikan sebuah peluang agar kegiatan belajar lebih menarik dan inovatif. Melalui media pembelajaran *powerdroid* guru dapat menyampaikan pelajaran dengan mudah dan siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesulitan siswa dalam memahami

[28] Bidang PMPAI KKG Kota Surabaya, *Powerdroid Membuat Aplikasi Android dari Powerpoint* (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran dapat diatasi dalam proses pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, *powerdroid* merupakan salah satu media pembelajaran yang strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran *powerdroid* mempunyai manfaat bagi guru maupun peserta didik, diantara manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat media pembelajaran *powerdroid* bagi guru

Ada banyak manfaat media pembelajaran *powerdroid* bagi guru. Diantaranya adalah;

a) Materi pembelajaran yang disiapkan guru akan menjadi lebih menarik.
b) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
c) Materi pembelajaran yang disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.
d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
e) Mengembangkan inovasi guru dalam proses belajar mengajar

2. Manfaat media pembelajaran *powerdroid* bagi siswa

Manfaat media pembelajaran *powerdroid* bagi siswa. Diantaranya adalah :

a) Penyajiannya menarik daya siswa karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau video.
b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

d) Lebih ringkas daripada alat peraga dan buku teks dan dapat dibuka kapan saja dan dimana saja.

e) Dapat mengatasi kekurangan yang dialami oleh siswa yang memiliki prilaku kurang respon atau tidak agresif atas kondisi kelas sebenarnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Adapun jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian dimana peneliti dalam melakukan penelitianya mengunakan teknik-teknik observasi, wawancara atau interview, analisis isi dan metode pengumpul data lainnya untuk menyajikan respons-respons dan perilaku subyek.[29]

Sementara itu, penelitian kualitatif itu adalah gerakan pada latar alamiah sebagai keutuhan, mangandalkan manusia sebagai alat peneliti utama, memanfaatkan metode kualitatif mangadakan analisis data secara induksi, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori-teori dasar bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses dari pada hasil, membatasi studi dengan focus, memiliki kriteria untuk memeriksa keabsahan data. Rencana penelitiannya bersifat sempurna, dan hasil penelitiannya disepakati oleh kedua pihak yaitu peneliti dan obyek peneliti.[30]

Oleh karena itu, dalam proses penelitian kelak dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, peneliti menjaga jarak akan jebakan subyektivitas dengan cara menempatkan obyek penelitian secara utuh. Lebih dari itu, peneliti juga akan menulis data dan fakta sebagaimana

---

[29] Punaji Setyosari, *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.34

[30] Lexy J Moleong. MA, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Rosdakarya, 2002), hal. 27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adanya tanpa melakukan reduksi. Dengan demikian, suguhan penelitian ini senantiasa menghadirkan hasil yang memiliki akurasi dan berdasarkan data.

Dengan demikian, peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas V di SD Hanura Bina Putra dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran *powerdroid*. Selain itu, untuk penguatan data, peneliti juga akan melakukan wawancara dengan guru PAI SD Hanura Bina Putra dalam menggunakan media pembelajaran *powerdroid*.

B. Sumber Data

Pada penelitian Kualitatif, data yang dikumpulkan pada umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar dan kebanyakan bukan angka-angka. Kalaupunn ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang. Data yang dimaksud meliputi transkrip wawancara, catatan data lapangan lainya. Termasuk didalamnya deskeripsi mengenai tata situasi. Deskripsi atau narasi tertulis sangat penting dalam pendekatan kualitatif, baik dalam pencatatan maupun untuk penyebaran hasil.[31]

Sumber data dalam sebuah penelitian adalah subyek di mana data dapat diperoleh.[32] Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mendapatkan data-data yang diperoleh. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Kepustakaan, yaitu sumber data yang berupa buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan topik pembahasan.

[31] Sudarwan Danim, *Menjadi peneliti Kualitatif*, (Bandung, CV pustaka Setia, 2002) hal.61

[32] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), hal. 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Lapangan, yaitu sumber data yang diperoleh dari penelitian baik secara langsung atau tidak langsung. Dalam hal ini terdiri dari manusia dan non manusia. Sumber data manusia dan non manusia disini diantaranya siswa kelas V SD Hanura Bina Putra yang mengunakan *powerdroid* sebagai media pembelajaran dan *powerdroid* yang digunakan guru PAI SD Hanura Bina Putra sebagai media pembelajaran.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data . Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[33]

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan tehknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (participant Observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi. Catherine marshall, Gretchen B. Rossman, menyatakan Bahwa *" The Fundamental Methods Relied on by Qualitative Researchers for gathering information are, Participation in the setting, direct observation, in-depth interviewing, document review"*[34]

Untuk memperoleh data yang lengkap, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

---

[33] Sugiyono, *Memahami penelitian Kualitatif*,(Bandung: CV ALfabeta,2010) hal. 62.

[34] Ibid, hal. 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Wawancara

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada sipeneliti.[35]

Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan, namun komunikasi dapat juga dilaksanakan melaui telepon.[36] Wawancara tidak sekedar omong-omong atau percakapan biasa, walaupun keduanya berupa interaksi verbal. Dalam inverview diperlukan kemampuan mengajukan pertanyaan yang dirumuskan secara tajam, halus dan tepat, dan kemampuan untuk menangkap buah pikiran orang lain dengan cepat.[37]

Wawancara merupakan alat yang ampuh untuk mengungkapkan kenyataan tentang hidup, apa yang dipikirkan dan dirasakan orang tentang berbagai aspek kehidupan. Melalui tanya jawab kita bisa memasuki alam pikiran orang lain, sehingga kita memperoleh gambaran tentang dunia mereka. [38]

---

[35] Mardalis, *Metode penelitian suatu pendekatan proposal*, (Jakarta: Bumi aksara 1995), hal. 64

[36] Nasution, *Metode Research,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006) cet 8 hal. 113

[37] Ibid, hal 114

[38] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Jenis Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara berjenis wawancara tak terstruktur. Wawancara semacam ini digunakan untuk menemukan informasi yang bukan baku atau informasi tunggal. Hasil wawancara semacam ini menekankan pada pengecualian, penyimpangan, penafsiran yang tidak lazim, penafsiran kembali, pendekatan baru, pandangan ahli, atau perspektif tunggal.[39]

Wawancara seperti ini memang merupakan wawancara yang paling umum dilakukan dalam sejumlah penelitian. Pedoman wawancara pun hanya berupa pertanyaan atau pertanyaan singkat dan terkadang membuka kemungkinan peneliti menerima jawaban yang panjang. Oleh sebab itu peneliti harus menguasai permasalahan yang dibicarakan agar wawancara dapat lebih terkontrol.

b. Perencanaan Wawancara

Perencanaan yang diuraikan disini menitik beratkan pada wawancara tak terstruktur. Perencanaan tak terstruktur dapat diselengarakan menurut tahap-tahap tertentu. Tahap pertama adalah menemukan siapa yang akan diwawancarai. Tahap kedua ialah mencari tahu bagaimana cara sebaiknya untuk mengadakan kontak

[39] Lexy J Moleong. MA, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hal 190-191

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan responden dan langkah ketiga adalah mengadakan persiapan yang matang untuk melaksanakan wawancara.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktifitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (Partisipatif) ataupun nonpartisipatif. Maksudnya, pengamatan terlibat merupakan jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktifitas yang bersangkutan dan tentu saja dalam hal ini peneliti tidak menutupi dirinya selaku peneliti.[40]

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan fenomena-fenomena yang akan diselidiki.[41] Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. Dengan observasi yang dalam kita peroleh gambaran yang lebih jelas yang sukar diperoleh dengan metode lain.[42]

Observasi dalam penelitian ini merupakan pengamatan terhadap Powerdroid yang digunakan oleh Guru sebagai media pembelajaran. Pengamatan lain juga berupa penggunaan Powerdroid sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V SD Hanura Bina Putra Surabaya.

---

[40] Muhammad idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Penerbit erlangga, 2009) hal. 101

[41] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hal. 137

[42] S. Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumentasi dapat digunakan sebagai pengumpulan data karena sebagian besar fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.[43] Dokumentasi dalam penelitian ini akan digunakan sebagai patokan dan bukti untuk memperkuat penelitian. Dokumentasi bisa berupa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Powerdroid, rekaman dengan narasumber, atau peraturan kebijakan sekolah di SD Hanura Bina Putra Surabaya.

D. Teknik Analisis Data

Metode analisa data adalah upaya untuk mencari dan memperbaiki secara sistematis catatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang ditujukan untuk meingkatkan pemahaman peneliti mengenai permasalahan yang diteliti.[44] Biasanya data dianalisa secara deskriptif yang sebagian besar berasal dari wawancara dan catatan pengamatan; catatan dianalisis untuk memperoleh tema dan pola-pola yang dideskripsikan dan diilustrasikan dengan contoh-contoh, termasuk kutipan-kutipan dan rangkuman dokumen, koding data dan analisis verbal.[45] Kemudian peneliti dapat melakukan triangulasi data untuk memperkuat analisa yang dimilikinya. Dalam penelitian ini karena membahas mengenai kebijakan, praktek, evaluasi dan

---

[43] Burhan Bungin, *Penelitian Kualtatif Edisi Kedua*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 124.

[44] Noeng Muhadjir, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1996), 104.

[45] 100 Lexy J. Moloeng, Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga kondisi sosial dalam pelaksanaan pengajaran maka akan digunakan analisa teks, bahasa dan konteks lapangan. Analisa teks dan bahasa adalah alat analisa yang bertujuan mengungkapkan proses etik dan emik yang terkandung di dalam teks dan bahasa itu, baik dalam konteks objek, subjek maupun wacana yang berlangsung di dalam proses tersebut.[46]

E. Penyajian Hasil Penelitian

Data yang ada disajikan dalam bentuk deskriptif analitik. Data yang diperoleh dituangkan dalam bentuk kualitatif. Analisis data dilakukan dalam bentuk pemaparan gambaran mengenai situasi yang diteliti dalam bentuk naratif.[47] Dalam peneltian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini miles dan huberman menyatakan " the most frequent from of display data for qualitative recearch data in the past has been narrative text" yang paling sering digunakan dalam menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.[48]

---

[46] 101 Burhan Bungin, Penelitian Kualtatif Edisi Kedua, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 124.

[47] S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal.39

[48] Sugiyono, *Memahami penelitian Kualitatif*, hal. 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Profil Sekolah SD Hanura Bina Putra Surabaya

SD Hanura Bina Putra merupakan lembaga pendidikan sekolah dasar swasta yang terletak di kecamatan Asemrowo Surabaya yang telah berdiri sejak tahun 1968. Berada dikawasan pemukiman yang padat dan kawasan industri.

SD Hanura Bina Putra berada dibawah naungan Yayasan Hanura Bina Putra. Berikut profil lengkap SD Hanura Bina Putra :

Nama Sekolah	:	SD Hanura Bina Putra
Alamat	:	Jl. Genting IV No. 44
Kelurahan	:	Genting Kalianak
Kecamatan	:	Asemrowo
Kota	:	Surabaya
No. Telp.	:	031-3532192
Akreditasi sekolah	:	B
Nomor Statistik	:	102056027004
NPSN	:	20533027
Tahun pendirian	:	1968
Status tanah	:	Sewa
Luas tanah	:	260 m²

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Letak Geografis

SD Hanura Bina Putra terletak di kawasan perkotaan tepatnya di Jl. Genting Gang IV No. 44, Kecamatan Asemrowo, Kota Surabaya Propinsi Jawa Timur

Lokasi dimana sekolah ini berdiri berada di tengah tengah pemukiman warga sehingga akses jalannya sempit, karena melewati gang sempit di dalam pemukiman warga, sehingga aman bagi anak-anak, karena jauh dari jalan raya.

SD Hanura Bina Putra berdiri diatas tanah luas 260 m^2. Lahan yang didirikan adalah tanah milik pemkot dengan status sewa. Wilayah tersebut dibatasi oleh:

a. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Jl. Tol Dupak
b. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Jl Tambak Asri dan pemukiman Penduduk Tambak Asri
c. Sebelah Timur : Berbatasan dengan pemukiman penduduk Jl. Genting dan Sungai Asemrowo
d. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Jl. Raya Dupak Rukun dan PT. Susanti/Pabrik garam

3. Visi-misi dan Tujuan SD Hanura Bina Putra

a. Visi :

"Berprestasi di bidang akademik, non akademik yang berlandaskan IMTAQ dan IPTEK serta peduli lingkungan."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Misi :

1) Mengoptimalkan potensi peserta didik di bidang akademik dan non akademik.
2) Membentuk peserta didik berprestasi dibidang akademik dan non akademik yang dilandasi IMTAQ.
3) Melaksanakan pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).
4) Menguasai ilmu pengetahuan teknologi sesuai perkembangan zaman.
5) Meningkatkan kepedulian pesertaa didik terhadap lingkungan hidup.
6) Meningkatkan kualitas SDM tenaga pendidik dan kependidikan.
7) Menerapkan partisipasi dengan warga sekolah, komite sekolah dan stake holder.

c. Tujuan :

1) Terwujudnya pengembangan potensi peserta didik melalui kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.
2) Terwujudnya prestasi olahraga dan seni mencapai tingkat kota.
3) Terwujudnya prestasi akademis, dengan nilai UN rata-rata 7,00.
4) Terlaksananya ketrampilan peserta didik menggunakan software dan alat-alat canggih lainnya.
5) Terwujudnya kreativitas dan pemanfaatan sarana penunjang dalam proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Terwujudnya prestasi peserta didik sesuai bakat dan minat sebagai bekal hidup.
7) Terwujudnya pribadi yang taat menjalankan syariat agama dan meninggalkan larangannya.

4. Sarana dan Prasarana

SD Hanura Bina Putra terdiri dari luas bangunan 260 m^2 yang terdiri dari :

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	4	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru dan TU	1	Baik
4	Kamar Mandi/WC Siswa	1	Baik
5	Kamar Mandi/WC Guru	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	Ruang Perpustakaan dan Koperasi	1	Baik
8	Gudang	2	Baik

Tabel 4.1. Sarana dan Prasarana SD Hanura Bina Putra

5. Tenaga Pendidik

Berikut ini adalah daftar nama guru di SD Hanura Bina Putra :

No	Nama	JABATAN	Alamat
1	Dra. Hj. Fatmawati	Kepala Sekolah	Jl. Genting I No. 1
2	Wahyu Setyaningsih, S.Pd	Guru Kelas 1	Jl. Sambiarum Lor Gg. 6 Blok 53 H No. 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	Dina Shifaul Hasanah	Guru kelas 2	Jl. Genting Gg. I No 16- C
4	Wiwin Chusnawati, S.Pd	Guru Kelas 3	Jl. Kali Tengah No. 19 Manyar Gresik
5	Siti Maisyaroh, S.Pd	Guru Kelas 4	Jl. Gunung sari I-5/25
6	Khoirul Mustofa, S.Pd	Guru Kelas 5	Jl. Asem Jaya 1 No.41
8	Drs. Muzammil	Guru Kelas 6	Jl. Babadan Rukun VIII No. 24
9	Asifa, S.Pd.I	Guru Agama Islam	Jl. Kalianak Timur Gg. Lebar No. 31
10	Basuki, S.Or	Guru Olah Raga	Jl. Tambak Asri Kembang Turi No. 97

Tabel 4.2. Data Guru SD Hanura Bina Putra

6. Siswa

Daftar Jumlah siswa SD Hanura Bina Putra selama 3 tahun terakhir sebagai berikut :

Kelas	Keadaan Siswa								
	Tahun 2016/2017			Tahun 2017 / 2018			Tahun 2018 / 2019		
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
I	13	12	25	8	7	15	8	12	20
II	10	15	25	11	11	22	10	9	19
III	10	6	16	9	14	23	9	11	20
IV	6	11	17	8	6	14	7	15	22
V	7	5	12	7	8	15	7	4	11
VI	15	10	25	6	5	11	8	8	16
Jumlah	61	59	120	49	51	100	49	59	108

Tabel 4.3. Data Siswa SD Hanura Bina Putra

B. Cara membuat Media Pembelajaran Powerdroid

Kebanyakan orang berfikir kalau membuat aplikasi Android itu susah dan memerlukan proses yang lama untuk mempelajari bahasa pemrograman, tapi pada kenyataannya anda dapat membuat aplikasi tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya dengan menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis Android ini ada beberapa program yang di butuhkan untuk membuatnya yaitu sebagai berikut[49]:

1. Microsoft Power Point
2. Converter Power Point ke HTML5
3. Intel XDK

Dengan software-software di atas sudah bisa membuat aplikasi pembelajaran berbasis Android tanpa perlu codeing atau tanpa mengerti bahasa pemograman.

Langkah langkah untuk pembuatan Powerdroid adalah sebagai berikut :

1. Membuat Media PowerPoint

Untuk membuat media powerpoint kita harus bisa mengoperasikan berbagai menu yang telah disediakan didalam microsoft powerpoint. Berikut adalah beberapa cara mengoperasikan microsoft powerpoint :

a. Menambah Slide dan Memilih Layout

Ketika akan membuat presentasi dengan menggunakan Ms. PowerPoint 2010, maka tentunya presentasi tersebut tidak mungkin bila hanya memanfaatkan satu slide saja. Pastinya membutuhkan beberapa slide. Terdapat banyak cara untuk menambah beberapa slide pada powerpoint sebagai berikut:

[49] Bidang PMPAI KKG Kota Surabaya, *Powerdroid Membuat Aplikasi Android dari Powerpoint* (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal.1

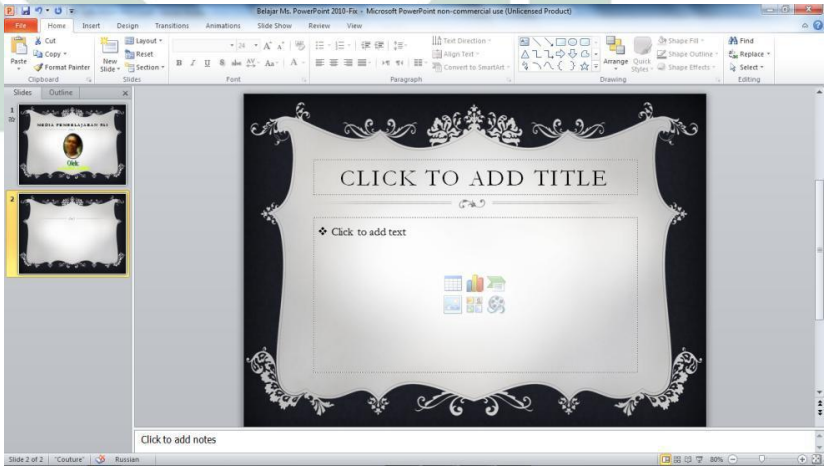
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Cara pertama :

Gambar 4.1. Cara membuat slide baru powerpoint
Sumber data : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya[50]

2) Cara kedua

Tekan tombol Ctrl + M pada keyboard. Dari cara pertama dan kedua ini secara otomatis akan menambah satu slide seperti pada gambar berikut:



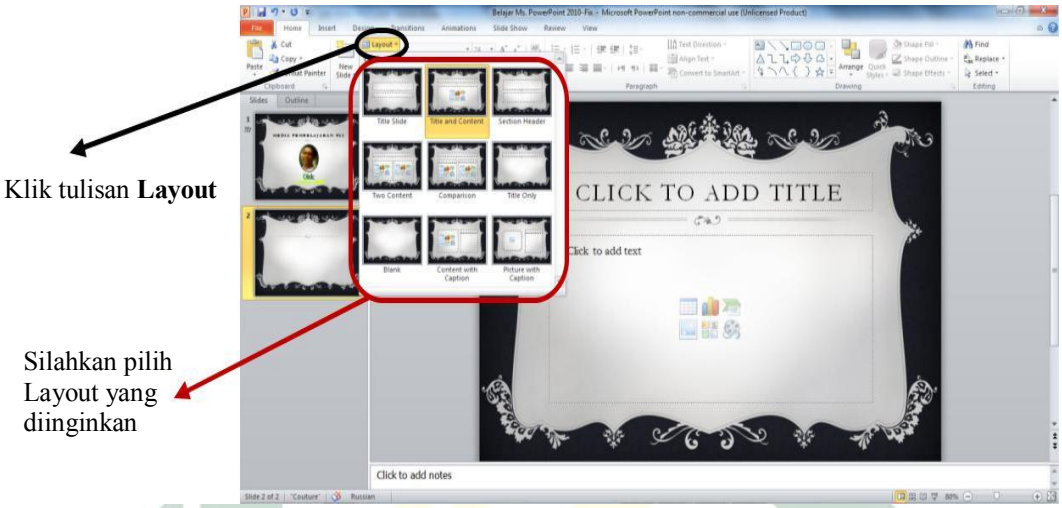
Gambar 4.2. Cara menambah slide powerpoint

[50] Zainal Abidin, *Tutorial Mocrosoft Powerpoint* 2010 (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal.5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika sudah menambahkan slide, tinggal memilih layout.

Caranya sebagai berikut :



Gambar 4.3. Cara memilih layout powerpoint

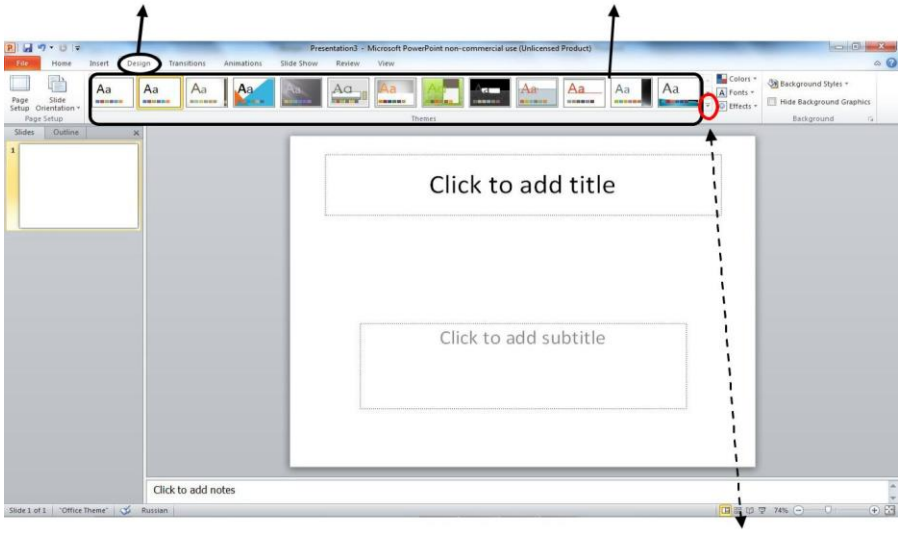
b. Menentukan Design Template/Background

Design Template/Background adalah tampilan gambar atau objek yang dijadikan latar belakang pada slide presentasi. Pengguna harus mahir memilih dan mengatur design template/background pada tampilan presentasinya. Ini sangat penting, karena jika pengguna memilih design template/background yang tidak sesuai dengan materi presentasi atau pemilihan kombinasi warna yang tidak sesuai saja, maka itu akan mempengaruhi tampilan materi presentasi.

Adapun cara menentukan design template/background pada slide powerpoint adalah seperti pada gambar berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Klik **Ribbon Tabs Design** **2.** Pilih **Design Template** yang diinginkan



Bila masih belum menemukan template yang diinginkan, maka klik tombol pada tampilan ribbon tabs design. Sehingga akan muncul banyak pilihan template yang akan dipilih.

Gambar 4.4. Cara pertama membuat desain tempalate powerpoint

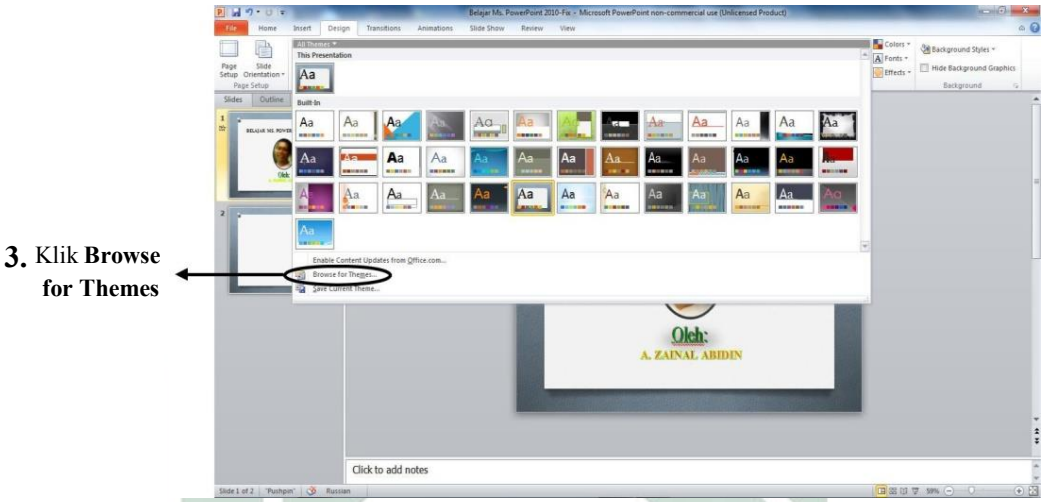
Jika masih belum menemukan template yang diinginkan, maka pengguna bisa juga memanfaatkan file gambar (picture) yang terdapat pada PC/Laptop untuk dijadikan template pada slide powerpoint. Adapun caranya sebagai berikut.

1 Klik **Ribbon Tabs Design** **2** Klik **More**

Gambar 4.5. Cara kedua membuat desain tempalate powerpoint

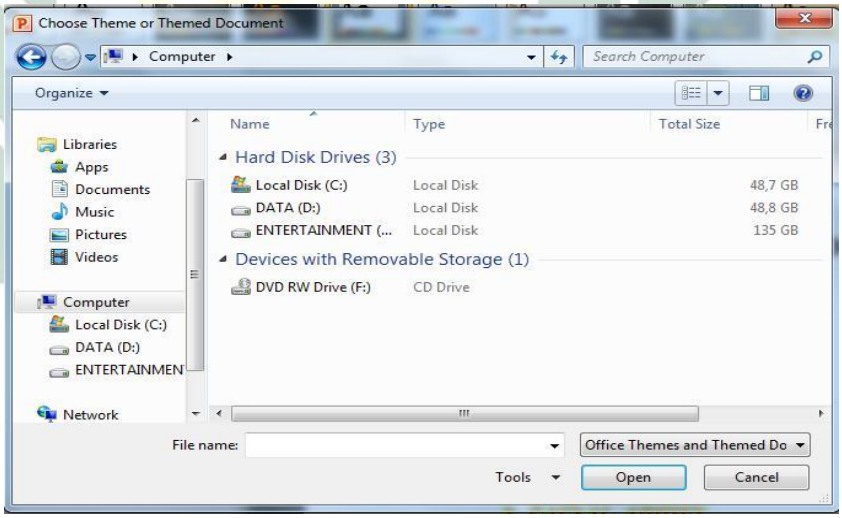
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maka, akan muncul gambar sebagai berikut.



Gambar 4.6. Cara ketiga membuat desain tempalate/background

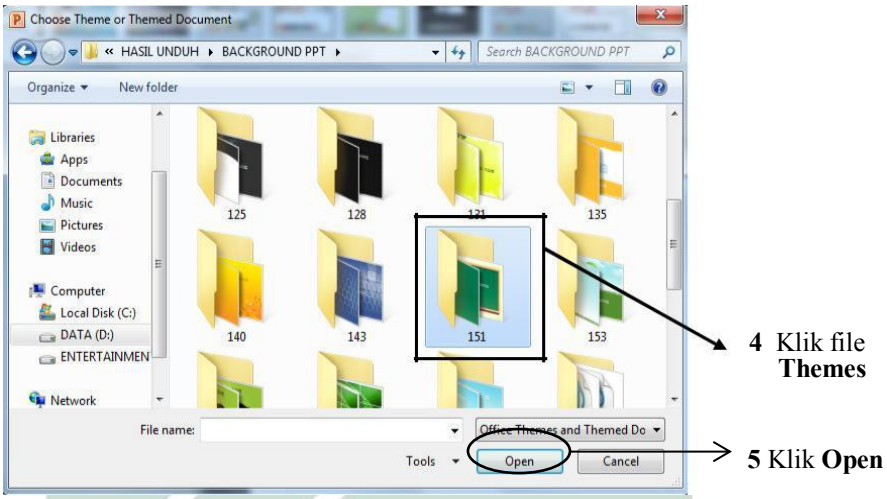
Pengguna akan diminta untuk mencari file gambar/template yang terdapat pada PC/laptop.



Gambar 4.7. Cara memilih desain tempalate powerpoint di PC

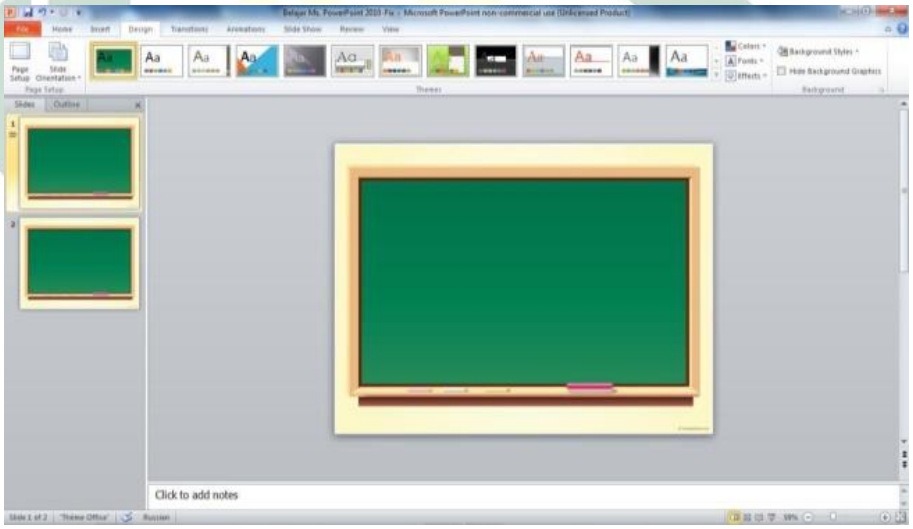
Langkah berikutnya adalah memilih file picture/themes yang terdapat pada PC/laptop untuk dijadikan template pada slide presentasi powerpoint.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.8.
Langkah kedua cara memilih desain tempalate powerpoint di PC

Dan, inilah hasil tampilan templatenya.

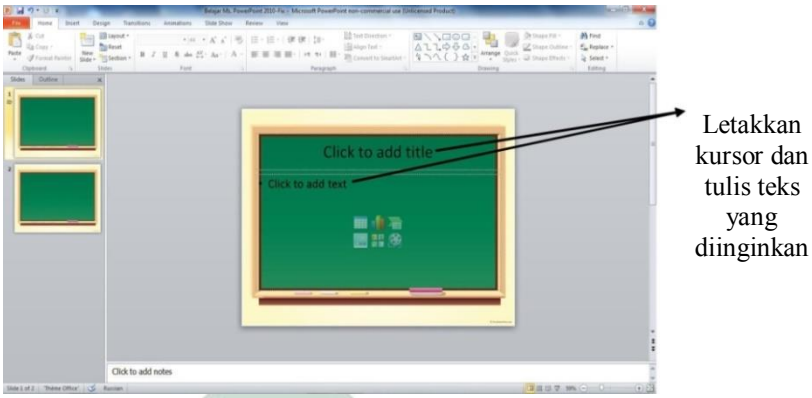


Gambar 4.9. Contoh hasil template powerpoint

c. Memasukkan dan Mengedit Teks

Teks adalah modal utama dalam penyajian presentasi. Oleh sebab itu, materi ini sangatlah penting untuk dikuasai oleh pengguna powerpoint. Berikut adalah langkah-langkah untuk memasukkan dan mengedit teks pada Ms. PowerPoint 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

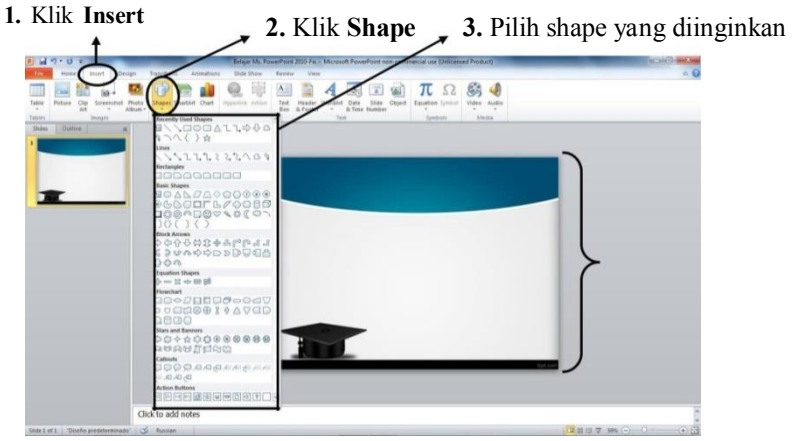


Gambar 4.10. Cara membuat teks powerpoint

Hasilnya seperti berikut:

Gambar 4.11. Contoh hasil teks powerpoint

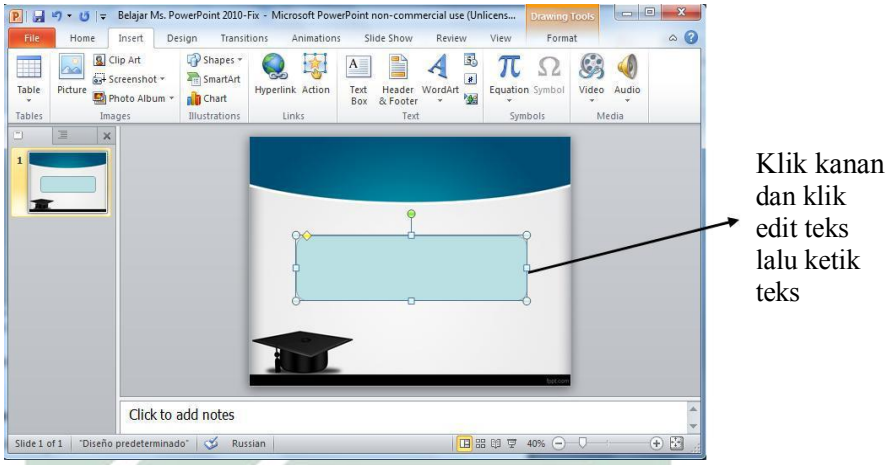
Jika ingin memberi teks pada **Shapes**, ikuti langkah-langkah berikut ini!



Gambar 4.12. Langkah pertama membuat teks di dalam shape powerpoint

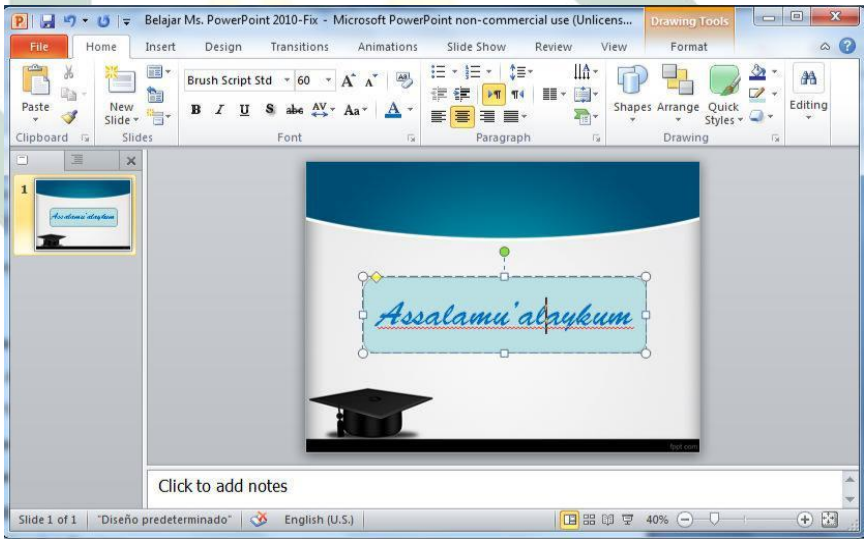
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Akan muncul **gambar** seperti ini.



Gambar 4.13. Langkah kedua membuat teks di dalam shape powerpoint

Hasil akhirnya seperti ini :



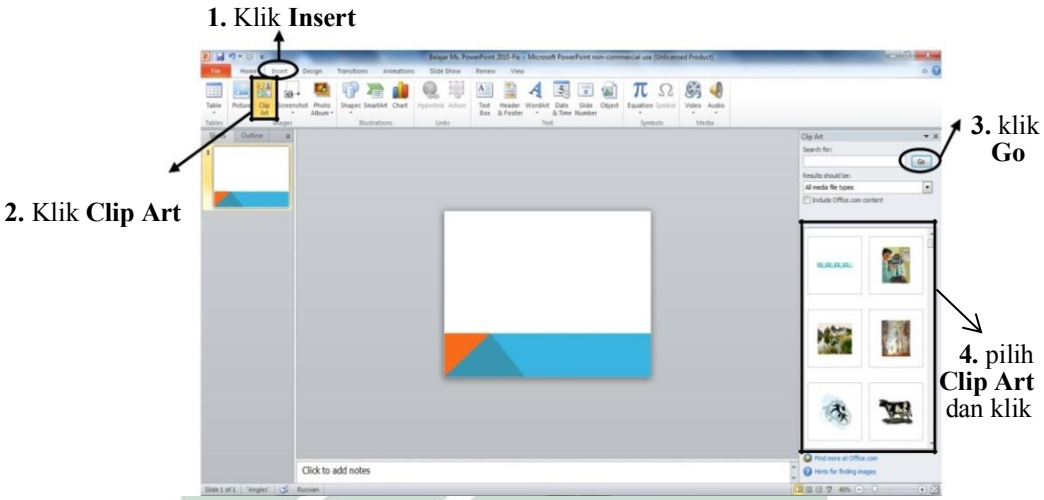
Gambar 4.14. Contoh hasil teks di dalam shape powerpoint

d. Memasukkan Gambar

Ada 2 cara memasukkan/menyisipkan gambar pada slide powerpoint, yaitu penyisipan gambar clipart dan penyisipan gambar dari file lain/foto.

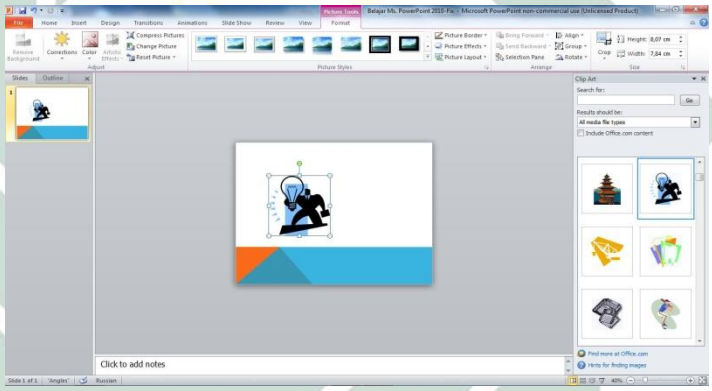
a) Memasukkan/menyisipkan gambar clipart

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



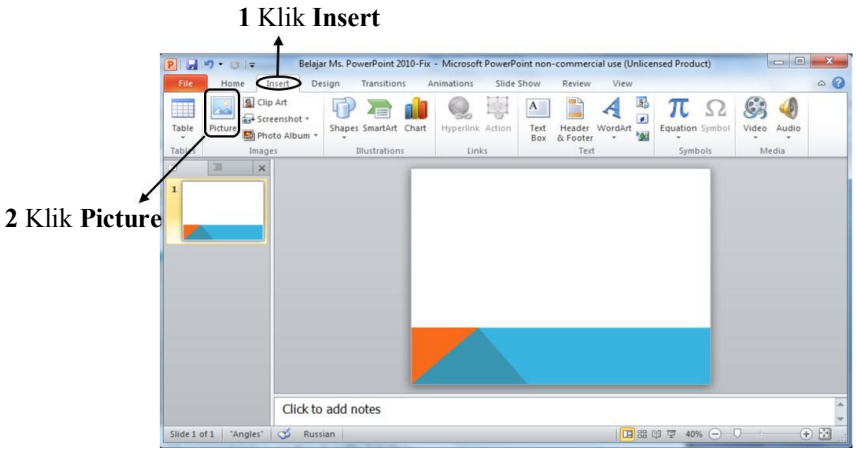
Gambar 4.15. Langkah pertama cara memasukkan gambar powerpoint

Maka, akan muncul gambar sebagai berikut.



Gambar 4.16. Langkah kedua cara memasukkan gambar powerpoint

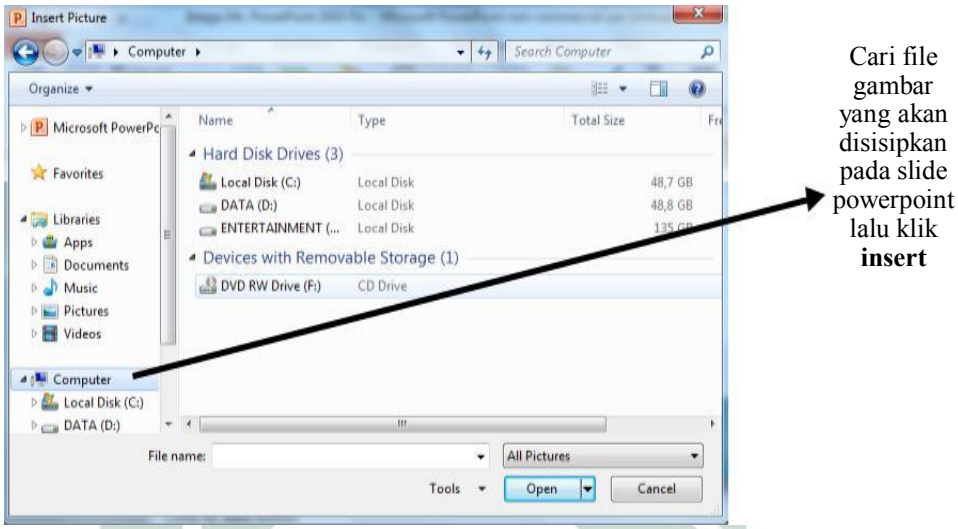
b) Memasukkan/menyisipkan gambar dari file lain/foto



Gambar 4.17. Langkah pertama cara memasukkan gambar powerpoint dari file

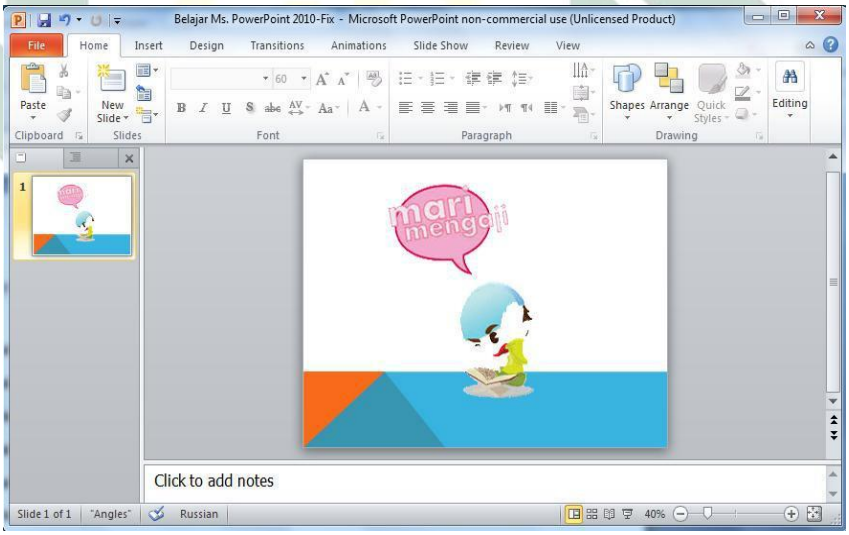
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Akan muncul gambar seperti ini.



Gambar 4.18. Langkah kedua cara memasukkan gambar powerpoint dari file

Hasilnya seperti ini :

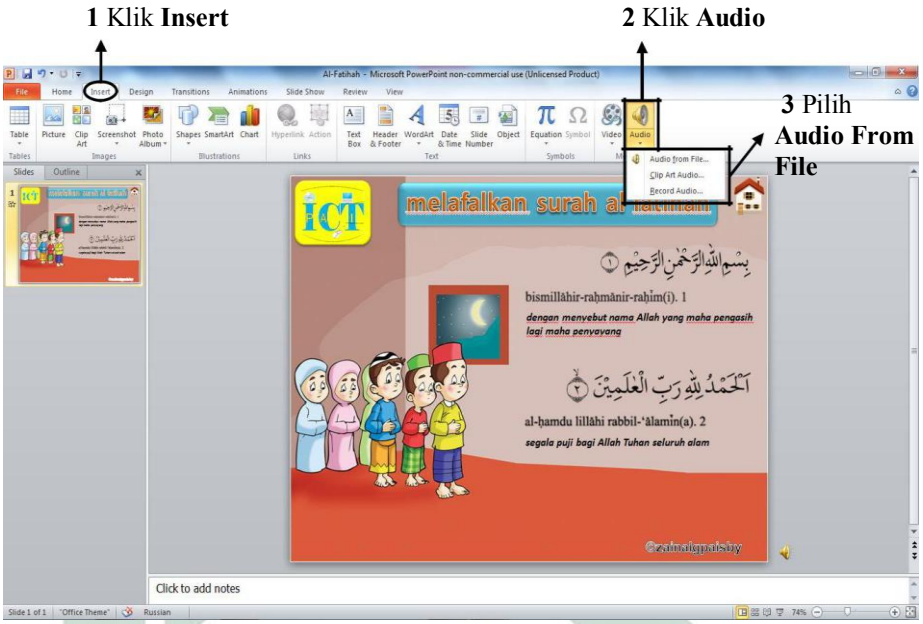


Gambar 4.19. Contoh hasil memasukkan gambar powerpoint

e. Menambahkan Audio pada Slide

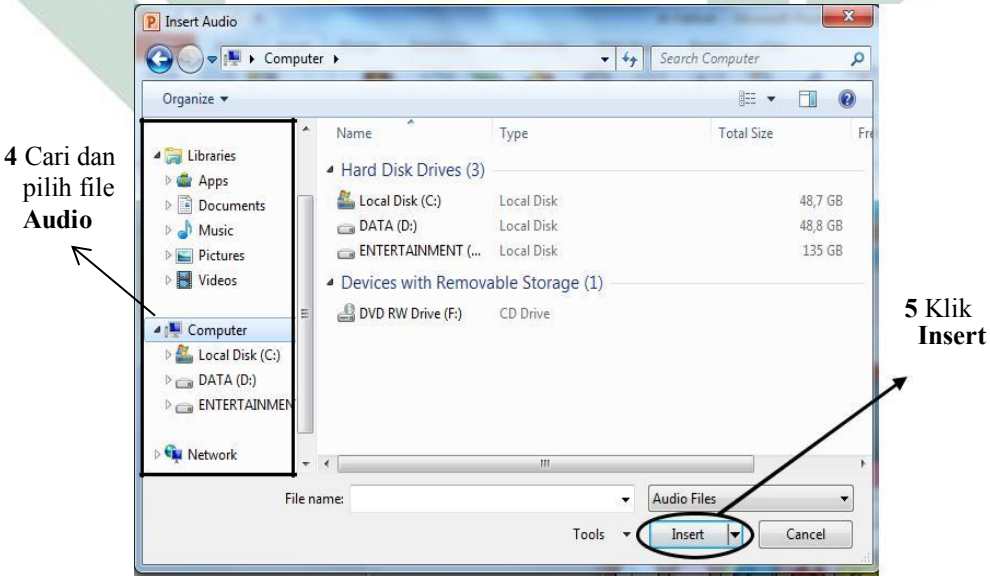
Presentasi akan lebih menarik dan tidak membosankan bila dilengkapi dengan audio sebagai pemanis dan pendukung materi yang dipresentasikan. Adapun cara untuk memasukkan audio pada slide PowerPoint 2010 adalah sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.20. Langkah pertama cara memasukkan audio powerpoint

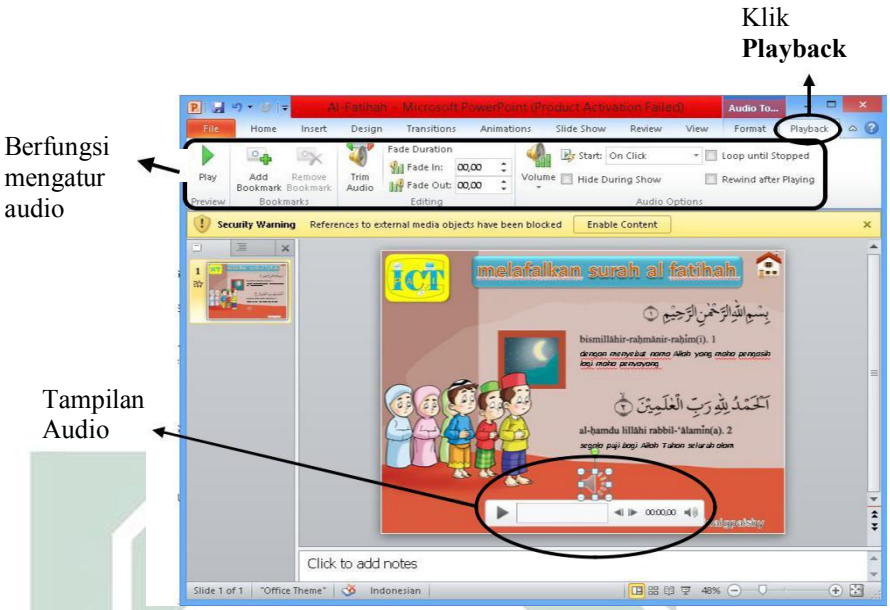
Maka, akan muncul tampilan gambar seperti berikut.



Gambar 4.21. Langkah kedua cara memasukkan audio powerpoint

Lalu, gambar audio akan muncul pada halaman slide powerpoint.

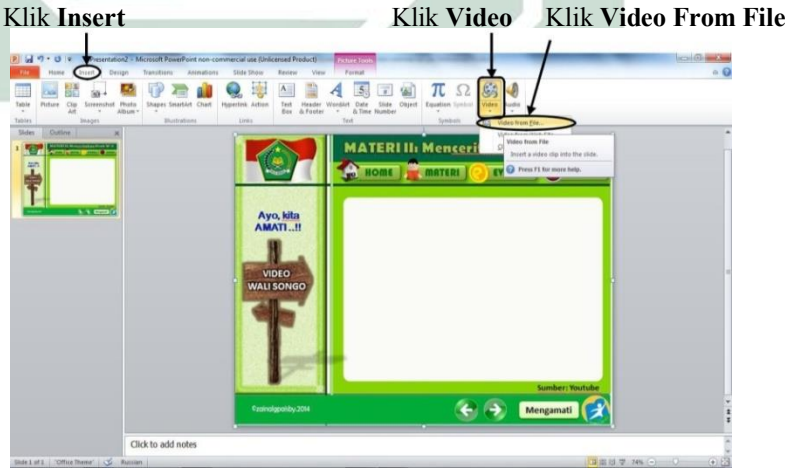
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.22. Tampilan Audio powerpoint

f. Menambahkan Video pada Slide

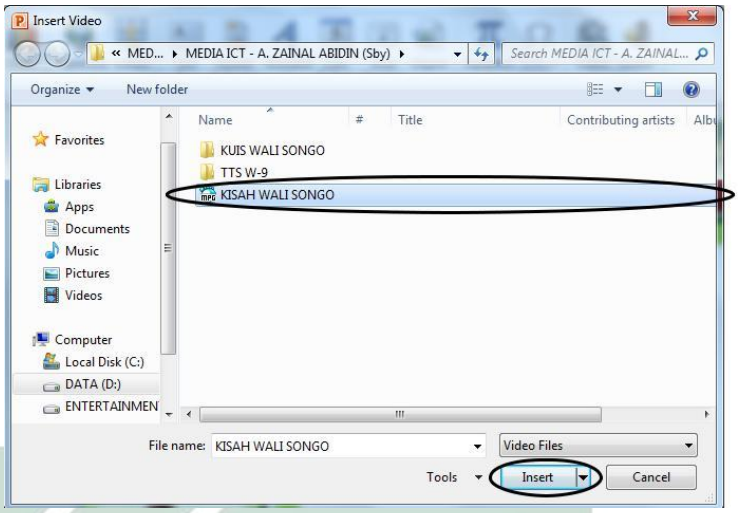
Cara memasukkan/menambahkan video pada slide powerpoint pada prinsipnya sama dengan memasukkan audio seperti materi sebelumnya. Bedanya hanya pada **Insert > Video**.



Gambar 4.23. Langkah pertama cara menambahkan video powerpoint

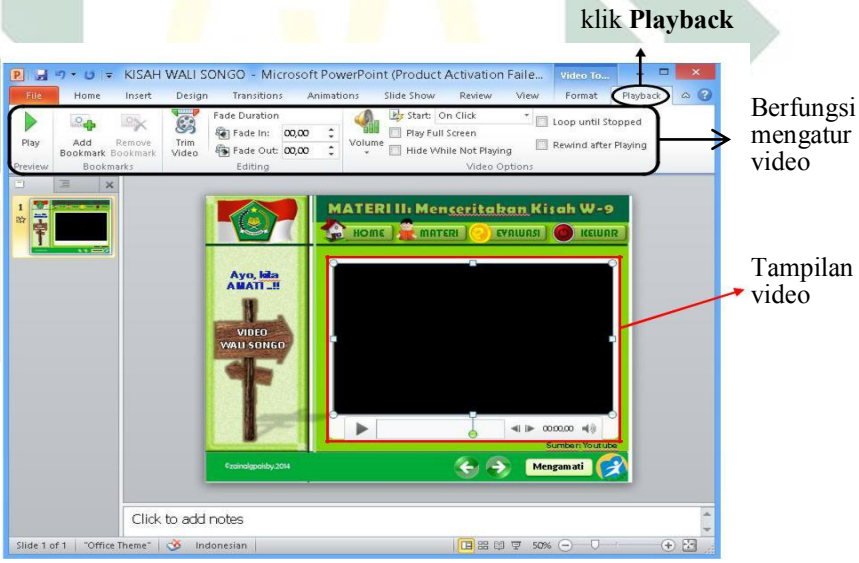
Kemudian, pilih file video dan insert ke dalam slide powerpoint.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.24. Langkah kedua cara menambahkan video powerpoint

Maka, video siap ditampilkan pada slide powerpoint seperti gambar berikut.



Gambar 4.25. Tampilan video dalam powerpoint

g. Mengatur Transisi dan Animasi

Dalam melakukan presentasi dengan menggunakan powerpoint, pastinya sangat membutuhkan lebih dari satu slide. Pada prinsipnya satu slide berisi satu pokok bahasan dan jika tidak

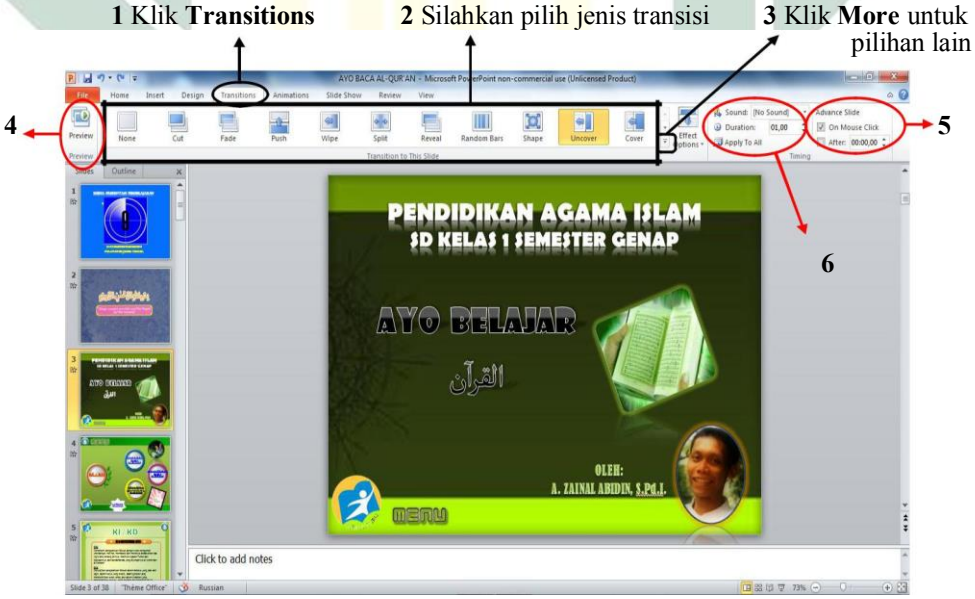
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencukupi, maka akan dilanjutkan dengan slide berikutnya. Pergantian antara satu slide ke slide berikutnya disebut dengan transisi. Di dalam microsoft powerpoint, transisi tersebut dilengkapi dengan efek-efek tertentu yang penggunanya dapat dengan mudah dan bebas memilih sesuai yang diinginkan sehingga tampilan presentasi lebih menarik dan berkesan.

Sedangkan animasi di sini adalah pemberian efek-efek tertentu pada objek di slide powerpoint baik teks, gambar maupun audio video.

2. Cara mengatur transisi dan animasi adalah sebagai berikut:

a) Mengatur Transisi



Gambar 4.26. Cara membuat transisi powerpoint

Sumber data : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya[51]

[51] Zainal Abidin, *Tutorial Mocrosoft Powerpoint* 2010 (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal. 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

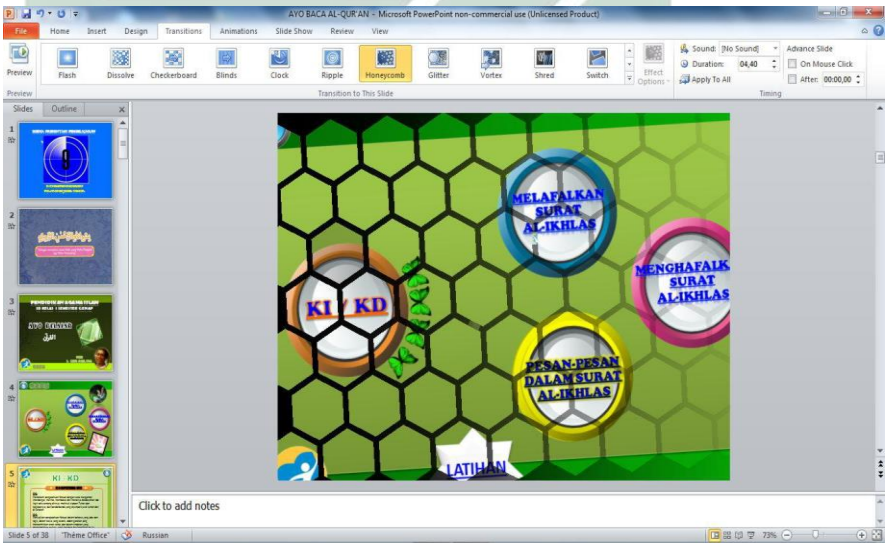
Keterangan:

Nomor 4 : **Preview**, berfungsi untuk melihat hasil transisi yang telah dipilih.

Nomor 5 : **Sound**, berfungsi untuk memberi efek suara pada saat transisi; **Duration**, berfungsi untuk mengatur lama waktu transisi; **Apply to All**, berfungsi untuk mengatur apakah transisi akan digunakan untuk semua slide atau slide tertentu;

Nomor 6 : **On Mouse Click**, berfungsi untuk mengatur transisi akan berjalan jika diklik; **After 00:00:00**, berfungsi untuk mengatur transisi akan berjalan setelah beberapa detik/menit.

Berikut ini adalahGambar salah satu contoh **Transisi - Honeycomb**



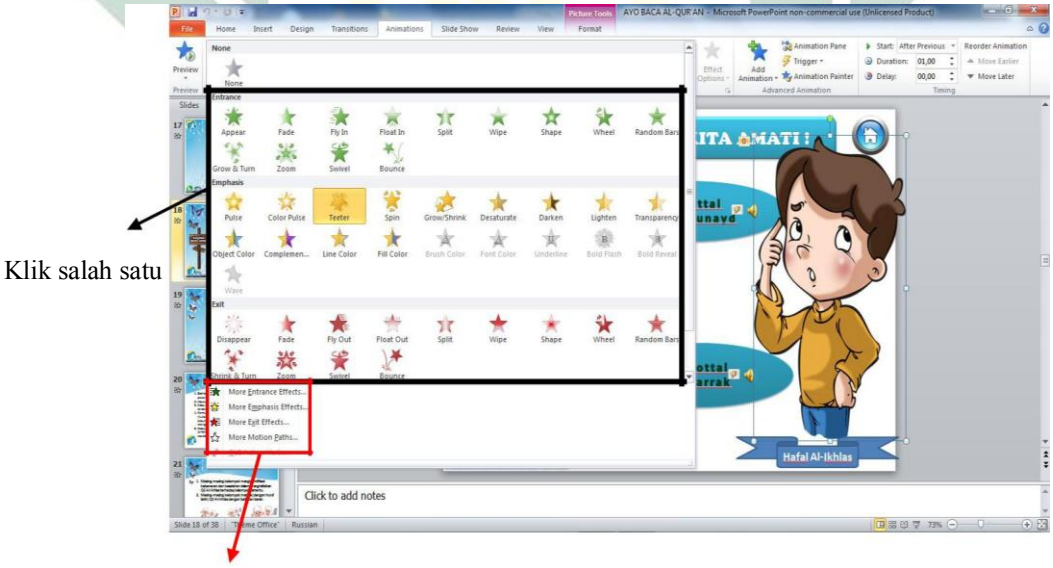
Gambar 4.27. Contoh tampilan transisi powerpoint

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Mengatur Animasi

Gambar 4.28. Langkah pertama cara membuat animasi powerpoint

Maka, akan muncul tampilan seperti gambar berikut.



Gambar 4.29. Langkah kedua cara membuat animasi powerpoint

Keterangan:

Terdapat 4 jenis animasi seperti tampak pada tampilan tersebut, di antaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

: Animasi Masuk

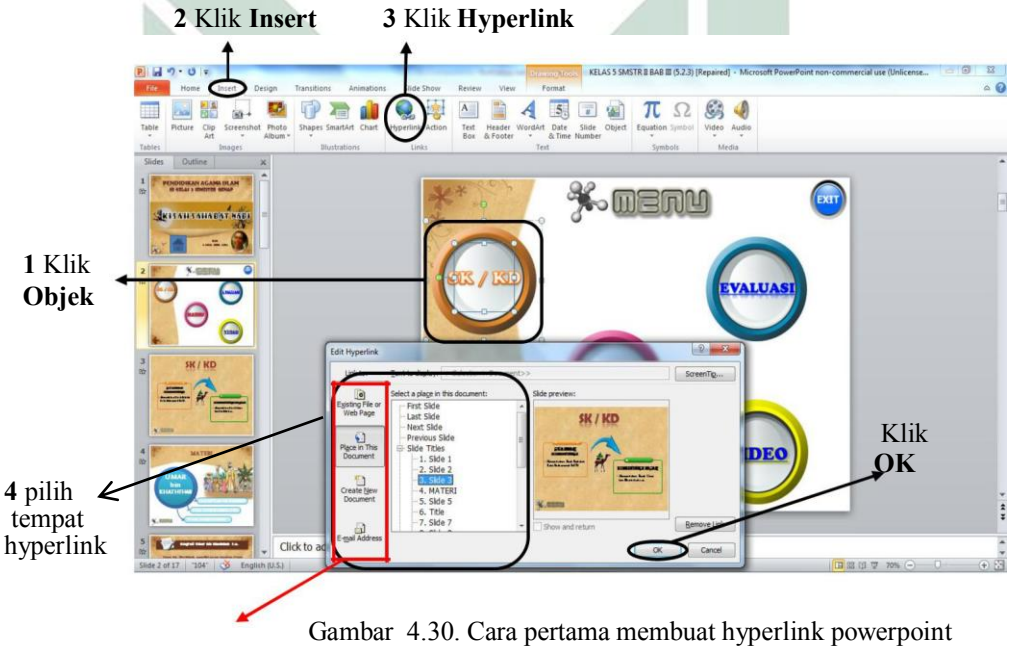
: Animasi Penekanan

: Animasi Keluar

: Animasi Perpindahan

h. Hyperlink

Menurut Wikipedia Indonesia, Hyperlink adalah sebuah acuan dalam suatu dokumen hypertext ke dokumen yang lain atau sumber lain. Dengan bahasa lain hyperlink dapat menghubungkan slide satu ke slide yang lain atau mungkin menghubungkan ke file lain atau website. Hyperlink ini berfungsi sebagai alat bantu navigasi presentasi. Berikut langkah-langkah untuk membuat hyperlink.



Gambar 4.30. Cara pertama membuat hyperlink powerpoint

Keterangan:

1. Existing File or Web Page

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Digunakan ketika file hyperlink yang diinginkan berasal dari folder lain yang terdapat dalam komputer.

2. Place in This Document

   Digunakan ketika file hyperlink yang diinginkan berada pada file dokumen yang ada, yaitu slide presentasi.

3. Create New Dokument

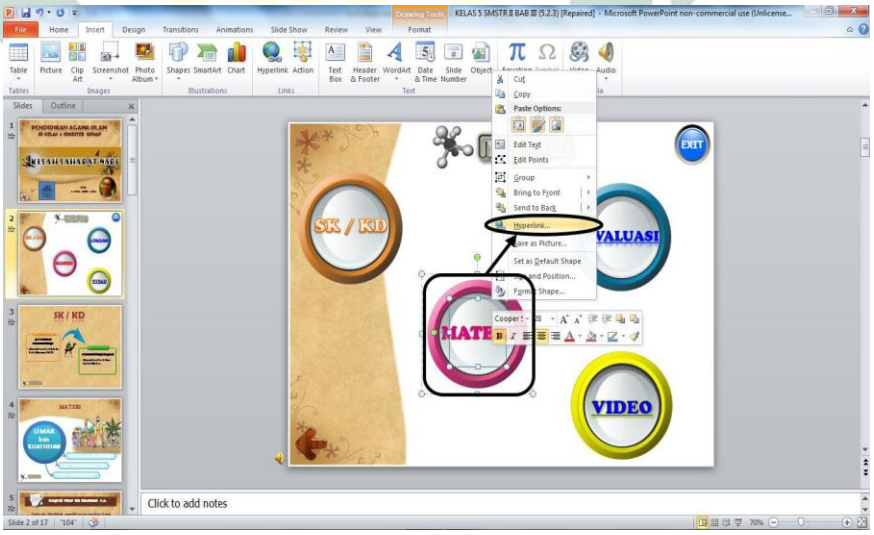
   Digunakan ketika file hyperlink yang diinginkan terdapat pada dokumen baru yang akan dibuat.

4. E-mail Address

   digunakan ketika file hyperlink yang diinginkan berada pada alamat email.

Selain cara tersebut, terdapat pula cara yang lain dalam membuat hyperlink, yaitu dengan klik kanan objek yang akan di-hyperlink-kan > klik Hyperlink > pilih tempat hyperlink.

Silahkan amati gambar berikut!



Gambar 4.31. Cara kedua membuat hyperlink powerpoint

i. Tips Membuat Powerpoint untuk Media Powerdroid

Selanjutnya silahkan buat media power point sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Agar power point yang kita buat bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjalan lancar dan sesuai dengan tampilan android, maka perhatikan beberapa catatan berikut ini :

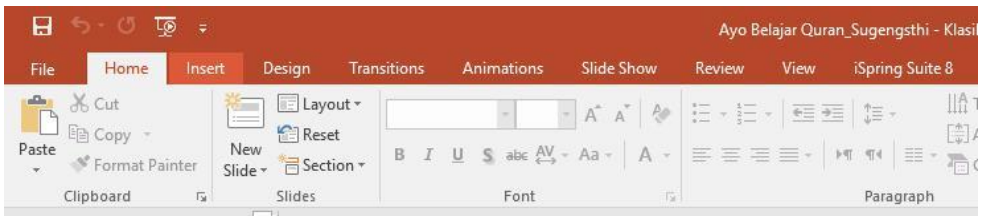
1) Power point harus bersifat interaktif dilengkapi dengan tombol navigasi dan menu.
2) Maksimalkan penggunaan hyperlink dan trigger
3) Jangan menggunakan animasi secara berlebihan
4) Matikan fungsi perpindahan slide secara otomatis

2. Merubah File PowerPoint menjadi HTML5

Proses selanjutnya adalah mengubah file presentasi Power Point menjadi bentuk HTML5. Proses ini membutuhkan software tambahan, anda dapat menggunakan software Slide Go, iSpring, atau software lainnya. Kali ini saya menggunakan software iSpring untuk merubah file Power Point ke HTML5.

Langkah-langkahnya adalah:

a. Sebelumnya anda harus sudah menginstal program iSpring.
b. Pada tab menu Power Point setelah View akan muncul menu iSpring Suite.

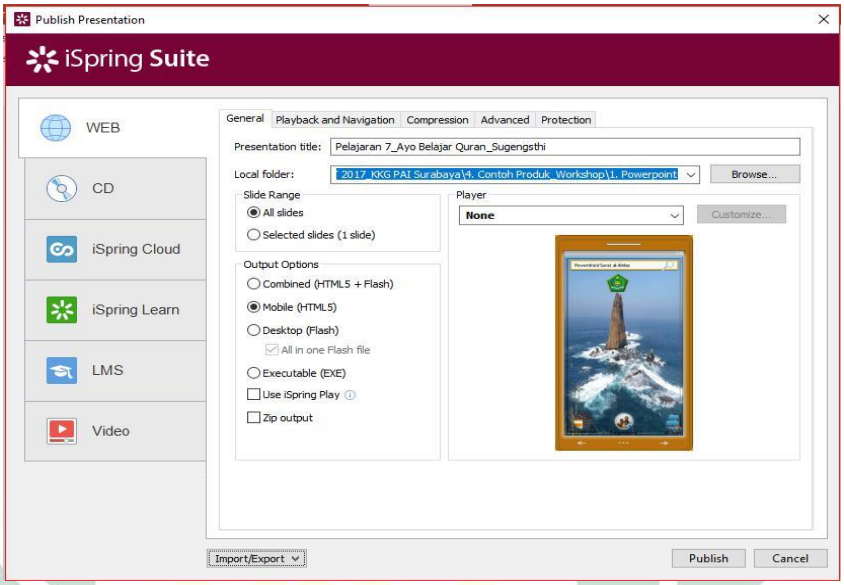


Gambar 4.32. Tampilan menu powerpoint yang ada iSpring
Sumber data : Makalah Seminar *Powerdroid* KKG PAI Surabaya[52]

[52] Bidang PMPAI KKG Kota Surabaya, *Powerdroid Membuat Aplikasi Android dari Powerpoint* (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Selanjutnya buka media power point yang sudah anda buat, kemudian pilih menu **"iSpring Suit",** lalu pilih **"Publish"** dan atur seperti di bawah ini.



Gambar 4.33. Tampilan Program Ispring Suite

d. Selanjutnya Publish dan tunggu hingga selesai.

3. Membuat Aplikasi Android dari File Power Point

Intel XDK adalah sebuah program yang digunakan untuk membuat aplikasi Android, windows phone, iphone dan banyak yang lain dan menggunakan bahasa HTML5 untuk membuat aplikasi tersebut. HTML5 itu sendiri adalah revisi kelima dari bahasa HTML. Pada HTML5 diperkenalkan beberapa atribut dan elemen baru yang mendukung pengembangan website modern seperti penambahan atribut dan elemen untuk mendukung elemen video, canvas, dan masih banyak lagi. HTML5 secara utuh merupakan penggabungan teknologi antara HTML5, CSS3, dan JavaScript.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan Intel XDK.

1) Langkah pertama anda harus menginstal software Intel XDK
2) Pastikan koneksi internet Anda sudah hidup untuk menggunakan software Intel XDK.
3) Buka program Intel XDK di Start > Intel XDK.

Gambar 4.34. Tampilan awal aplikasi intel XDK

4) Untuk pertama kali, Anda diharuskan login/register ke aplikasi Intel XDK.
5) Pilih Sing Up jika anda belum memiliki akun pada Intel XDK.
6) Isikan biodata anda yang nanti dipakai sebagai login dan Submit.

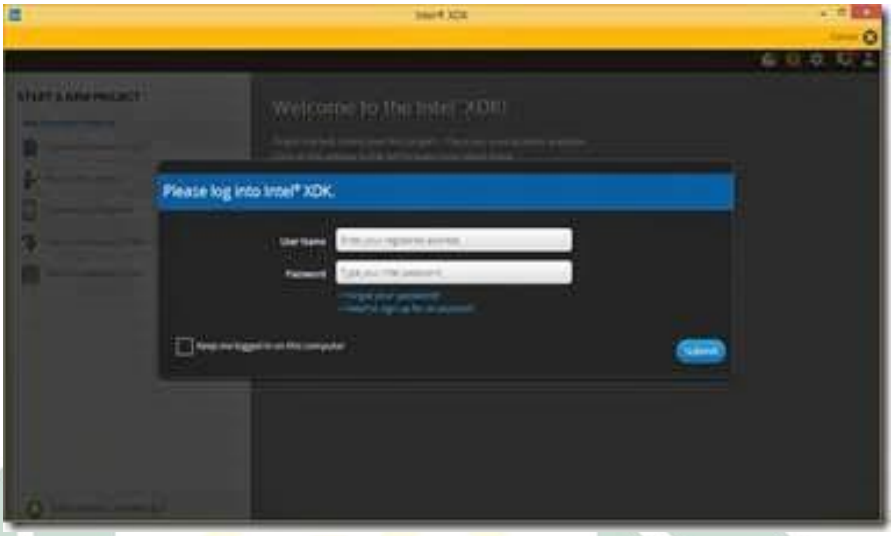
Gambar 4.35. Tampilan pengisian biodata Aplikasi Intel XDK
Sumber data : Makalah Seminar *Powerdroid* KKG PAI Surabaya[53]

[53] Bidang PMPAI KKG Kota Surabaya, *Powerdroid Membuat Aplikasi Android dari Powerpoint* (Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya, 2017), Hal. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Setelah submit, akan ada informasi jika akun berhasil dibuat.

8) Klik icon Personal Login. Masukkan username dan password (email dan password) yang tadi didaftarkan. Klik Submit

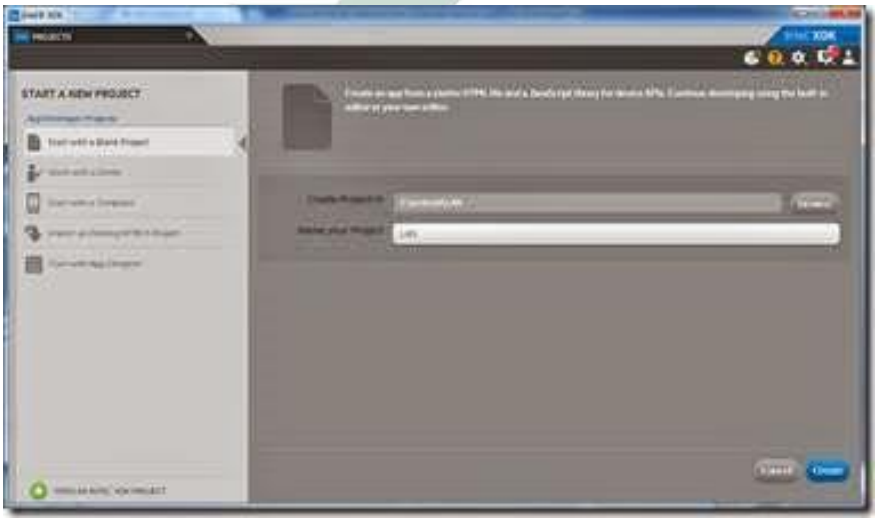


Gambar 4.36. Tampilan login aplikasi intel XDK

9) Jika berhasil login, icon person yang ada di pojok kanan atas akan menampilkan username (email) anda.

10) Anda telah berhasil login ke Intel XDK.

11) Klik Tombol "Start with a Blank Project



Gambar 4.37. Tampilan aplikasi Intel XDK

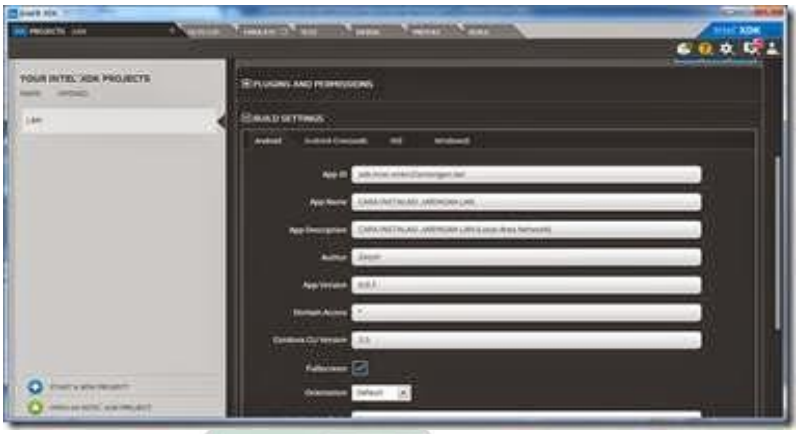
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12) Masukkan lokasi pembuatan aplikasi di “C:\Android” dan beri nama project.
13) Klik Tombol Create untuk memulai aplikasi. Akan muncul kotak dialog kalau aplikasi berhasil dibuat.
14) Anda akan melihat tampilan awal kode Intel XDK. Anda tidak perlu khawatir karena kita kita tidak akan berurusan dengan kode-kode ini. (biarkan saja).

Gambar 4.38. Tampilan aplikasi Intel XDK dengan kode-kode

15) Buka file hasil Publish PPT iSpring Suilt HTML5 yang telah kita buat sebelumnya.
16) Lokasi file ada di folder “C:\Android\{Nama Folder HTML5}”.
17) Copy Semua file hasil converter iSpring Suilt HTML5 ke dalam lokasi pembuatan aplikasi Intel XDK. Lokasi folder bisa ditemukan di “C:\Android\{Nama Project Intel XDK}\www.”
18) Klik Menu “PROJECTS”. Pada “BUILD SETTINGS” gantilah nama aplikasinya sesuai yang anda inginkan. Bagian ini adalah nama aplikasi yang akan muncul ketika aplikasi ini diinstal di Smartphone.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.39. Tampilan setting aplikasi yang dibuat di XDK

19) Jika sudah, klik menu LAUNCH ICONS AND SPLASH SCREENS. Di menu ini anda akan memasukan icon aplikasinya. Anda dapat membuat iconnya menggunakan program Photoshop atau program yang lain dengan format gambar PNG. Icon yang anda masukan harus berukuran LDPI (36 x 36px), MDPI (48 x 48px), HDPI (72 x 72px), XHDPI (96 x 96px). Anda bisa memilih jenis layout Smartphone yang dijadikan preview.

20) Jika aplikasi dirasa sudah berjalan dengan baik di emulator Smartphone, Klik menu BUILD untuk mengubahnya ke bentuk mobile (apk Android).

Gambar 4.40. Tampilan mengubah menjadi aplikasi android

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

21) Anda bisa lihat bahwa Intel XDK menyediakan converter untuk mengubah ke banyak platform aplikasi. Pada kali ini, kita akan mengubahnya ke Android, jadi klik Build di logo Android.

22) Proses upload file ke server Intel XDK sedang berlangsung. Pastikan koneksi internet Anda stabil.

Gambar 4.41. Tampilan proses mengekspor proyek aplikasi android di XDK

23) Jika upload sudah selesai, akan ada tampilan seperti di bawah ini. Aplikasi siap di **Build**.

Gambar 4.42. Tampilan selesai mengekspor proyek aplikasi android di XDK

24) Klik Build App Now untuk memulai proses membuat aplikasi Android.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

25) Jika sudah berhasil, akan ada info kalau aplikasi Android telah berhasil dibuat.

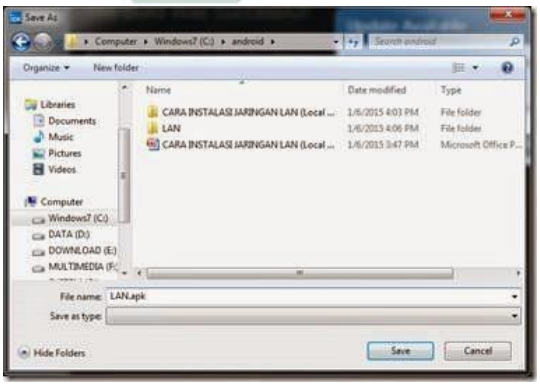
26) Klik Download Build untuk mendownload aplikasi ke komputer anda.

Catatan:

Selain anda dapat mendownload langsung anda juga akan di kirimi email yang berisi link download aplikasi yang anda buat.

Gambar 4.43. Contoh kiriman link aplikasi yang dibuat di XDK

27) Selanjutnya pilih folder untuk penyimpanan dan selesai.



Gambar 4.44. Tampilan menyimpan link aplikasi yang dibuat di XDK

28) Selesai aplikasi Android siap anda instal di Android anda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, siswa dan kepala sekolah SD Hanura Bina Putra terkait latar belakang penggunaan media pembelajaran powerdroid dan cara penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra.

1. Latar Belakang Penggunaan Media Pembelajaran Powerdroid dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam perkembangan dunia yang semakin memasuki era digital, era teknologi informasi dan komunikasi, dan Era ICT seperti sekarang ini, maka bentuk-bentuk pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi komunikasi tersebut. Banyak sekali hal-hal yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan nilai-nilai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran sehingga lebih tercapai target-target dalam pembelajaran terutama bentuk komunikasi antara guru dan siswa. Pemilihan Powerdroid sebagai media pembelajaran juga memberikan nilai sebagai bentuk kreasi dan inovasi dari seorang pengajar dalam meningkatkan kapasitas kemampuan profesionalnya dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran.

Pemilihan powerdroid sebagai media pembelajaran adalah suatu langkah praktis yang bisa kita lakukan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Dalam hal ini ruang dan waktu sudah tidak menjadi halangan lagi karena setiap siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan smartphonenya sendiri. Selain itu juga bisa memberikan pembekalan kepada siswa agar bisa memanfaatkan teknologi terutama smartphone android untuk hal yang positif.[54]

Memilih powerdroid sebagai media pembelajaran adalah sebuah langkah yang tepat untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif karena proses belajar dan mengajar bisa dilakukan tidak hanya didalam kelas, melainkan bisa juga dilakukan diluar kelas. Android sebagai sarana kemajuan zaman saat ini harus dimanfaatkan sepenuhnya untuk menunjang proses belajar dan mengajar. Karena selama ini kebanyakn siswa dirumah menggunakan smartphone hanya untuk bermain game. [55]

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan powerdroid sebagai media pembelajaran. Selama ini banyak siswa yang bosan mengikuti proses belajar karena hanya dengan membaca buku dan mengerjakan soal yang ada di buku. Dengan menggunakan powerdroid siswa lebih bersemangat belajar karena terdapat gambar-gambar atau video serta penejelasan yang mudah hanya menggunakan smartphonenya sendiri.[56]

Berdasarkan data wawancara yang telah diperoleh diatas memang benar, saat ini adalah saatnya era dunia digital, dunia yang serba berbau teknologi informasi dan komunikasi. Segala bentuk aspek dalam kehidupan sehari-hari telah terkena imbas pesatnya perkembangan

[54] Fatmawati, Kepala Sekolah, Wawancara Pribadi, Surabaya, 24 Juni 2019.

[55] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

[56] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dunia teknologi informasi dan komunikasi. Masalah imbasnya ini bisa kita lihat dari perubahan kebudayaan masyarakat yang dahulunya masih banyak menggunakan alat komunikasi manual sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari mulai berubah drastis dan malah banyak tergantung dengan sesuatu yang serba digital dan tergantung dengan teknologi. Oleh sebab itu dunia pendidikan mau tidak mau harus mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertingal terlalu jauh dari realitas yang ada dalam masyarakat.

Pendidikan pada hakikatnya adalah mencetak para peserta didik menjadi seseorang yang mampu mengatasi segala permasalahan yang ada dalam kehidupanya. Untuk menciptakan pendidikan yang seperti itu maka proses pengajaran dalam pendidikan juga harus mengikuti segala perkembangan yang ada. Jika tidak mana mungkin pendidikan mampu mengimbangi pesatnya kemajuan dunia teknologi dan informasi tersebut.[57]

Media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Mengunakan media pembelajaran sangat diperlukan agar para peserta didik mampu memahami dengan benar apa yang diajarkan. Oleh Karena itu memilih media yang baik adalah sebuah hal yang mutlak diperlukan. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi memang sangat diperlukan. Namun jika media pembelajaran tersebut masih berupa alat bantu yang masih manual

[57] Fatmawati, Kepala Sekolah, Wawancara Pribadi, Surabaya, 24 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentu akan menjadi penghambat proses dalam belajar dan mengajar karena materi yang diharapkan tidak tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu maka media pembelajaran perlu diganti dengan sesuatu yang lebih efektif.

Powerdroid sebagai media pembelajaran adalah sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan. Powerdroid mempunyai kemudahan digunakan dan dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mengantikan media-media pembelajaran yang lain. Powerdroid dapat menampung tulisan, gambar, grafik, video dan lain-lain sebagainya. Itulah yang membuat powerdroid menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Powerdroid dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam rangka cara penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran, banyak sekali cara yang bisa dilakukan. Langkah awal yang harus di perhatikan yaitu pembuatan media pembelajaran powerdroid. Jadi, jika lebih kreatif dalam pembuatan powerdroid maka media pembelajarannya pun lebih menarik ketika di praktekkan dalam kegiatan pembelajaran.

Di dalam media pembelajaran powerdroid terdapat banyak hal yang bisa di masukkan kedalamnya. Jadi siswa lebih mudah memahami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi ketika proses kegiatan pembelajaran melalui berbagai media Seperti gambar, video, musik, kuis, game dan lain-lain.[58]

Berdasarkan observasi dan wawancara serta analisis pada skripsi ini terkait Penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa cara penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah :

a. Mengamati gambar atau video untuk memulai pembelajaran

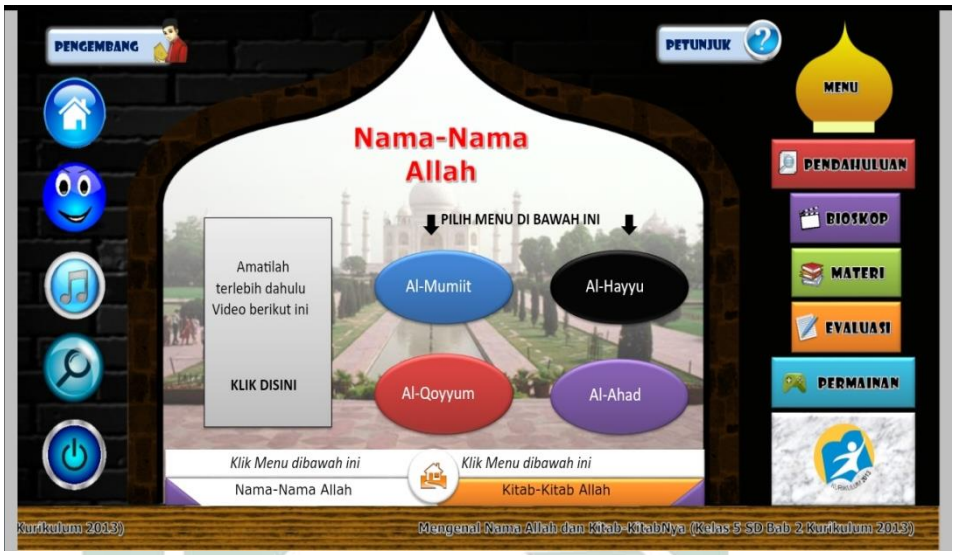
Di dalam proses kegiatan pembelajaran menurut kurikulum 2013 siswa harus melalui tahap yang dinamakan 5 M. Yakni mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkominukasikan. Jadi sebelum memulai pelajaran guru harus mengajak siswa untuk mengamati sebuah obyek yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Dengan adanya media pembelajaran powerdroid, guru dapat memanfaatkannya dengan memasukkan gambar atau video sebagai obyek yang bisa diamati siswa sebelum menerangkan materi pembelajaran.[59]

[58] Naila Fauziyah, Siswa Kelas V, Wawancara Pribadi, Surabaya, 21 Juni 2019.

[59] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.45. Tampilan awal materi di Powerdroid dengan pengamatan

b. Memaparkan materi dengan singkat dan jelas

Menerangkan sebuah materi kepada siswa adalah hal selalu dilakukan dalam proses pembelajaran. Pemahaman siswa tergantung bagaimana cara guru menerangkan materi pembelajaran. Jika tanpa media pembelajaran yang memadai maka akan sulit untuk memaparkan materi kepada siswa.

Media pembelajaran powerdroid dapat menampilkan materi yang singkat sesuai keinginan guru. Sehingga siswa lebih mudah memahaminya tanpa merangkum bacaan buku yang sangat banyak. Dan tampilan paparan materinya juga bisa diberi simbol-simbol untuk memudahkan guru menerangkan materi yang diajarkan kepada siswa.[60]

[60] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.46. Tampilan paparan materi di Powerdroid

c. Menonton bioskop tentang materi pembelajaran

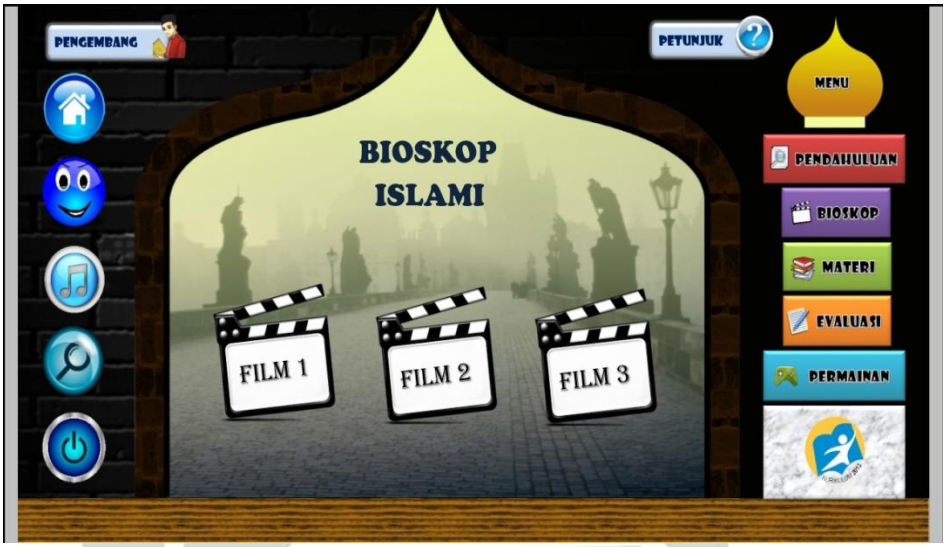
Didalam media pembelajaran powerdroid terdapat fitur yang dapat memasukkan video pembelajaran. Sehingga guru dapat memasukkan beberapa video atau film yang dapat berhubungan dengan materi atau memasukkan film tentang motivasi untuk siswa. Karena itu guru dapat menugaskan siswa untuk menonton film tersebut dan merangkum hasil pengamatan dari film ayau video yang sudah di tonton.[61]

Dengan tersedianya film di HP Android masing-masing siswa, guru tidak perlu repot menyiapkan layar lebar dan pengeras suara. Karena siswa dapat menonton video dari HP masing masing melalui media pembelajaran powerdroid.[62]

[61] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

[62] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.47. Tampilan Film di Powerdroid

d. Mengevaluasi siswa dengan mengerjakan soal yang asik

Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui hasil yang telah didapatkan siswa diperlukan sebuah evaluasi. Bisa evaluasi tulis maupun lisan. Biasanya siswa disuruh mengerjakan soal-soal dari guru tentang materi yang sudah diajarkan.

Guru juga dapat memberikan soal-soal evaluasi kedalam media pembelajaran powerdroid. Bedanya soal-soal tersebut dikemas dengan menarik. Siswa dapat langsung mengetahui jawabnnya benar atau salah. Sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal yang ada di media pembelajaran powerdroid. Untuk penilaiannya guru dapat menyuruh siswa untuk jujur menilai hasil pekerjaan soalnya sendiri.[63]

[63] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.48. Tampilan evaluasi di powerdroid

e. Mengajak siswa untuk bermain game sambil belajar

Anak-anak jaman sekarang pasti tidak akan lepas dengan yang namanya game. Setiap anak pasti mempunyai game di hp android masing-masing yang selalu dimainkan setiap saat. Ketika sekolah siswa dituntut untuk belajar sungguh-sungguh dan meninggalakan game yang selalu dimainkan di rumah. Terkadang siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran karena guru hanya menyampaikan materi dan menyuruh mengerjakan soal.

Dengan media pembelajaran powerdroid siswa dapat bermain game sekaligus belajar dengan bimbingan guru. Karena guru dapat membuat sebuah permainan seru dengan powerdroid ini contohnya permainan cari gambar. Sehingga siswa merasa senang dalam proses kegiatan pembelajaran.[64]

[64] Naila Fauziyah, Siswa Kelas V, Wawancara Pribadi, Surabaya, 21 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.49. Tampilan game di powerdroid

f. Mengajak siswa melakukan ice breaking melalui video dan musik.

Selama proses pembelajaran berlangsung sangat lama, sehingga diperlukan adanya penyegaran agar siswa kembali fokus dalam proses pembelajaran.

Didalam media pembelajaran powerdroid guru dapat memasukkan video ice breaking untuk mengajak siswa

Gambar 4.50. Tampilan ice breaking di powerdroid

[65] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan juga terdapat fitur untuk memasukkan musik. Sehingga guru dapat mengajak siswa untuk menyanyi bersama agar suasana menjadi segar kembali.[66]

Gambar 4.51. Tampilan menu musik di powerdroid

D. Faktor-faktor Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran *Powerdroid* dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya

Diantara faktor-faktor penghambat penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran di SD Hnaura Bina Putra Surabaya adalah:

1. Masih banyaknya guru yang kurang atau belum mengenal sepenuhnya terhadap teknologi terutama cara membuat powerdroid.
2. Budaya lingkungan kerja para pimpinan sekolah dan guru yang sudah tua-tua yang dirasa masih enggan memanfaatkan teknologi.

[66] Asifa, Guru Agama Islam, Wawancara Pribadi, Surabaya, 22 Juni 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Masih adanya siswa yang belum memiliki Smartphone/HP Android menjadi salah satu penghambat penggunaan blog sebagai media pembelajaran.
4. Keterbatasan RAM dan memori HP android yang dimiliki oleh sebagian siswa masih kurang karena file media pembelajaran powerdroid sangat besar sehingga menghambat proses kegiatan pembelajaran.

Kendala-kendala teknis maupun non teknis diatas merupakan penghambat penggunaan media pembelajaran powerdroid yang ditemui di SD Hanura Bina Putra Surabaya. Sehingga mungkin masih perlu banyak pembenahan-pembenahan yang harus dilakukan supaya penggunaan media pembelajaran powerdroid bisa dilaksanakan dengan baik dan proses kegiatan pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran terutama powerdroid sebagai produk kemajuan teknologi dan informasi seperti saat ini memang gampang-gampang susah. Terkadang masih banyaknya kendala-kendala-kendala yang sering dijumpai di lapangan membuat perlu adanya gebrakan baru untuk mengenalkan powerdroid melalui pelatihan-pelatihan ataupun workshop supaya media pebelajaran powerdroid menjadi lebih maksimal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan data-data telah terkumpul, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Langkah pembuatan media pembelajaran *powerdroid* adalah membuat media terlebih dahulu menggunakan mocrosoft powerpoint yang bersifat interaktif dilengkapi dengan tombol navigasi dan menu. Untuk mengubahnya menjadi aplikasi android caranya dengan mengubah terlebih dahulu file powerpoint menjadi HTML5 menggunakan aplikasi ispiring suite. Kemudian file HTML5 tadi diubah menjadi aplikasi android menggunakan aplikasi XDK.
2. Penggunaan media pembelajaran powerdroid dalam kegiatan pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya sudah maksimal. *powerdroid* menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena dapat membatu guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar sehingga dapat menunjang target dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran bisa digunakan untuk mengamati gambar atau video untuk memulai pembelajaran, memaparkan materi yang singkat dan jelas, media perkuliahan online, menonton bioskop tentang materi pembelajaran, mengevaluasi siswa dengan mengerjakan soal yang asik, mengajak siswa untuk bermain game sambil belajar dan mengajak siswa melakukan ice

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

breaking melalui video dan musik. Dengan begitu proses belajar dan mengajar antara guru dan siswa bisa lebih kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Faktor-faktor penghambat media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya adalah Masih banyaknya guru yang kurang atau belum mengenal sepenuhnya terhadap teknologi terutama cara membuat *powerdroid*, Budaya lingkungan kerja para pimpinan sekolah dan guru yang sudah tua-tua yang dirasa masih enggan memanfaatkan teknologi, Masih adanya siswa yang belum memiliki Smartphone/HP Android menjadi salah satu penghambat penggunaan blog sebagai media pembelajaran dan Keterbatasan RAM dan memori HP android yang dimiliki oleh sebagian siswa masih kurang karena file media pembelajaran *powerdroid* sangat besar sehingga menghambat proses kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Dalam rangka penggunaan media pembelajaran *powerdroid* dalam kegiatan pembelajaran perlu kiranya penulis memberikan sumbangan pemikiran agar Penggunaan media pembelajaran powerdroid di SD Hanura Bina Putra bisa lebih baik dan maju lagi perkembanganya adalah guru dan siswa yang masih belum mengenal powerdroid hendaknya diberi pelatihan lagi tentang *powerdroid* semisalnya melalui pelatihan atau workshop sehinga pemanfaatan *powerdroid* sebagai media pembelajaran bisa lebih merata.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Zainal. *Tutorial Mocrosoft Powerpoint* 2010. Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya. 2017.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta. 1992.

Aryad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2002.

Bungin, Burhan. *Penelitian Kualtatif Edisi Kedua*. Jakarta : Prenada Media Group. 2011.

Danim, Sudarwan. *Menjadi peneliti Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia. 2002.

Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Jakarta:Publisher, 2009), 419.

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya. 1989.

Hamim, Nur dkk. *Bahan Ajar PLPG/Pengawas dalam jabatan 2011.* Surabaya : LPTK Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel. 2011.

Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Erlangga. 2009.

Junaidi. *Pembelajaran Matematika Materi Kesebangunan dengan Menggunakan Multimedia Interaktif*. Palembang: Prosiding Seminar Nasional. 2011.

Kota Surabaya, Bidang PMPAI KKG. *Powerdroid Membuat Aplikasi Android dari Powerpoint*. Surabaya : Makalah Seminar ICT Dinas Pendidikan Surabaya. 2017.

Lexy J. Moloeng, Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 36.

Ma'mur, Jamal. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Dunia Pendidikan.* Jogjakarta : DIVA Express. 2011.

Mardalis. *Metode penelitian suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Bumi aksara. 1995.

Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta. 1997.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Moleong. Lexy J MA. *Metodologi Penelitian KualitatiF.* Bandung : Rosdakarya. 2002.

Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin. 1996.

Nasution. *Metode Research* Jakarta : Bumi Aksara. 2006.

Salma, Dewi. *Mozaik Teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2007.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain system Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2010.

Setyosari, Punaji. *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana. 2010.

Sudirman, Arief S dkk. *Media pembelajaran.* Jakarta: PT Grafindo Persada. 2006.

Sugiyono. *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta. 2010.

Suprijono, Agus. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.

Sutrisno. *Pengantar Pembelajaran Inovatif.* Jakarta: Gaung Persada. 2011.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.

Website :

Edi B Mulyana. *Blog Guru Sejati.* dalam http://gurusejatiku.blogspot.com/2015/01/pengertian-kegiatan-pembelajaran.html (26 April 2019)

Raditya Wirawidana. *Duta Space Hosting.* https://www.dutaspace.com/jenis-jenis-versi-android/ (1 Mei 2019)

Wikipedia. *Ensiklopedia Bebas, Blog*. https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint (26 April 2019)

Wikipedia. Ensiklopedia Bebas, Blog. https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi) (26 April 2019)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id