

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



OLEH : FACHRI

ADELI SUTIA

17004124

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS POWER POINT PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK UNTUK KELAS IV SD

Nama : Fachri Adeli Satria
NIM BP : 17004124 2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2022

Pembimbing



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaraninteraktif Berbasis Power
Point Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV SD
Nama : Fachri Adeli Sutra
NIM/HP : 17004124/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Febuari 2022

Tim Penguji

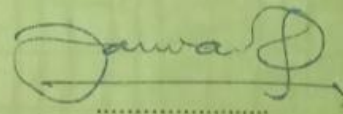
Nama

Tanda Tangan

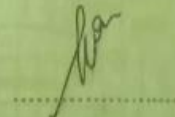
Ketua : Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 19830126 200812 2 002



Anggota : Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



Anggota : Novrianti, S. Pd, M. Pd
NIP. 19801101 200801 2 014



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fachri Adeli Sutia
NIM/BP : 17004124/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power
Point Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV SD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diberikan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikutip penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 11 Februari 2022

Yang menyatakan



Fachri Adeli Sutia

ABSTRAK

Fachri Adeli Sutia. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV SD

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajara dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik untuk kelas IV SD, mengetahui kelayakannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi. Penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada 15 orang siswa kelas IV di SD Negeri 1 Mungo dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian ini menjelaskan bahwa dari validator materi dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan skor rata-rata 4,82. Penilaian dari validator madia satu tahap akhir dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan rata-rata 5. Penilaian dari validator media kedua tahap akhir dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan rata-rata 4,88. Sedangkan penilaian praktikalitas siswa dinyatakan “**Sangat Praktis**” dengan rata-rata 4,69. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dan praktis digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Powerpoint*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada pembelajaran tematik untuk kelas IV”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd. dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.pd selaku penguji dari seminar proposal sampai ujian skripsi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam mengerjakan skripsi.
3. Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T. dan Bapak Septriyan Anugrah, ST, M.Pd.T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Ibu Lirwatul Hayati, S.Pd.S.D., yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Keluarga besar penulis, orang tua yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan BP 2017.
8. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan Papalalalala yang telah menjadi penghibur dan juga teman bercerita selama masa kuliah.
9. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga proposal ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pembaca sekalian. Semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Pentingnya Pengembangan	7
H. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	14
4. Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
B. Kajian Pengembangan Multimedia Interaktif	16
1. Pengertian Multimedia Interaktif	16
2. Keistimewaan Media Interaktif.....	17
3. Format Pengembangan Multimedia	20
C. <i>Microsoft PowerPoint</i>	21
1. Pengertian <i>PowerPoint</i>	21

2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Microsoft PowerPoint</i>	21
D. Kajian Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	22
1. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	22
2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik.....	23
E. Validitas dan Praktikalisisasi	26
F. Penelitian Relevan.....	29
G. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	36
1. Tahap Perencanaan.....	37
2. Pengembangan Preoduk Awal	37
3. Validasi Produk.....	38
4. Uji Coba	39
5. Produk Akhir	39
D. Instrumen Pengumpulan Data	40
1. Metode Angket (<i>Quetionatire</i>).....	40
2. Format Penilaian	40
E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	62
C. Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Penilaian Ahli Materi	41
2. Indikator Penilaian Ahli Media.....	42
3. Indikator Ujicoba Praktikalitas untuk Siswa.....	43
4. Kriteria Hasil Angket	46
5. Hasil Penilaian Validasi Materi	63
6. Hasil Penilaian Validasi Media I Tahap I	64
7. Hasil Penilaian Validasi Media II Tahap I.....	66
8. Hasil Penilaian Validasi Media I Tahap II.....	68
9. Hasil Penilaian Validasi Media II Tahap II.....	69
10. Revisi Media Interaktif pada Pembelajaran Tematik kelas IV	72
11. Hasil Uji Coba.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengelompokan Media Pembelajaran	14
2. Kerangka Konseptual	32
3. Prosedur pengembangan modifikasi dari model	36
4. Tampilan Awal Aplikasi <i>Microsoft powerpoint</i>	50
5. Halaman <i>New Project</i>	51
6. Mengimport Background Ke Halaman Kerja.....	52
7. Tampilan Halaman Pada Awal Media.....	52
8. Tampilan Menu Media Pembelajaran Interaktif.....	53
9. Pembuatan Halaman Petunjuk.....	53
10. Tampilan Halaman Kompetensi	54
11. Tampilan Halaman Materi Pembuatan halaman materi, pada halaman materi	54
12. Halaman Subtema Pembelajaran 1	55
13. Halaman Subtema Pembelajaran 2	55
14. Halaman Subtema Pembelajaran 3.....	56
15. Halaman Subtema Pembelajaran 4.....	56
16. Halaman Subtema Pembelajaran 5.....	56
17. Halaman Subtema Pembelajaran 6.....	57
18. Tampilan Awal Halaman <i>Quiz</i>	57
19. Tampilan Proses Pembuatan <i>Quiz</i>	58
20. Tampilan Memasukan Soal Dan Pilihan Jawaban	58
21. Tampilan Halaman Soal <i>Quiz</i>	58
22. Tampilan Halaman Akhir <i>Quiz</i>	59
23. Tampilan <i>Publish</i> Media Pembelajaran.....	60
24. Tampilan WEBSITE 2 APK BUILDER.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Penilaian Praktikalitas Siswa.....	82
2. Flowchart.....	82
3. Storyboard	83
4. Silabus	90
5. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama	93
6. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama	96
7. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua	99
8. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua.....	102
9. Penilai Ahli Materi	105
10. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa.....	108
11. Dokumentasi Penelitian.....	120
12. Surat Penugasan Ahli Media	123
13. Surat Izin Penelitian Dari Kampus	124
14. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan TenagaKerja	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung. Menurut Schramm (1977) dikutip dalam Rudi dan Cepi (2008: 6) Menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. “Dengan berkembangnya teknologi media pembelajaran tidak lagi hanya menjadi media satu arah yang hanya dapat dilihat dan didengar. Namun, ada media yang dapat melibatkan lebih banyak panca indera dalam proses pembelajaran yaitu multimedia.

Menurut Darmawan (2012: 110) “pembelajaran dengan multimedia interaktif siswa dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena tertarik pada sistem multimedia yang dapat menampilkan teks, gambar, video, suara dan animasi”. Pernyataan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat menginformasikan berita dan memiliki interaktivitas bagi pengguna sehingga dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan konten multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda.

Karakteristik anak sekolah dasar pada umumnya senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. “Perkembangan kognitif pada siswa usia 7-11 tahun (tahap operasi konkrit), dimana pada tahap ini siswa mampu berpikir dengan benda nyata atau dapat dilihat secara langsung (Piaget dalam Trianto, 2014: 29)”. Selama proses pembelajaran, siswa belajar menggunakan gaya belajar yang berbeda. Wajib sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 pembelajaran memakai pembelajaran Tematik terpadu. Pembelajaran Tematik terpadu ini mempunyai ciri yaitu menyajikan konsep berdasarkan banyak sekali muatan pelajaran pada suatu proses pembelajaran tanpa terpisah-pisah. Penggunaan multimedia interaktif menjadi penunjang pembelajaran Tematik terpadu harusnya cocok menggunakan ciri pembelajaran Tematik terpadu yang mengaitkan banyak sekali muatan mata pelajaran dan terlihat pemisahan antar muatan pelajarannya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti ketika observasi kelas IV pada SD 01 Mungo, bisa diketahui bahwa hasil belajar yang dipakai pada proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku pegangan siswa berupa buku Tematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pendamping Tematik untuk guru. Proses pembelajaran sekarang ini memasuki masa *new normal* atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar siswa dapat memakai masker, sering cuci tangan, dan menjaga jarak saat berada di lingkungan sekolah dan sekitarnya. Disisi lain, upaya tersebut perlu di evaluasi segera di awal semester di masa *new normal*. Pendidikan memang penting bagi peserta didik,

namun keselamatan dan kenyamanan siswa harus lebih diutamakan, khususnya ketika di pemberlakukan era *new normal*.

Tujuan dari pengembangan media *PowerPoint* ini yaitu untuk mengatasi pembelajaran selama daring. Mendapatkan peluang *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi produk multimedia interaktif. Dan juga dikaitkan dengan kompetensi yang dicapai dengan media tersebut. Maksudnya agar siswa selama belajar di rumah juga mendapatkan penjelasan dari guru melalui media pembelajaran sebagai pengganti pembelajaran luring. Dengan demikian, penulis tertarik untuk mengulas tentang pengembangan media *PowerPoint* di SD 01 Mungo. Harapannya yaitu agar pendidikan dapat mengikuti arus zaman yang semakin maju dan menggunakan teknologi dalam mengatasi pembelajaran dari rumah sehingga guru maupun siswa dapat mengikuti arus perkembangan zaman.

Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dikombinasikan menurut aneka macam unsur misalnya teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi menggunakan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna bisa menentukan apa yang dikehendaki pada multimedia tersebut. Multimedia interaktif mampu memberi pemahaman mengenai materi menggunakan tepat, menarik, efektif, dan efisien. Multimedia yang bersifat interaktif menaruh tingkat fleksibilitas tinggi sebagai akibatnya siswa bisa memperoleh umpan balik terhadap apa yang dilakukannya. Penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran bertujuan untuk mengungkapkan materi pembelajaran pada siswa sebagai tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan kesenjangan, maka diperlukan sebuah penemuan media pembelajaran pada media pembelajaran yang layak dan cocok menggunakan media pembelajaran. Dari uraian tadi penulis tertarik melakukan penelitian menggunakan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas 4 SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari banyak sekali perseteruan pada atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya menjadi berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran Tematik yang bisa memuat beberapa bahan ajar sekaligus.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dipakai pendidik buat menaikkan semangat belajar siswa pada proses pembelajaran.
3. Belum adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis *power point*. Mengarah kepada siswa dan guru yang memakai *Microsoft power point* masih belum ada.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah belum dikembangkannya multimedia interaktif untuk pembelajaran Tematik dengan tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” di kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses mengembangkan media pembelajaran interaktif yang layak untuk pembelajaran Tematik dengan tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Tematik dengan tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Tematik dengan tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang layak untuk pembelajaran Tematik tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo.

2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk pembelajaran Tematik tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis digunakan untuk pembelajaran tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” bagi siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Negeri 01 Mungo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa kelas IV diharapkan dapat memahami materi yang diberikan, sehingga hasil belajar siswa semakin baik.
 - b. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang diberikan.
 - c. Siswa kelas IV dapat terbantu dalam mempelajari materi yang diberikan dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*.
2. Bagi guru
 - a. Mengetahui pentingnya media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Untuk menambah referensi dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*.

3. Bagi sekolah

- a. Dapat meningkatkan mutu sekolah melalui penelitian media yang telah dikembangkan.

4. Bagi peneliti

- a. Memiliki pengalaman mengembangkan multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi.
- b. Memiliki pengetahuan tentang jenis penelitian *research and development* (R&D).

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran Tematik, ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Pengembangan ini merupakan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang mandiri dengan memperhatikan perbedaan individual pada siswa. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran dengan berbagai visualisasi yaitu berupa audio, visual maupun audio-visual.

H. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* pada materi Tematik tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Adapun tujuan penulisan ini ingin

mengembangkan sebuah produk di mana produk ini bersifat multimedia berbasis *PowerPoint*. Adapun spesifikasinya antara lain:

1. Media pembelajaran ini memenuhi standar Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. Hal ini berlaku untuk kelas IV SD.
2. Media ini bekerja sama dengan pembelajaran tema siswa di kelas, tema “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku” kelas IV SD.
3. Media ini memberikan penjelasan yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa kelas IV SD.
4. Media ini dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran untuk membuat suasana belajar lebih aktif, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5. Model desain yang digunakan berbeda dengan *Power Point* biasa dan interaktif.
6. Media ini finalisasi akhir dalam berbentuk file.
7. Media ini memiliki soal tes yang dapat fokus pada tema “Indahnya Kebersamaan” subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku” untuk siswa kelas IV SD untuk mengasah dan menguji kemampuannya.

BAB V KESIMPULAN DAN

SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan di nilai oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator media dan satu orang validator materi memperoleh nilai rata- rata oleh ahli media I Tahap akhir yaitu 5 dan ahli media II tahap akhir yaitu 4,94. Sedangkan skor rata-rata untuk ahli materi yaitu 4,82. Sehingga media dan materi yang dikembangkan dapat dikategorikan “Valid” untuk digunakan.
2. Hasil uji pratikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media pembelajaran interaktif tentang tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatan, berdasarkan pandangan siswa maka diperoleh nilai 4,69 dengan kriteria “Praktis” untuk digunakan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk kelas IV SD Valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif khususnya aplikasi *Microsoft powerpoint* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2009). *Management Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Media pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: FKIP Universitas Jambi
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN. Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media
- Ferdian, Paris. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Lecture Maker 2.0 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP. Skripsi*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- Gumawang, A. (2011). *Belajar Otodidak Word Excel, PowerPoint 2010 Plus Internet*. Bandung: Informatika.
- Harini, A. W. (2011). *Efektif dan Powerfull Presentation with PowerPoint*. Yogyakarta: Andi.
- Hidayat, S, Dlis. F & Hanief. S (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: VC. Sarnu Untung.
- Jalinus, Nirzwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kusumaningrum, Indrati. (2011). *Bahan Ajar Media Pembelajaran*. Padang: Uninversitas Negeri Padang
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Riduwan, dkk. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

- Rudi,S., dan Cepi,R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Rudi,S., dan Cepi,R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: VC. Wahana Prima.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arief S, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saputra, H. G., & Zinnurraïn. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media MS PowerPoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 11–19.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Trianto. (2011). *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi pendidikan dan tenaga kependidikan*, Jakarta: Kencana
- Prasetyo, Fengki. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Artikel Ilmiah*. Jambi: FKIP UNIVERSITAS JAMBI
- Purnama Putri, Ragil Dian dan Prastowo, Andi. (2021). *Pengembangan Media Microsoft PowerPoint Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring*. *Jurnal Amal Pendidikan*. Yogyakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga