

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS IV SD

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
LIDYA OCTALIANI
NIM. 18129188

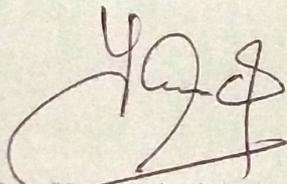
DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS IV SD**

Nama : Lidya Octaliani
NIM/BP : 18129188/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

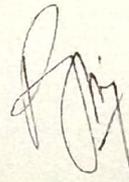
Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, Mei 2022

Disetujui oleh
Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Melalui Model
Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik di
Kelas IV SD

Nama : Lidya Octaliani

NIM / BP : 18129188 / 2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd	1.
2. Anggota	: Dra. Rahmatina, M.Pd	2.
3. Anggota	: Drs. Yunisrul, M.Pd	3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidya Octaliani

NIM/BP : 19129188/ 2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : *PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SD*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Juni 2022



Lidya Octaliani

NIM. 18129188

ABSTRAK

Lidya Octaliani. 2022. Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi pandemi Covid-19 yang menjadikan sekolah harus berlangsung secara luring dan daring. Disamping itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran yang masih bersifat *teacher center* menjadikan pembelajaran bersifat pasif. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan sulit mamahami materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran tematik yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 9 orang peserta didik yang sudah melakukan vaksinasi tahap pertama di kelas IV SD Negeri 11 Ampang

Hasil penelitian pengembangan media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 92,04% untuk materi, 90,6% untuk kebahasaan dan 95,1% untuk media dengan kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh presentase kepraktisan 95,8%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 93,51%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *PowerPoint* Interaktif, Tematik, Model PBL.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD**”. Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin dan kemudahan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T, M.Pd. selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Atri Walidi, M.Pd., Ibu Ari Suriani, M.Pd, dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Bustari, S.Ag., M.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas IV kakak Miranda, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SD N 11 Ampang yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ali Bunas dan Ibunda Jasmainsi, serta si kembar Rito Rabi Ali dan Dito Raji Ali yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan.
9. Teruntuk semua teman, kakak, abang, adek dan semua pihak yang dilibatkan selama pengerjaan skripsi yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu, terima kasih banyak atas semua semangat, motivasi dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

10. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Maret 2022

Lidya Octaliani
Nim.18129188

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12

2. <i>PowerPoint</i>	22
3. <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	28
4. Pembelajaran Tematik.....	32
5. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk.....	43
1. Subjek Uji Coba	43
2. Jenis Data.....	43
3. Instrumen Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Penyajian Data Uji Coba.....	48
A. Analisis Data	59
B. Revisi Produk.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	65

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Produk, Saran Pengembangan Produk	
Lebih Lanjut	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar penskoran validitas media pembelajaran	45
Tabel 3. 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	46
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Guru.....	47
Tabel 3. 4 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	47
Tabel 4. 1. Nama validator	54
Tabel 4. 2 Hasil uji validasi akhir oleh para ahli.....	58
Tabel 4. 3 Revisi bagian materi	62
Tabel 4. 4 Tampilan sebelum dan sesudah revisi.....	62
Tabel 4. 5 Revisi bagian bahasa.....	63
Tabel 4. 6 Revisi bagian materi	63
Tabel 4. 7 Revisi tampilan bagian media	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar 1.1 Tampilan awal windows 7.....	25
Gambar 2. 2 Tampilan program di windows 7	25
Gambar 2. 3 Tampilan awal <i>PowerPoint</i>	26
Gambar 2. 4 Tampilan menu <i>Home</i>	26
Gambar 2. 5 Tampilan menu <i>Insert</i>	26
Gambar 2. 6 Tampilan menu <i>Design</i>	26
Gambar 2. 7 Tampilan menu <i>Animations</i>	27
Gambar 2. 8 Tampilan menu <i>Slide Show</i>	27
Gambar 2. 9 Tampilan menu <i>Review</i>	27
Gambar 2. 10 Tampilan menu <i>View</i>	27
Gambar 2. 11 Tampilan menu <i>Action</i>	30
Gambar 2. 12 Tampilan menu <i>Quiz</i> di <i>iSpring Suite 9</i>	31
Gambar 2. 13 Tampilan menu <i>Website 2 Apk Builder</i>	32
Gambar 3. 1 Skema alur pengembang media PowerPoint interaktif menggunakan model ADDIE	42
Gambar 4. 1 Tampilan bahan <i>PowerPoint</i>	51
Gambar 4. 2 Tampilan menu <i>Action</i>	52
Gambar 4. 3 Tampilan Quiz di <i>iSpring suite 9</i>	52
Gambar 4. 4 Tampilan ketika akan di <i>publish</i>	53
Gambar 4. 5 Tampilan Website 2 APK Builder.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	75
Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru.....	77
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara.....	81
Lampiran 4. Surat Balasan Perizinan Observasi	82
Lampiran 5. Instrumen Lembar Validasi Materi	84
Lampiran 6. Instrumen Lembar Validasi Bahasa.....	92
Lampiran 7. Instrumen Lembar Validasi Media.....	97
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 9. RPP pembelajaran 3.....	107
Lampiran 10. Tampilan <i>PowerPoint</i> interaktif Pembelajaran 3	119
Lampiran 11. Dokumentasi Pembelajaran 3	124
Lampiran 12. RPP Pembelajaran 4	127
Lampiran 13. Tampilan <i>PowerPoint</i> interaktif pembelajaran 4.....	137
Lampiran 14. Dokumentasi pembelajaran 4	139
Lampiran 15. Surat Balasan Penelitian	142
Lampiran 16. Instrumen Lembar Praktikalitas Guru	143
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Guru.....	144
Lampiran 18. Instrumen Lembar Praktikalitas Peserta Didik.....	145
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak virus covid-19, tepatnya sejak 2 Maret 2020 lalu. Untuk memutus rantai penyebaran Covid-19, pemerintah mulai menerapkan beberapa aturan seperti *Work From Home* (WFH) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Berlakunya aturan pemerintah dan melihat situasi pandemi yang belum teratasi sepenuhnya berdampak di segala aspek, salah satunya aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan pemerintah menanggapi fenomena tersebut dengan cepat melalui Surat Edaran Mendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, dan No. 36962/MPK.A/HK/2020 yang salah satu kebijakannya berisi pembelajaran dilakukan secara daring (Rosidah et al., 2021). Hal ini menjadikan guru harus ekstra dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang dalam penerapannya mengusung pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terdapat beberapa muatan pelajaran yang dikemas menjadi satu pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna.

Disamping itu, teknologi terus saja mengalami perkembangan. Tuntutan revolusi industri 4.0 menjadikan guru harus *update* dalam melaksanakan pembelajaran. Jika sebelumnya guru belum menggunakan

teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi di era ini guru harus bisa mengikuti pembelajaran melibatkan teknologi dalam pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar pendidikan bisa berjalan beriringan dengan perkembangan zaman.

Agar proses pembelajaran terus berjalan dan tujuan pembelajaran tetap tercapai di masa pandemi dan di era industri 4.0 ini, guru harus bisa berpikir kreatif dalam mengelola pembelajaran, salah satunya dengan cara menyiapkan media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan secara luring maupun daring. Hal ini bisa dilakukan dengan mengimplementasikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam pelaksanaannya.

Disamping itu, karakteristik siswa sekolah dasar (SD) yang suka bermain menjadikan media pembelajaran sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar tidak monoton. Hal ini dikarenakan gaya belajar yang nyaris sama menjadikan peserta didik menjadi bosan dan malas (Alfin, 2014). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Reinita et al., 2020) bahwa media pembelajaran adalah aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Nurseto, 2012) media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Sejalan dengan itu (Hamid et al., 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu

perantara dalam proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan diterima dan direspon dalam bentuk dorongan sehingga terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tepat. Untuk dapat menyajikan media pembelajaran yang baik ini, guru perlu cermat dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, situasi dan kondisi terkini.

Pesatnya perkembangan IPTEK menjadikan media pembelajaran semakin beragam. Media pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional, namun seiring berjalannya waktu dan ditambah dengan situasi pandemi saat ini menjadikan media pembelajaran terus mengalami pembaruan. Beragam aplikasi atau *software* yang digunakan agar terciptanya media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Mulai dari aplikasi *Kinemaster*, *Macromedia*, *Adobe Flash*, *Powtoon*, *PowerPoint*, dan aplikasi atau *software* pendukung lainnya.

PowerPoint merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan secara luring maupun daring. Menurut (Afandi, 2017), Microsoft *PowerPoint* merupakan software yang menyediakan fasilitas yang mudah dalam pemaparan materi agar lebih menarik dan jelas tujuan yang disampaikan. Desain dalam *PowerPoint* inipun dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau materi yang disampaikan. Sehingga pemaparan materi lebih menarik nantinya. *PowerPoint* juga memberikan banyak fitur,

salah satunya fitur *hyperlink*. *PowerPoint* mendukung fitur *hyperlink* yang dapat digabungkan dalam suatu *slide* untuk membuat presentasi multimedia interaktif (Apriani et al., 2018)

Media pembelajaran *PowerPoint* memiliki beberapa kelebihan. Menurut (Nurseto, 2012) *PowerPoint* memiliki kelebihan seperti dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga dapat menghasilkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah diperbaiki, mudah disimpan, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya karena tidak perlu bahan baku dalam pembuatannya, serta dapat dikoneksikan dengan atau tanpa internet.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Kelas IV SD Negeri 11 Ampang pada 27 September & 4 Oktober 2021 serta wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 07 Ampang pada 17 Maret 2022, peneliti menemukan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *WhatsApp* grup. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru hanya mengandalkan video pembelajaran yang diambil dari *YouTube* atau dengan *videocall* grup dan dengan metode ceramah yang direkam lalu dibagikan ke dalam grup tersebut tanpa adanya bantuan media pembelajaran. Sehingga, peserta didik hanya fokus dengan teori dan beberapa materi yang mengharuskan ada contoh gambar tidak tersampaikan dengan baik.

Namun, disaat pembelajaran dilaksanakan secara luring pada tanggal 4 Oktober 2021, pembelajaran masih berfokus pada *teacher center*. Sehingga, pembelajaran masih bersifat pasif. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar yang ada di buku tema, gambar yang di print lalu ditempel di depan papan tulis. Padahal sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan sudah ada fasilitas pendukung seperti layar proyektor serta guru kelas pun sudah mempunyai laptop.

Disamping itu, sistem pembelajaran yang menggunakan metode shift menjadikan guru merasa kewalahan karena harus mengulang-ngulang berceramah didepan kelas untuk menjelaskan materi pelajaran. Belum lagi ada peserta didik yang lebih memilih belajar secara daring disaat pembelajaran sudah bisa dilaksanakan secara luring. Ini dikarenakan tidak mendapat izin orang tua ditengah kasus pandemi yang terus meningkat. Hal ini membuat guru harus bisa mengelola dua pembelajaran sekaligus.

Selanjutnya, di SD Negeri 11 Ampang ditunjuk sebagai sekolah penggerak teknologi, dimana guru dituntut mampu mengembangkan atau menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun karena tidak adanya penerapan teknologi saat pembelajaran luring membuktikan tidak adanya pengaplikasian dari esensi sekolah penggerak ini.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta terciptanya proses pembelajaran menarik yang mengikuti karakteristik peserta didik dan perkembangan

zaman serta menyesuaikan dengan kondisi pandemi, peneliti membuat suatu alternatif media pembelajaran yang valid, praktis dan dapat membantu peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based learning* (PBL).

PowerPoint interaktif merupakan *PowerPoint* yang mengaktifkan fitur tambahan berupa *hyperlink* agar pengguna lebih terarah dalam penggunaannya. *PowerPoint* interaktif adalah media berbentuk *slide* yang berisikan teks, grafik, gambar dan animasi (Dewi & Aini, 2020). Media *PowerPoint* interaktif merupakan media presentasi yang dirancang dan dilengkapi alat pengontrol untuk mengoperasikannya, sehingga penggunaannya dapat memilih apa yang diinginkan saat menggunakannya (Andriani, 2016).

Media *PowerPoint* interaktif ini memiliki beberapa keunggulan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Sholikhah (2020) bahwa dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif, siswa terlibat langsung selama proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Sugiyarto et al. (2020) penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta dapat menikmati pembelajaran dengan adanya tampilan visual yang menyenangkan seperti halnya bermain *game*.

Selain penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, penggunaan model dalam pelaksanaan pembelajaran juga berperan penting. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sekolah

memerlukan berbagai bentuk model pembelajaran (Reinita, 2020). Menurut KBBI, model merupakan pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut Trianto (dalam Octavia, 2020) model pembelajaran adalah suatu pola yang direncanakan dalam proses pembelajaran.

Model PBL adalah model yang mendahulukan kesesuaian pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik (Alwardah et al., 2021). Penggunaan media *PowerPoint* interaktif menggunakan model PBL merupakan suatu paduan yang sesuai dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Habib & Ira, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft PowerPoint* Berbasis Model *Problem Based Learning* Materi Pengukuran untuk Siswa Kelas IV SDN 126/VI Muara Jernih II” menunjukkan media sangat valid dan praktis.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran tematik terpadu pada Kelas IV dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SD”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV yang valid?
2. Bagaimana cara mengembangkan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, dapat ditarik tujuan pengembangan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV yang valid.
2. Untuk mengembangkan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran tematik di kelas IV yang praktis.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

1. Produk merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif.
2. Dalam *PowerPoint* interaktif ini memuat materi dalam bentuk teks, gambar dan video.

3. *Slide PowerPoint* yang disajikan akan mencakup menu utama yang terdiri dari profil, petunjuk penggunaan, kompetensi yang terdiri dari KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran, materi, LKPD, video pembelajaran dan soal evaluasi.
4. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara luring maupun daring.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penulisan penelitian pengembangan, yaitu.

1. Bagi peneliti, sebagai motivasi dan ide baru dalam mengembangkan media *PowerPoint* interaktif menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dan menambah pengetahuan serta pengalaman baru.
2. Bagi guru, dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara luring maupun daring agar pembelajaran tidak monoton.
3. Bagi sekolah, sebagai pertimbangan agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* nantinya.
4. Bagi peserta didik, sebagai alat bantu agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk berupa media *PowerPoint* Interaktif pada pembelajaran tematik yang dapat di uji kevalid dan kepraktisannya serta dapat digunakan secara luring maupun daring..

Keterbatasan pada pengembangan media ini yaitu peneliti hanya mengembangkan materi pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial dan hanya bisa digunakan oleh peserta didik yang memiliki *smartphone*.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat komunikasi atau perantara yang menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. *PowerPoint* adalah program presentasi yang dikembangkan oleh microsoft yang didalamnya terdapat slide yang bisa diisi dengan teks, gambar, suara maupun video.
3. *PowerPoint* interaktif adalah *PowerPoint* yang mengaktifkan fitur hyperlink sehingga *slide* lebih terarah serta adanya interaksi antara peserta didik dengan media.
4. Valid adalah kelayakan suatu produk yang dibuktikan dengan uji produk oleh para ahli menggunakan lembar validitas.
5. Praktis adalah kemudahan dalam memakainya. Dalam konteks ini, kemudahan peserta didik dan guru dalam menggunakan *PowerPoint* interaktif.

6. Model *Problem Based Learning (PBL)* adalah model yang berorientasi pada masalah.
7. Model ADDIE adalah model pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan atau Menciptakan (*Development or Production*), Penerapan (*Implementation or Delivery*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media merupakan alat. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putri & Desyandri, 2019). Selanjutnya, menurut Mustaqim (2016), media adalah sebuah alat atau objek yang digunakan sebagai penghubung antara pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pemaparan media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang menghubungkan antara pengirim kepada penerima dalam berkomunikasi maupun berinteraksi.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran adalah suatu cara mengatasi permasalahan

dalam pembelajaran dan memberi informasi yang komprehensif kepada siswa. Selanjutnya, menurut Yaumi, (2018) media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Suryadi, 2020). Media pembelajaran merupakan semua perangkat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Lebih lanjut Nurrita (2018), menjelaskan media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses pembelajaran, membuat makna informasi yang disampaikan lebih jelas, dan dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perangkat yang menunjang proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi yang dapat memotivasi peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum memiliki ciri-ciri dapat dilihat, diraba, didengar oleh pendidik maupun peserta didik (M. M. Abidin et al., 2013). Selain itu, menurut Musfiqon (dalam

Abidin et al., 2013) media pembelajaran juga memiliki cir-ciri dapat dilihat menurut harganya, Lingkup sasaran, dan kontrol pemakainya.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Setiawati, 2015) media pembelajaran memiliki ciri-ciri penting, yakni: (a) ciri fiksatif, (b) ciri manipulatif, dan (c) ciri distributif.

1) Ciri Fiksatif

Maksudnya yaitu media pembelajaran mampu merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek.

2) Ciri Manipulatif

Media pelajaran mampu memanipulasi tempat, waktu dan kejadian. Maksudnya, dengan adanya media pembelajaran mampu menjelaskan kembali suatu peristiwa yang sudah lalu yang dapat dijelaskan dimana saja.

3) Ciri Distributif

Penyebaran pembelajaran tidak terhalang oleh jarak. Maksudnya fungsi media pembelajaran akan tetap sama walaupun dengan media yang berbeda. Misalnya, jika menghitung berat, tidak hanya dengan satuan. Namun bisa menggunakan satuan batu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat didengar, diraba dan

dilihat oleh indera manusia yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018), manfaat media pembelajaran adalah memberikan bimbingan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dapat dijelaskan dengan tertib, menyajikan materi yang menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Lalu, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. dan minat Dalam pembelajaran, siswa dapat memikirkan dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru dan dalam suasana belajar yang menyenangkan, siswa dapat dengan mudah memahami materi. Selanjutnya, Kemp dan Dayton (Falahudin, 2014) merincikan manfaat media pembelajaran, diantaranya:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Setiap peserta didik yang melihat atau menggunakan media pembelajaran yang sama, akan memiliki penafsiran yang sama akan materi yang diajarkan.

2) Proses pembelajaran akan menjadi jelas dan menarik

Media pembelajaran dengan masing-masing kelebihanya dapat menyampaikan informasi melalui penyampaian yang

beragam. Baik berupa gambar, suara maupun video. Sehingga pembelajaran menjadi jelas dan menarik.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika pemilihan media pembelajaran tepat sesuai materi ajar, media pembelajaran mampu menghasilkan komunikasi dua arah dan menjadikan pembelajaran aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Efisiensi waktu dan tenaga

Pemanfaat media pembelajaran dengan maksimal mampu menghemat waktu dan tenaga. Misalnya, dengan adanya media pembelajaran, guru lebih mudah menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak. Sehingga lebih menghemat waktu dan tenaga dalam pemaparannya.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Dengan media pembelajaran, peserta didik mampu berinteraksi langsung dengan media. Sehingga daya ingat akan materi lebih dalam. Hal ini mampu meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik.

6) Media memungkinkan proses belajar dimana dan kapan saja

Media dapat dirancang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Sehingga penggunaannya lebih efisien.

7) Media pembelajaran mampu menumbuhkan sikap positif

Dengan media, pembelajaran akan lebih menarik. Sehingga peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran.

8) Mengubah peran pembelajaran ke arah produktif

Dengan memanfaatkan media, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Sehingga guru lebih leluasa dalam memperhatikan dan membantu kesulitan yang dialami peserta didik.

9) Media dapat mengatasi materi yang abstrak menjadi konkrit

Dengan media, materi yang tidak bisa tergambar melalui lisan dapat tersampaikan maknanya menggunakan media.

10) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Dengan adanya media, sesuatu yang berada diluar lingkup kelas dapat dihadirkan ke dalam proses pembelajaran melalui bantuan media.

11) Media membantu mengatasi keterbatasan indra manusia

Dengan pemanfaatan media, benda-benda yang sangat kecil sekalipun bisa dilihat.

Tidak hanya itu, Nasution (Nurrita, 2018) memaparkan bahwa manfaat media pembelajaran, diantaranya: pengajaran lebih menarik, materi akan lebih jelas, metode pembelajaran bervariasi dan siswa lebih aktif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat, diantaranya: dengan media

pembelajaran mampu memperjelas materi yang masih bersifat abstrak serta mampu memotivasi peserta didik agar lebih aktif jika pemilihan media sesuai dengan materi ajar.

e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan materi ajar. Untuk itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut Z. Abidin (2017: 9) menjelaskan:

Kesuksesan, ketepatan penerapan teknologi pembelajaran bukan terletak jenis hasil teknologinya (cetak, komunikasi dan informasi), canggih, mutakhir, atau kecenderungan yang sekarang digunakan, tetapi tergantung ketepatan, interaksi dan keterpaduan ilmu-ilmu yang lain termasuk ilmu psikologi behavioristik dan pendekatan sistem melalui kegiatan pengembangan sistem pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dengan prosedur tertentu yang sudah teruji keberhasilannya.

Lebih lanjut, Rahma (2019) menjelaskan dalam pemilihan media perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu:

1) Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Sasaran Penggunaan Media

Sasaran penggunaan media ini ditujukan kepada siapa dan berapa banyak target yang akan dicapainya.

3) Karakteristik Media

Sebelum menggunakan media, guru harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan. Hal ini akan memudahkan dalam penggunaan dan dalam pencapaian tujuan pembelajaran

4) Waktu

Waktu yang dimaksud disini adalah waktu yang digunakan selama proses pembuatan media sampai media tersebut selesai digunakan.

5) Biaya

Dalam pemilihan media juga perlu memperhatikan berapa banyak biaya yang diperlukan dalam proses pengadaannya.

6) Ketersediaan

Media harus jelas ketersediaannya. Apakah ada dilingkungan sekitar, dibeli atau dibuat nantinya.

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek, diantaranya aspek materi, waktu, biaya, situasi dan kondisi selama proses pembelajaran.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pada hakikatnya, media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Hal ini sesuai dengan situasi, kondisi dan perkembangan zaman. Hamid et al., (2020) menggolongkan media menjadi Sembilan golongan, diantaranya media audio (seperti Radio,

Podcast, BBC *Learning* dan lain-lain), media cetak (seperti bahan ajar, modul, majalah, Koran dan sebagainya), media audio-cetak (seperti buku ajar yang dilengkapi kaset), media visual diam (seperti media gambar yang ditampilkan melalui proyektor), media visual gerak (seperti film bisu), media audio-visual gerak (seperti *YouTube* dan televisi), media objek fisik atau visual diam dengan audio (seperti *slide*, film rangkai suara), media benda (seperti globe, tengkorak dan lain-lain), dan computer (seperti *adobe flash*, *powerpoint*, dan sebagainya)

Selanjutnya, Bretz dan Briggs (dalam Purba et al., 2020) mengklasifikasikan media menjadi 4 kelompok, yaitu:

1) Media Audio

Media yang menggunakan suara agar sampai kepada penerimanya. Contohnya: Radio.

2) Media Visual

Media yang menggunakan indra penglihatan. Media ini juga dibagi menjadi dua, yakni media visual diam (seperti ilustrasi, foto, gambar) dan media visual bergerak (seperti film bisu).

3) Media AudioVisual

Media audiovisual adalah media yang menampilkan gambar dan suara dalam pemaparannya. Contohnya *YouTube*

4) Media Serbaneka

Media serbaneka maksudnya media yang memiliki potensi di lingkungan sekitar. Contohnya media tiga dimensi, papan tulis, sungai, sawah, dan lainnya.

Dari beberapa paparan terkait klasifikasi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari media audio, media visual, media audio-visual, dan media konkret.

g. Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran

1) Validitas

Menurut KBBI, validitas merupakan sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum; sifat valid; kesahihan. Menurut Janti (2014), validitas adalah tingkat kebenaran media yang digunakan.

Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) aspek validitas dilihat dari: (1) apakah media yang dikembangkan sesuai dengan pengetahuan dan (2) apakah berbagai komponen yang ada dalam media terkait antara satu dengan yang lainnya.

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila sudah sesuai dengan teori yang memadai (lembar validitas) dan semua komponen yang ada dalam media berhubungan secara konsisten satu sama lainnya (Rochmad, 2012)

2) Praktikalitas

Menurut KBBI, praktikalitas adalah sesuatu yang bersifat praktis atau mudah dan senang memakainya. Menurut Van Den Akker (dalam Rochmad, 2012) kepraktisan suatu media mengacu pada pengguna yang menggunakan media dan menyukai media tersebut dalam kondisi normal.

Selanjutnya, menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) untuk mengukur suatu kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat apakah pengguna (guru dan peserta didik) apakah media yang ada mudah dan dapat digunakan oleh pengguna dengan baik.

Dalam model pengembangan, suatu media dapat dikatakan praktis jika sudah dilakukan uji coba lapangan dan dapat dinilai melalui lembar praktikalitas oleh pengguna. Media yang dikatakan praktis apabila keterlaksanaannya termasuk dalam kategori baik (Rochmad, 2012).

2. *PowerPoint*

a. *Pengertian PowerPoint*

PowerPoint merupakan salah satu program yang tergabung dalam *Microsoft Office*. Menurut Gunawan & Zinnurain (2019) *PowerPoint* adalah program presentasi yang digunakan untuk kepentingan publik. Selanjutnya, menurut (Hariata et al., 2017) *PowerPoint* merupakan program komputer berupa media

presentasi untuk menyampaikan pesan atau materi yang dihubungkan melalui proyektor. Media *PowerPoint* merupakan media yang mengandung teks, suara, gambar dan video.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* merupakan suatu media presentasi dari program komputer yang mencakup teks, gambar, suara dan video untuk menyampaikan pesan atau materi.

b. Kelebihan *PowerPoint*

PowerPoint memiliki banyak kelebihan. Menurut Susanti (2014: 125) keunggulan *PowerPoint* adalah:

(1) mudah menggunakannya, (2) mudah dan dapat diproduksi oleh guru sendiri, (3) dapat digunakan secara individu, (4) dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien, (5) biaya tidak mahal, (6) memiliki daya tarik, (7) fleksibel penggunaannya, (8) dapat digunakan beberapa kali untuk kelas yang sama maupun berbeda. Hasil penelitian Angeline dan Utomo (2012) media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak hanya itu, *PowerPoint* juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan program lain. Hal ini diungkapkan oleh Isroi (dalam Daryati, 2015) bahwa *PowerPoint* memiliki banyak pilihan slide seperti seperti transparansi *overhead*, *presentasi slide show*, *presentasi online*, *print out and handout*, bisa menambahkan berbagai multimedia pada *slide* presentasi, memiliki *custom animation* yang lengkap, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik karena menggunakan model tulisan yang beragam.

c. Langkah-langkah Pembuatan *PowerPoint*

Menurut Nurseto (2012) ada beberapa prosedur dalam pembuatan *PowerPoint*, diantaranya:

1) Identifikasi Program

Hal ini diperlukan untuk mengidentifikasi kesesuaian antara program dengan materi. Dalam tahap ini juga perlu mengidentifikasi ketersediaan gambar, animasi, video, dan lain-lain.

2) Mengumpulkan Bahan Pendukung

Pada tahap ini, mengumpulkan semua bahan yang akan dimasukkan ke dalam slide powerpoint, seperti gambar, suara, video, dan sebagainya.

3) Proses Pengerjaan Hingga Selesai

Pada tahap ini, bahan yang sudah terkumpul sudah bisa langsung diedit di dalam slide *PowerPoint*.

Langkahnya yaitu:

1. Buka tampilan awal komputer atau laptop, pilih menu windows



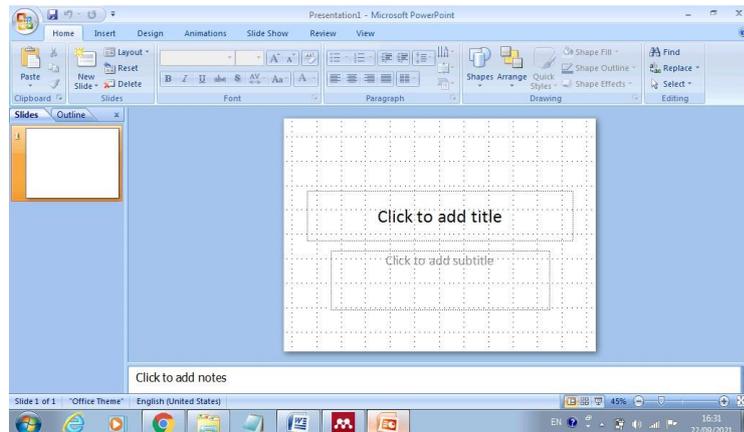
Gambar 2. 1 Gambar 1.1 Tampilan awal windows 7

2. Setelah itu, klik *Microsoft Office PowerPoint*



Gambar 2. 2 Tampilan program di windows 7

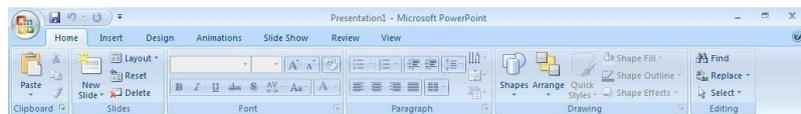
3. Maka, munculah tampilan awal *PowerPoint* dan siap di edit sesuai kebutuhan



Gambar 2. 3 Tampilan awal *PowerPoint*

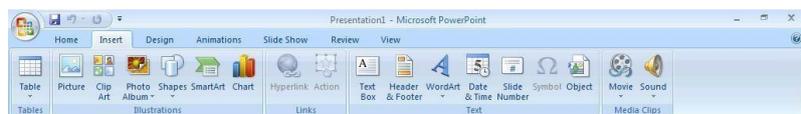
Berikut menu-menu yang terdapat pada *PowerPoint*:

- a) *Home*, berisikan menu-menu pengeditan tulisan dan menambah *slide* baru



Gambar 2. 4 Tampilan menu *Home*

- b) *Insert*, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada bidang kerja.



Gambar 2. 5 Tampilan menu *Insert*

- c) *Design*, berisikan kumpulan tampilan yang bisa di aplikasikan



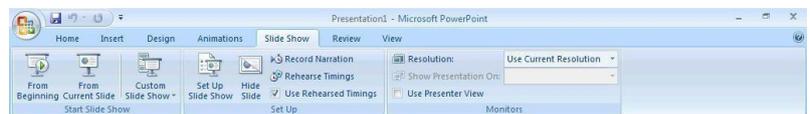
Gambar 2. 6 Tampilan menu *Design*

- d) *Animations*, berfungsi untuk menambahkan efek animasi pada *slide*



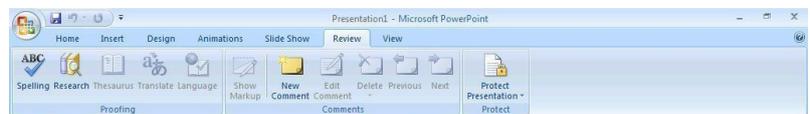
Gambar 2. 7 Tampilan menu *Animations*

- e) *Slide Show*, berfungsi untuk menampilkan dan mengatur tampilan *slide*



Gambar 2. 8 Tampilan menu *Slide Show*

- f) *Review*, berfungsi mengatur fungsi atau mengubah *template* dan sebagainya



Gambar 2. 9 Tampilan menu *Review*

- g) *View*, berfungsi untuk mengatur tampilan *slide*



Gambar 2. 10 Tampilan menu *View*

- 4) Setelah Selesai, Jangan Langsung Digunakan

Setelah powerpoint sudah selesai di edit sesuai kebutuhan, *PowerPoint* disarankan untuk melakukan *review* program dari sisi bahasa, teks, tata letak, kebenaran konsep, dan direvisi sebelum benar-benar digunakan.

3. PowerPoint Interaktif

a. Pengertian PowerPoint Interaktif.

PowerPoint interaktif merupakan salah satu media kategori multimedia (Syavira, 2021). *PowerPoint* interaktif adalah media *slide* yang dapat memuat atau mengganungkan teks, gambar grafik (Dewi & Aini, 2020). *PowerPoint* merupakan media dengan teknologi yang dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran (Rachmana, 2016). Sedangkan menurut Andriani, (2016) Media *PowerPoint* interaktif merupakan media presentasi yang dirancang dan dilengkapi alat pengontrol untuk mengoperasikannya, sehingga penggunaanya dapat memilih apa yang diinginkan saat penggunaannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* interaktif merupakan sebuah media multimedia yang menggunakan fitur tambahan agar pengoperasiannya bersifat interaktif.

b. Kelebihan PowerPoint Interaktif

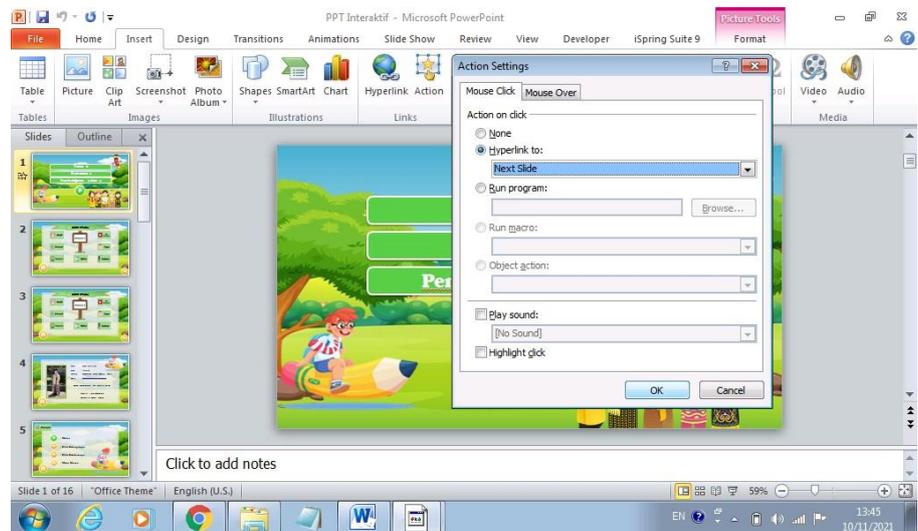
PowerPoint interaktif memiliki beberapa kelebihan. Menurut Syavira (2021) *PowerPoint* interaktif dapat digunakan untuk semua pembelajaran, bisa menggunakan *smartphone* dalam pengaksesannya dan tidak memerlukan banyak kuota. Selanjutnya, menurut Sholikhah (2020) bahwa dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif, siswa terlibat langsung selama proses

pembelajaran. Penggunaan *PowerPoint* interaktif dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta dapat menikmati pembelajaran dengan adanya tampilan visual yang menyenangkan seperti halnya bermain *game* (Sugiyarto et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai keunggulan media *PowerPoint* interaktif dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat melibatkan siswa secara langsung dan hemat kuota dalam pengaksesannya serta menarik dalam penggunaannya.

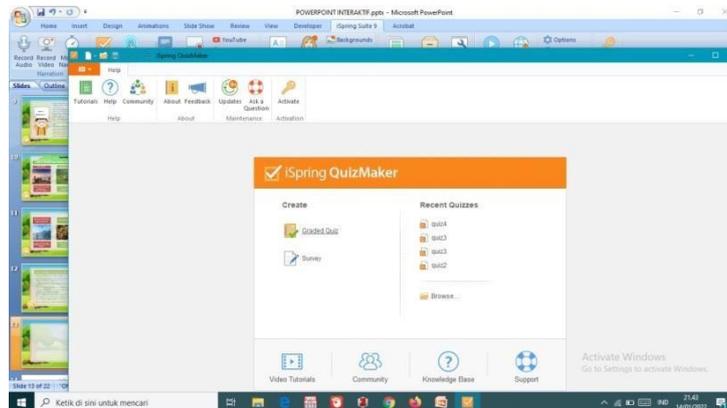
c. Langkah-langkah Pembuatan *PowerPoint* Interaktif

Setelah menyiapkan bahan sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nurseto (2012), selanjutnya memulai untuk mengaktifkan fitur *hyperlink* dan kuis untuk menjadikan *PowerPoint* menjadi sebuah aplikasi yang interaktif. Menurut Afandi (2017), langkah yang harus dikerjakan sebagai berikut: (1) klik kata/gambar yang akan di aktifkan fitur *hyperlink* nya, (2) pilih menu *insert*, (3) pilih *action* (4) Pilih *mause klik*, (5) Klik *hyperlink to slide yang dituju*, (6) Pilih *play sound* agar ketika di klik berbunyi.



Gambar 2. 11 Tampilan menu *Action*

Selanjutnya, untuk memasukkan soal evaluasi, menggunakan aplikasi tambahan, yaitu menggunakan iSpring Suite 9. iSpring Suite 9 adalah sebuah alat yang menyediakan berbagai fitur tambahan seperti pembuatan kuis dan lainnya. Menurut (Kurnia et al (2018), iSpring merupakan sebuah program yang membantu dalam menyusun bahan pembelajaran yang efektif, profesional dan juga mudah dipahami oleh peserta didik. Langkah-langkah dalam penggunaannya diantara lain: (1) instal aplikasi iSpring Suite 9, (2) setelah terinstal, akan otomatis ada di menu *PowerPoint* (Afandi, 2017). Selanjutnya memasukkan soal yang telah dipersiapkan dengan mengklik tombol *Quiz* yang ada di menu iSpring yang sudah tergabung dalam *PowerPoint*



Gambar 2. 12 Tampilan menu Quiz di *iSpring Suite 9*

Pada menu Quiz di iSpring ini terdapat banyak pilihan mode soal, pengaturan waktu, perolehan skor dan pengaturan lainnya. Sehingga memudahkan guru untuk memilih model soal dan merekap nilainya. Hal ini dikarenakan soal yang sudah dikerjakan akan masuk ke email guru nantinya. Setelah menyiapkan soal, sampai pada tahap akhir. *PowerPoint* dapat di *publish* dengan format HTML5 agar bisa dijadikan aplikasi yang dapat digunakan di *Smartphone*.

Setelah di *publish*, saatnya mengubah format *PowerPoint* interaktif menjadi aplikasi menggunakan aplikasi *Website 2 Apk Builder* dengan menginstalnya terlebih dahulu. Hasil akhir dari *PowerPoint* ini berupa aplikasi yang dapat digunakan di *Smartphone*.



Gambar 2. 13 Tampilan menu *Website 2 Apk Builder*

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam menggabungkan beberapa pelajaran untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik (Reinita, 2020). Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017), pembelajaran merupakan proses penyesuaian dan pengorganisasian lingkungan di sekitar siswa agar tumbuh dan mendorong siswa untuk belajar. Selanjutnya Suardi (2018), juga berpendapat bahwa pembelajaran adalah susunan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan

dan prosedur yang dikombinasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Hanafy (2014) , pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melalui tahapan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam proses pelaksanaannya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala yang terjadi di lingkungan peserta didik yang menciptakan suatu interaksi agar terjadinya proses belajar.

b. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan tema. Pembelajaran tematik lebih menekankan kepada proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan kritis selama proses pembelajaran (Yolanda & Reinita, 2019). Menurut Setiawan (2020), Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menekankan pada penyediaan topik tertentu yang dipilih untuk mengajarkan beberapa konsep kurikulum. Depdiknas (dalam Muklis, 2012) merumuskan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan Hidayah (2015) bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dalam menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dalam proses pembelajaran.

5. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model yang digunakan dalam kurikulum 2013. Menurut Cahyani & Setyawati (2017) model PBL adalah model yang menggunakan permasalahan dari dunia nyata sebagai suatu objek bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dan kritis. Selanjutnya menurut Nuraini (2017) PBL adalah model pembelajaran yang membantu keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah. PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu masalah dan menjadikan peserta didik sebagai pemecah masalah tersebut (Shofiyah & Wulandari, 2018)

Maka, dari pemaparan terkait model PBL di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah model yang berorientasi pada masalah yang menjadikan peserta didik aktif dan berfikir kritis dalam memecahkan masalah tersebut.

b. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL memiliki beberapa kelebihan. Menurut Wulandari & Surjono (2013: 182) kelebihan dari model PBL yaitu:

(a) pemecahan masalah dalam PBL cukup bagus untuk memahami isi pelajaran; (b) pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa; (c) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran; (d) membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari; (e) membantu siswa mengembagkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri; (f) membantu siswa untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks; (g) PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa; (h) memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata; dan (i) merangsang siswa untuk belajar secara kontinu.

Dari beberapa kelebihan PBL yang telah dipaparkan diatas, menjadikan model PBL ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL memiliki 5 tahapan dalam penerepannya. Menurut Sugiyanto (dalam Nuraini, 2017: 372), tahapan PBL terdiri dari: (1) memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa, (2) mengorganisasikan siswa untuk meneliti, (3) membantu investigasi mandiri dan kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Selanjutnya, menurut Arends (2012), langkah-langkah model PBL yaitu: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual atau kelompok, (4) mempresentasikan hasil yang sudah

didapatkan, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijabarkan, maka pada penelitian yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan media *PowerPoint* interaktif melalui model *Problem Based Learning (PBL)* ini berlandaskan pada tahapan yang dikemukakan oleh Arends (2012)

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan yang dilakukan ini, diantaranya:

1. Busra et al. (2015). Dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan Media pembelajaran interaktif berbasis model PBL (*problem based learning*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan 80% peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media, 75% keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran terabaikan ketika proses pembelajaran monoton. 70% peserta didik menjawab Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran hanya terfokus pada proses pembelajaran yang monoton. 95 % peserta didik menjawab mereka tidak faham materi pembelajaran secara fakta, hanya faham dari segi prinsip, konsep dengan rumus-rumus dan penyelesaian soal.
2. Prasetyo (2018) menunjukkan Hasil uji kevalidan multimedia interaktif termasuk pada kategori sangat valid pada validasi ketiga yang mana

media layak diuji cobakan tanpa melakukan revisi, dengan nilai persentase 94,28% oleh ahli media dari 14 indikator yang digunakan untuk menilai multimedia interaktif. serta kesesuaian materi yang termasuk kategori valid pada validasi ketiga dengan nilai persentase 86% oleh ahli materi dari 10 indikator digunakan dalam penilaian. Tingkat kepraktisan multimedia interaktif didapat melalui wawancara peserta didik dan guru dengan menggunakan masing-masing 6 pertanyaan, dari 6 pertanyaan semua pertanyaan mendapatkan jawaban yang positif.

3. Raspati & Zulfiati (2020) hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif menggunakan Powerpoint memiliki skor rata-rata, diantaranya ahli media pertama mendapatkan 3,25 kriteria “sangat baik” dan ahli media kedua mendapatkan 2,94 kriteria “baik”, ahli materi mendapatkan 3,60 kriteria “sangat baik” dan guru kelas IV mendapatkan 3,88 kriteria “sangat baik”. Hasil uji coba terbatas terhadap 10 siswa kelas IV mendapatkan skor rata-rata 81.37% kriteria “sangat baik” dan hasil uji coba pemakaian terhadap 21 siswa kelas IV mendapatkan skor rata-rata 84.64% kriteria “sangat baik”.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif menggunakan model Problem Based Learning (PBL) di kelas IV SD. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam melakukan pengembangan *PowerPoint* interaktif peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Materi yang dibahas pada media *PowerPoint* interaktif adalah materi pada kelas 4 Tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4. Sebelum media pembelajaran dikembangkan telah dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil uji coba kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan komentar dan perbaikan dari para ahli. Setelah media ini dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator maka media *PowerPoint* interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis kelayakan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang menunjukkan tingkat kevalidan 92,04%. Selanjutnya uji validasi ahli bahasa menunjukkan tingkat kevalidan 90,06%. Dan yang terakhir, uji validasi ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan hingga 95,1%

Selanjutnya media dilakukan uji coba pada guru dan peserta didik. Disini peneliti mengujicobakan media pada 9 orang peserta didik dan 1 orang guru di SD Negeri 11 Ampang. Berdasarkan analisis uji coba praktikalitas skala kecil, angket media pembelajaran dari respon guru memperoleh nilai prosentase skor 95,8% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk respon peserta didik memperoleh nilai persentase skor 93,51% dengan kategori sangat praktis.

Alasan memilih *PowerPoint* interaktif ini dikarenakan situasi pandemi yang masih berlangsung hingga saat ini di Indonesia. Tidak hanya itu, belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan di sekolah, serta membantu guru dan membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan adanya terobosan media berbasis teknologi yang menarik.

Kelebihan media pembelajaran ini yaitu dapat digunakan secara luring maupun secara daring, terdapat banyak fitur seperti menu profil, petunjuk, kompetensi, materi, video pembelajaran dan soal evaluasi. Media ini juga berbasis aplikasi Android yang menggunakan penyimpanan kecil yaitu hanya 7 MB saja. Dengan tampilan selayaknya game media ini dapat sangat praktis digunakan dan menarik minat peserta didik dalam penggunaannya.

Kekurangan media pembelajaran ini bagi peserta didik yaitu media ini menggunakan *smartphone* dalam mengaplikasikannya, sehingga peserta didik yang menggunakan secara luring harus membawa

smartphone ke sekolah. Tidak hanya itu, dalam pengaksesan video pembelajaran dan soal evaluasi harus membutuhkan jaringan agar bisa di akses. Bagi guru, guru harus mendownload aplikasi tambahan terlebih dahulu sebelum membuat media ini yaitu aplikasi *iSpring* untuk membuat soal dan *Website 2 APK Builder* untuk menjadikannya sebuah aplikasi Android. Serta secara umum, media ini terbatas pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 saja.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Produk, Saran Pengembangan

Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar tematik terpadu mengingat hasil uji coba menunjukkan tingkat yang valid dan praktis. Disamping itu, kondisi pandemi yang menyebabkan pembelajaran harus berlangsung secara luring dan daring menjadikan media ini sangat cocok digunakan karena sudah menyediakan beberapa fitur pendukung didalamnya seperti kompetensi pembelajaran, materi, video, LKPD dan soal evaluasi yang hasilnya dapat di akses di email guru.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media PowerPoint interaktif ini dapat disebarluaskan di kelas IV SD yang bersangkutan atau bahkan bisa digunakan di semua sekolah khususnya kelas IV yang lainnya. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan dan mempertimbangkan kondisi dan situasi lapangan, sehingga produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi yang sesuai dengan pembelajaran atau dengan mengembangkan fitur-fitur baru yang ada. Sehingga, produk yang di hasilkan lebih komprehensif karena produk ini hanya memuat materi pada pembelajaran tematik di kelas IV Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4. Dengan penambahan materi-materi dari rujukan lain yang lebih banyak, diharapkan produk yang di hasilkan kedepannya lebih menambah minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. M., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(3).
- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Afandi, A. (2017). Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19. <https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>
- Ahmad Suryadi, S. P. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=wf30DwAAQBAJ>
- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arab. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2).
- Alfin, J. (2014). *Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar*.
- Alwardah, N., Sitorus, K., & Nuraini, N. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2).
- Andriani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Model *Problem Based Learning (PBL)* untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143–157.
- Angkur, M. F. M. (2019). Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 37–42.
- Apriani, N., Sutiarso, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Model *Problem Based Learning (PBL)* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>
- Atika Kumala Dewi, S. P., Hasanuddin Manurung, M. P. K., Agus Yulistiyono, S. E. M. M., Kadek Ayu Ariningsih, M. P. H., Ratna Wahyu Wulandari, M. P., Ali Rif'an, M. P. I., Erpin Harahap, M. A., Nur Kholik, M. S. I., Kafkaylea, A., & Premium, C. (2021). *STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI ERA MILENIAL*. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=tb4zEAAAQBAJ>

- Busra, B., Festiyed, F., & Ramli, R. (2015). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Power Point Berbasis Model PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa.*
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2017). Pentingnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui PBL untuk mempersiapkan generasi unggul menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- Daryati, T. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dengan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Hukum Dasar Kimia Kelas X Sma N 4 Jember Tahun Ajaran. *PENDIDIKAN TRANSFORMATIF DAN TANTANGAN MASA DEPAN BANGSA.*
- Dewi, R. S., & Aini, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(1), 162–171.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Gunawan, H., & Zinnurain, Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ms Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 11–19.
- Habib, S., & Ira, R. J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING MATERI PENGUKURAN UNTUK SISWA KELAS IV SDN 126/VI MUARA JERNIH II.* Universitas Bung Hatta.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Hariata, I. N. N., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 5(2).
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34–49.

- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525.
- Lestari, E. T. (2020). *Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=wGL2DwAAQBAJ>
- Machin, A. (2014). Implementasi model *Problem Based Learning (PBL)*, penanaman karakter dan konservasi pada pembelajaran materi pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Nuraini, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4), 369–379.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT 2016 PADA SUBTEMA 1 MANUSIA DAN LINGKUNGAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., Chamidah, D., & others. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=YUYREAAAQBAJ>
- Putri, E. N. D., & Desyandri, D. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236.

- Rachmana, Y. F. N. (2016). Pengembangan media powerpoint interaktif tema Ekosistem kelas 5 SDI Baitul Makmur Kelurahan Sawojajar kecamatan Kedungkandang Kota Malang. *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Tema Ekosistem Kelas 5 SDI Baitul Makmur Kelurahan Sawojajar Kecamatan Kedungkandang Kota Malang/Yulias Fitri Nur Rachmana*.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87–99.
- Raspati, M. I., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46–59.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96.
- Reinita, R. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(1).
- Reinita, R., & Wahyuni, S. (2020). Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model *Problem Based Learning (PBL)* di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 23–31.
- Reinita, R., Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(1), 61–68.
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33–38.
- Sholikhah, O. H. (2020). POWERPOINT INTERAKTIF TERINTEGRASI PROBLEM BASED LEARNING SEBAGAI UPAYA EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 2.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.

- Susanto, E., & Retnawati, H. (2016). Perangkat pembelajaran matematika bercirikan PBL untuk mengembangkan HOTS siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 189–197.
- Syavira, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83.