

EXCUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT
POWER POINT* BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 13 SURAU GADANG PADANG**

OLEH

**ANDRI WARISMAN PUTRA
NPM. 1710013411004**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN E-MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASAI NDONESIA KELAS V SDN 13 SURAU GADANG PADANG

Disusun oleh:

ANDRI WARISMAN PUTRA
NPM. 1710013411004

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan E-Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang**” untuk persyaratan wisuda 2021.

Padang, 29 Agustus 2021

Disetujui oleh:
Pembimbing



Hidayati Azkiya,S.Pd,M.Pd

Excutive Summary

Andri Warisman Putra. 2021: Pengembangan E-Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 13 Surau Gadang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Hidayati Azkiya, S. Pd, M. Pd

Pembelajaran adalah gabungan dari dua kegiatan proses belajar dan mengajar. Susanto (2013:18). Aktivitas belajar biasanya dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar dilakukan oleh guru. Oleh sebab itu pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, sehingga siswa menjadi seorang penerima dan mempelajari materi yang di sampaikan, sedangkan guru sebagai seorang yang akan menyampaikan atau menjelaskan suatu materi.

Salah satu pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar bahasa Indonesia. Agar tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, perlu didukung oleh proses pembelajaran yang kondusif karena pelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *R&D*. Model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu *define, design, dan development and disseminate*, yang dibatasi hanya sampai tahap *development* (3D). Pada proses validasi angket dilakukan oleh 3 orang dosen ahli, uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SDN Surau Gadang Padang, dan untuk uji efektivitas merupakan hasil tes evaluasi siswa kelas V SDN Surau Gadang Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dikategorikan sangat valid oleh validator dengan nilai persentase (91,81%) dilihat dari aspek materi (95,45%), aspek media dan tampilan (90%), dan aspek bahasa (90%). Media yang dikategorikan sangat praktis oleh guru dengan persentase (95%). Serta dikategorikan sangat praktis oleh siswa dengan rata-rata presentase (91,5%). Hasil penelitian pada uji efektivitas dikategorikan (100%).

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 13 Surau Gadang Padang yang dihasilkan sangat valid, sangat praktis dan efektif sehingga sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

Kata kunci : Pengembangan, E-Media, Microsoft Powerpoint, Kearifan lokal

Executive Summary

Andri Warisman Putra. 2021: Development of Microsoft Power Point Learning E-Media Based on Local Wisdom in Indonesian Language Learning Class V SDN 13 Surau Gadang. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Bung Hatta University.

Advisor: Hidayati Azkiya, S. Pd, M. Pd

Learning is a combination of two activities of the learning and teaching process. Susanto (2013:18). Learning activities are usually carried out by students and teaching activities are carried out by teachers. Therefore, learning is an activity carried out by teachers and students, so that students become recipients and learn the material that is conveyed, while the teacher as someone who will deliver or explain a material. In the validation process, the LKPD was validated by 3 expert lecturers including 1 didactic and content expert, 1 linguist, and 1 display expert with an assessment percentage of 86.19% valid criteria. In the practicality stage, the LKPD was tested on 1 educator and 28 students with an assessment percentage of 92.05 very practical criteria.

One of the lessons in elementary school is Indonesian. The purpose of learning Indonesian is so that students have knowledge and insight about the basics of the Indonesian language. In order to achieve the Indonesian language learning objectives, it is necessary to be supported by a conducive learning process because the lessons conducted by the teacher have a very large influence on the success of learning.

The type of research used is development research or R&D. The research model used is the 4-D type, namely define, design, and development and disseminate, which is limited to the development (3D) stage. In the questionnaire validation process carried out by 3 expert lecturers, practicality tests were carried out by teachers and fifth grade students at SDN Surau Gadang Padang, and for the effectiveness test, it was the result of evaluation tests for fifth grade students at SDN Surau Gadang Padang. The results showed that the media produced was categorized as very valid by the validator with a percentage value (91.81%) seen from the material aspect (95.45%), media and display aspects (90%), and language aspects (90%). Media categorized as very practical by the teacher with a percentage (95%). And categorized as very practical by students with an average percentage (91.5%). The results of the study on the effectiveness test were categorized (100%).

From the results of the study, it was concluded that the development of Microsoft Powerpoint learning media based on local wisdom in learning Indonesian for class V SDN 13 Surau Gadang Padang was very valid, very practical and effective so that it could be used in the learning process in class V SD.

Keywords: Development, E-Media, Microsoft Powerpoint, Local Wisdom

DAFTAR RUJUKAN

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana