

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Romi¹, Elvira Hoesein Radia^{2*}

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW)

Email: 292018122@student.uksw.edu¹, Elvira.hoesein@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran Interaktif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik, sehingga siswa menjadi kurang minat dalam belajar karena pembelajaran yang monoton dan penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan mengembangkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*. metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) atau dapat disingkat R&D yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi). Subjek dalam penelitian adalah: satu dosen sebagai uji validasi media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*, uji validasi materi, dan uji validasi desain pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan instrument berupa angket validasi dari ahli untuk melihat kevalidan media interaktif berbasis *Powerpoint* yang telah dikembangkan. Data yang telah dikumpulkan di analisis dengan menggunakan Teknik deskriptif kualitatif presentase dan kategori untuk menentukan nilai kevalidan media yang telah dikembangkan, kelayakan dan peningkatan hasil belajar siswa SD. hasil uji validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat layak, hasil uji validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat layak, dan hasil dari uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: *media interaktif berbasis powerpoint, pembelajaran tematik, hasil belajar.*

Abstract

This research is based on the lack of use of Interactive learning media used by teachers in the learning process, especially in thematic learning, so that students become less interested in learning because of monotonous learning and the use of learning media that is not yet interactive. This study aims to help improve student learning outcomes in thematic learning by developing PowerPoint-Based Interactive learning media. The research method used in this research is development research (Research and Development) or can be abbreviated as R&D which was developed with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects in the study were: one lecturer as a validation test for powerpoint-based interactive learning media, a material validation test, and a learning design validation test. Data collection is carried out through observations and instruments in the form of validation questionnaires from experts to see the validity of powerpoint-based interactive media that has been developed. The data that has been collected is analyzed using qualitative descriptive techniques of percentage and category to determine the value of the validity of the media that has been developed, the feasibility and improvement of learning outcomes of elementary school students. the validation test results from media experts obtained an average score of 100% with the very decent category, the validation test results from the material expert obtained an average score of 100% with the very decent category, and the results of the learning design expert test obtained an average score of 100% with the very decent category.

Keywords: *powerpoint-based interactive media, thematic learning, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dan berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peran penting sebagai sarana dalam mencapai tujuan dalam proses kehidupan ber bangsa dan ber negara melalui pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional menurut Ritonga (2018) yaitu dapat melahirkan manusia Indonesia yang religius dan bermoral, mampu menguasai ilmu pengetahuan dan ketrampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian dan bertanggung jawab serta mampu bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan sekitar. Untuk mencapai tujuan tersebut hal yang perlu dilakukan adalah dengan menerapkan kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Widiansyah (2021) kurikulum merupakan pengelolaan yang ditunjukkan untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran secara maksimal. Sedangkan menurut Sudin (2014) kurikulum merupakan suatu rencana pembelajaran yang dibuat untuk memperoleh pengalaman pembelajaran siswa sekolah dasar dalam belajar. Kurikulum dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah untuk mencapai tujuan Pendidikan. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan guru, bahan ajar, dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Suardi, 2018). Pada kurikulum 2013 siswa SD menerapkan pembelajaran tematik integratif dari kelas 1 sampai kelas 6 SD. Pembelajaran integratif merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa matapelajaran kedalam tema pembelajaran, kemendikbud dalam (Mustadi,dkk. 2015). Menurut Winataputra (2014) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan kualitas belajar pada diri siswa yang dilakukan secara sistematis dan simatik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa. Dalam pembelajaran juga diartikan sebagai kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan serta sarana untuk berpikir lebih dalam yang bisa mempengaruhi tingkatan pemahaman siswa (Huda, 2013). Oleh karena itu pembelajaran membutuhkan suatu perpaduan dari bermacam stimulus yang memunculkan siswa melaksanakan kegiatan belajar sampai mendapatkan tujuan yang diharapkan (Hamzah, 2014). Segala bentuk kegiatan pembelajaran berorientasi pada proses pembelajaran untuk tercapainya hasil belajar yang diharapkan dapat terlihat pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik maka dalam suatu pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif melaksanakan kegiatan belajar sampai mendapatkan tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan sistem tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi untuk siswa SD yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang berkaitan dengan pembelajaran siswa (Prastowo, 2019). Menurut Widyaningrum, R. (2012) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa matapelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Keputusan penggunaan pembelajaran tematik terpadu ini tampaknya relevan dengan usaha yang diggunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, (Prastowo, 2014). Karakteristik tematik menurut Depag RI (2009) mengenali 7 karakter sebagai berikut: 1. Pembelajaran berpusat pada siswa, 2. Pembelajaran membagikan pengalaman langsung, 3. Aspek yang tidak begitu jelas dipisahkan, 4. Menyajikan bermacam konsep dari banyak aspek, 5. Hasil pembelajaran atas atensi serta kebutuhan siswa, 6. Fleksibel, 7. Prinsip pembelajaran tematik merupakan belajar sembari bermain. Perbaikan mutu Pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk hidup di masyarakat pada saat ini, untuk pepaduan dalam pembelajaran tematik dilakukan melalui tiga hal yakni integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan melalui proses pembelajaran dan terpadu sebagai konsep dasar untuk memberikan makna yang utuh bagi siswa. Secara psikologi pembelajaran tematik juga memberikan keuntungan bagi kemampuan berpikir selanjutnya. Hal ini juga tampak sesuai dengan karakteristik siswa dalam tahap perkembangan mentalnya yang dimulai dari tahap berpikir nyata dalam kehidupan sehari-hari, Susanto dalam (Prastowo, 2014). Pemahaman yang baik mengenai

siswa merupakan kunci keberhasilan bagi proses pembelajaran. Menurut Piaget karakteristik siswa memiliki tingkat kematangan yang berbeda-beda, demikian juga dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD. Merujuk pada pendapat piaget dalam (Trianingsih, 2016) karakteristik siswa SD memiliki ciri-ciri yaitu: tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap berpikir pra-konseptual (2- 4 tahun) yang ditandai dengan mulainya adaptasi terhadap symbol, berbahasa, aktifitas meniru dan bermain. Kemudian tahap berpikir intuitif (4-7 tahun) ditandai dengan berpikir prologis, yaitu pada tahap berpikir operasional konkrit dan prakonseptual. Perkembangan intelektual siswa pada operasional konkrit (7-11tahun) ditandai dengan kemampuan berpikir konkrit yang mendalam, dapat mengklasifikasi dan dapat mengontrol presepsinya. Pada tahap ini kemampuan berpikir siswa sudah matang. Dari pendapat diatas, pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dirasa sudah memenuhi kriteria karakteristik perkembangan siswa. Namun jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, siswa akan mudah bosan dan minat siswa dalam belajar menjadi menurun. Untuk menciptakan suatu suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang akan mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan dianggap sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media sebagai alat dapat meningkatkan minat belajar siswa dan bisa mempermudah tersampainya materi ajar yang diberikan. sesuai dengan pendapat Adhi (2020) bahwa Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu guru dapat menguasai dan terampil dalam menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran. Melalui media, pesan pembelajaran mudah disampaikan karena bersifat interaktif antara guru dan siswa. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2017). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai pembawa informasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah dalam Purba, 2020). Menurut Supranoto dalam Hadianingsih (2017). Ciri-ciri media yang dimaksud sebagai berikut: ciri fiksatif (*fixative property*), Ciri manipulatif (*manipulative property*), dan Ciri distributif (*distributive property*). Tujuan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Asyhar (2017) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran, 2. Menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, 3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung pada peserta didik, 4. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, 5. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk focus, 6. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, 7. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, 8. Dapat memecahkan masalah Pendidikan. Media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan atau pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa di lingkungannya. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan baik itu berupa audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran interaktif bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta didukung dengan tampilan gambar, suara serta video yang dapat membuat siswa belajar lebih baik yang dapat meminimalkan rasa bosan dan jenuh siswa *PowerPoint* merupakan salah satu sarana yang dapat dipakai untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat Yuniarti (2019) penggunaan media pembelajaran interaktif, salah satunya yaitu media *PowerPoint* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka media pembelajaran interaktif bisa kita kembangkan dengan memanfaatkan media *PowerPoint*.

Media pembelajaran *PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah

data presentasi. Data presentasi yang dapat dibuat berupa teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan sebagainya dengan berbagai kreasi guna meningkatkan hasil belajar siswa (Ridwan 2018). *PowerPoint* ini bisa menghadirkan benda-benda yang terdapat dalam pembelajaran untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar, video atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *PowerPoint* adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Media *PowerPoint* juga bisa kita manfaatkan dari komputer sekolah, laptop, notebook bahkan sekarang melalui smartphone juga bisa kita buat sebuah presentasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa SD. Guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif khususnya dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Karena media pembelajaran yang tidak interaktif, siswa menjadi kurang minat dalam belajar karena proses pembelajaran yang monoton dan penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif. Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang maksimal diperlukan media interaktif yang dapat mendukung untuk menyampaikan pesan dan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik adalah media *PowerPoint*. Dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta diharapkan dapat membantu interaksi antara guru, sumber belajar dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung proses pembelajaran guru dapat mengembangkan metode atau media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ari Metalin Ika Puspita, Flora Puspitaningsih, dan Kriska Yuki Diana, dalam penelitiannya yang berjudul "Keefektifan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Menyatakan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif memuat pembelajaran tematik yaitu pada tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan, subtema 3 Tumbuhan Disekitarku. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Melalui adanya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif siswa dapat menjadi lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran karena siswa akan terfokus pada materi tentang teknologi yang berbasis computer akan bertambah. Ada lagi hasil penelitian yang dapat mendukung penelitian ini yang dilakukan oleh Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Tamba dalam judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahnnya Kebersamaan Di Kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 Kabupaten Tapanuli Tengah". Yang menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif dengan tema indahnnya kebersamaan di kelas IV SD Negeri 157013 Sibabangun 5 memiliki hasil sudah layak. Hal ini diperjelas dengan memperoleh hasil skor validasi ahli, dimana materi tema indahnnya kebersamaan memperoleh skor 4,43 dengan kategori sangat layak. Uji ahli desain *PowerPoint* interaktif memperoleh skor 4,27 dengan kategori sangat layak. Dan uji ahli media pembelajaran *powerpoint* interaktif mendapatkan perolehan skor 4,57 dengan kategori sangat layak. Dengan adanya permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam media *PowerPoint* akan memuat materi pembelajaran kelas IV dengan Tema 2 "Selalu Berhemat Energi "Subtema 3 "Energi Alternatif "Pembelajaran 3 yang sesuai dengan Pemetaan Kompetensi Dasar serta Indikator. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *powerPoint* pada pembelajaran tematik. Media yang telah dikembangkan saat ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil siswa dengan media *PowerPoint* interaktif, oleh karena Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Diharapkan Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran Tematik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) atau bisa dikenal dengan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Mawardi (2014) menjelaskan bahwa penelitian R&D dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian awal dari analisis kebutuhan siswa dan kemudian dikembangkan dan di uji kevalidannya agar dapat digunakan oleh masyarakat luas. Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan pengumpulan, mengelola, analisis, dan menyajikan data yang telah dilakukan secara sistematis dengan mengembangkan atau menganalisis suatu produk tertentu, pada kali ini produk yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Penelitian pengembangan ini berdasarkan prosedur penelitian pengembangan yang sudah di modifikasi oleh Sukmadinata (2017). prosedur penelitian pengembangan atau R&D yang terdiri dari 3 tahap yaitu: studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka, survei lapangan dan penyusunan drive awal. Langkah kedua yaitu pengembangan produk dan langkah yang ke tiga yaitu pengujian. Model yang digunakan adalah model ADDIE, Menurut Tenge, dkk (2015) model ADDIE memiliki lima langkah yakni: 1). Analisis (Analyze), 2). Perancangan (Design), 3). Pengembangan (Development), 4). Implementasi (Implementation) dan 5). Evaluasi (Evaluation). Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan observasi untuk melihat kebutuhan siswa sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif, namun setelah dikembangkan, media pembelajaran kemudian di uji kevalidannya oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif presentase dan kategori untuk menggambarkan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Skor hasil pengukuran menggunakan angket kemudian dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Menurut Sugiyono (2012)

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor ideal = skor maksimal hasil kali antara jumlah item, dengan skor maksimal masing-masing item

Angka presentase tersebut selanjutnya dikelompokan menjadi lima kategori berikut ini:

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Menurut (Mawardi 2014:113) Uji validasi media pembelajaran "Interaktif Berbasis PowerPoint" dapat dinyatakan layak diujicobakan apabila presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu >60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu melakukan studi pendahuluan dan observasi lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan survei kepada guru dan siswa yang ada di sekolah dasar untuk mengetahui kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Dari hasil yang telah dilakukan menyatakan bahwa, hasil belajar siswa SD yang masih rendah. Dari permasalahan ini maka guru perlu melakukan inovasi baik itu mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Guru disarankan dapat membuat atau mengembangkan media interaktif yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran tematik. Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menyusun draf produk awal yang ingin dikembangkan sebagai tanggapan dari masalah yang telah ditemukan pada studi pendahuluan. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan menyusun (RPP), kemudian menyusun rancangan pengembangan produk Interaktif Berbasis *PowerPoint*, menyusun konsep, membuat desain gambar dan penyusunannya, dan menyusun pembuatan rancangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*. Tahap ketiga, penelitian pada tahap ketiga melakukan pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Setelah produk berhasil dikembangkan, kemudian produk akan divalidasi oleh tiga validator yang ahli di bidangnya, yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Dari hasil uji validasi kepada para ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran maka produk akan di revisi sesuai dengan yang sudah diberikan oleh para validator.

Pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. 1. Analisis, Pada tahap ini sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan memperoleh hasil yaitu: a). dalam proses pembelajaran dikelas guru memerlukan media pembelajaran interaktif yang menarik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. b). guru memerlukan inovasi media pembelajaran tematik dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. c). media pembelajaran harus mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan data yang telah diperoleh, maka dapat diperoleh gambaran media pembelajaran yang akan dikembangkan. 2. Design Pada tahap ini, yang harus dilakukan adalah dengan menentukan cara atau strategi pembelajaran yang akan digunakan, kemudian isi media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui produk yang telah dikembangkan ini. Sehingga rancangan produk ini dapat menjawab permasalahan dari proses observasi sebelumnya. Desain media pembelajaran sebagai berikut: a. Tampilan awal terdapat sampul buku, dimana dalam sampul terdapat judul dan tombol "mulai" untuk memulai ke slide berikutnya. b. Slide kedua, terdapat tombol "petunjuk", tombol ini berfungsi menyimpan petunjuk atau cara penggunaan media Interaktif Berbasis *PowerPoint*. Kemudian terdapat tombol "materi" yang memuat materi pembelajaran. Ketiga terdapat tombol "kuis" siswa akan melakukan kuis setelah mempelajari materi pembelajaran. Terakhir terdapat tombol "rangkuman" terdapat rangkuman dari semua materi pembelajaran yang terdapat dalam *PowerPoint*. c. Pada slide ketiga terdapat pengertian sumber energi, jenis-jenis sumber energi, dan energi alternatif. d. Pada slide keempat terdapat materi mengenai sumber energi. e. Pada slide kelima terdapat materi mengenai energi matahari. f. Pada slide keenam terdapat informasi mengenai setiap tombol yang akan digunakan dalam media interaktif berbasis powerpoint. g. Pada slide ketujuh terdapat materi mengenai jenis-jenis energi alternatif antara lain: energi yang dapat diperbaharui dan energi yang tidak dapat diperbaharui. h. Pada slide kedelapan terdapat materi sumber energi yang dapat diperbaharui seperti: angin, matahari dan air. i. Pada slide kesembilan terdapat materi mengenai energi yang tidak dapat diperbaharui seperti: gas alam, batu bara, dan minyak bumi. j. Pada slide kesepuluh terdapat materi mengenai energi alternatif. k. Pada slide kesebelas terdapat materi manfaat matahari. l. Pada slide kedua belas terdapat materi mengenai sumber energi air. m. Pada slide ketiga belas terdapat materi mengenai sumber energi angin. n. Pada slide keempat belas terdapat materi mengenai sumber energi panas bumi. o. Pada slide kelima belas terdapat materi mengenai sumber energi biogas. p. Pada slide keenam belas terdapat terdapat materi energi nuklir.

q. Pada slide ketujuh belas terdapat materi mengenai jenis energi alternatif. r. Pada slide kedelapan belas terdapat materi mengenai manfaat air. s. Pada slide kesembilan belas terdapat materi manfaat angin. t. Pada slide kedua puluh terdapat materi manfaat panas bumi. u. Pada slide ke dua puluh satu terdapat materi manfaat biogas. v. Pada slide ke dua puluh dua terdapat materi mengenai manfaat nuklir. w. Pada slide ke dua puluh tiga terdapat halaman untuk memulai kuis dan terdapat cara bermain kuis dalam Media Interaktif Berbasis Powerpoint. x. Pada slide ke dua puluh empat terdapat cara bermain kuis dalam Media Interaktif Berbasis Powerpoint. y. Pada slide ke dua puluh lima sampai dengan slide ke dua puluh Sembilan terdapat pertanyaan/kuis yang harus dijawab oleh peserta didik. Z. Pada slide ke 30 terdapat biodata penulis.

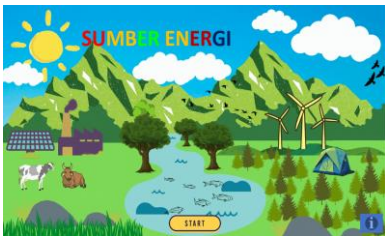


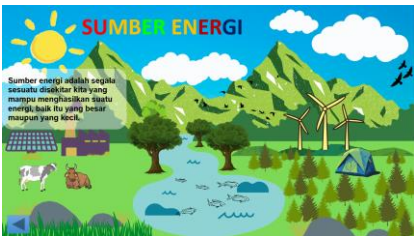
3. Development, Pada tahap pengembangan development, merupakan tahap untuk mewujudkan secara benar desain yang telah dibuat sebelumnya. Dalam pengembangan produk ini peneliti merasa media Interaktif Berbasis PowerPoint cocok digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hasil dari tahapan development adalah untuk membuat rancangan media Interaktif Berbasis PowerPoint yang nantinya akan diplikasikan pada tahap ADDIE berikutnya.

4. Implement, Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan seluruh design yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini pengimplementasian media Interaktif Berbasis PowerPoint dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

5. Evaluasi, Tahap evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data setiap proses pengembangan yang ada dalam model ADDIE. Evaluasi berfungsi untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media Interaktif Berbasis PowerPoint yang layak melalui uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.

Spesifikasi produk pengembangan media Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD yaitu:

1. RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)
2. Media Interaktif Berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

<p>1) Tampilan awal media Interaktif Berbasis PowerPoint</p> 	<p>2) Tampilan tombol petunjuk, materi, dan kuis</p> 
<p>3) Tampilan slide ketiga mengenai tombol untuk menuju ke pengertian sumber energi, jenis-jenis sumber energi, dan energi alternatif</p> 	<p>4) Tampilan slide sumber energi</p> 

5) Tampilan informasi tombol yang digunakan dalam PowerPoint



6) Tampilan materi jenis-jenis energi



7) Tampilan materi energi yang dapat diperbaharui



8) Tampilan materi energi yang tidak dapat diperbaharui



9) Tampilan materi energi alternatif



10) Tampilan sumber energi matahari



11) Tampilan materi manfaat energi matahari



12) Tampilan materi energi air



















13) Tampilan materi energi angin



14) Tampilan materi panas bumi



<p>15) Tampilan materi energi biogas</p> 	<p>16) Tampilan materi energi nuklir</p> 
<p>17) Tampilan materi jenis-jenis energi alternatif</p> 	<p>18) Tampilan materi manfaat air</p> 
<p>19) Tampilan materi manfaat angin</p> 	<p>20) Tampilan materi manfaat panas bumi</p> 
<p>21) Tampilan materi manfaat biologis</p> 	<p>22) Tampilan materi manfaat nuklir</p> 
<p>23) Tampilan gambar kuis</p> 	<p>24) Tampilan gambar cara bermain kuis</p> 

<p>25) Tampilan soal nomor 1 pada kuis</p> 	<p>26) Tampilan soal nomor 2 pada kuis</p> 
<p>27) Tampilan gambar soal pada kuis nomor 3</p> 	<p>28) Tampilan gambar soal nomor 4</p> 
<p>29) Tampilan gambar soal nomor 5</p> 	<p>30) Tampilan gambar biodata penulis</p> 

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint selesai dibuat, kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi oleh validator, sebagai berikut:

Hasil validasi media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.

Table 4.1

Hasil validasi media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.

No	Indicator	Skor
Tampilan		
1	Kesesuaian desain pada cover media pembelajaran Interaktif berbasis <i>PowerPoint</i>	4
2	Ilustrasi gambar media pembelajaran Interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> menarik	4
3	Kemenarikan bentuk gambar	4
4	Kesesuaian pemilihan gambar	4
5	Kesesuaian jenis dan ukuran font (huruf)	4
6	Kemenarikan warna pada gambar	4
7	Desain gambar sesuai dengan materi pembelajaran	4

Format		
8	Proporsi warna sesuai	4
9	Tata letak antara teks dan gambar sesuai	4
10	Pemilihan huruf dalam media mudah dibaca	4
11	Pemilihan bahasa yang mudah dipahami	4
12	Gambar dalam media menarik	4
13	Pengaturan tata letak gambar sesuai	4
14	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
Bahan		
15	Pemilihan bahan yang tepat	4
16	Bahan aman dan nyaman untuk digunakan oleh siswa SD	4
17	Mudah dalam penyimpanan	4
Total		68

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor yaitu 68 dari skor maksimal 68 dengan pernyataan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD, telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan kepada siswa SD. Hasil validasi media dapat dilihat melalui presentase kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{68}{68} \times 100\%$$

$$AP = 100\%$$

Hasil validasi media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kaktegori 81-100% dan dapat dinyatakan masuk kategori sangat tinggi. Dari hasil validasi ahli media yang telah dilakukan Terhadap Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada siswa SD. berikut tabel ringkasan hasil rata-rata nilai validasi media.

Tabel 4.2

Rata-ratai validasi media pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Aspek	Skor Ideal	Skor Actual	Presentase Kelayakan	Kategori
Tampilan	28	28	100%	Sangat tinggi
Format	28	28	100%	Sangat tinggi

Bahan	12	12	100%	Sangat tinggi
Rata-rata hasil validasi aspek media			100%	Sangat tinggi

Hasil validasi ahli materi pada media interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD, diperoleh data pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3

Hasil validasi materi pada media pembelajaran Interaktif berbasis powerPoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

No	Indikator	Skor
Materi		
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar	4
2	Materi pembelajaran relevan	4
3	Penjelasan materi	4
4	Pendalaman materi pembelajaran	4
5	Ketepatan materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint	4
6	Kelengkapan materi relevan dengan kemampuan siswa	4
7	Materi pembelajaran tematik terpadu	4
Sistematika Penyajian		
8	Uraian materi sudah sesuai dengan pembelajaran tematik	4
9	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat menarik rasa ingin tahu siswa	4
10	Dapat menambah pengetahuan siswa	4
11	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa	4
Keakuratan		
12	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sesuai dengan siswa SD	4
13	Sesuai dengan peristiwa kehidupan sehari-hari	4
Relevansi		
14	Materi pembelajaran disajikan secara runtun	4
15	Alur materi sangat mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar	4
16	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan hasil belajar siswa SD.	4
Jumlah		64

Hasil validasi materi memperoleh skor materi yaitu 64 dari skor maksimal 64 dengan pernyataan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerPoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD, telah memenuhi syarat dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa SD. hasil validasi materi dapat dilihat presentase kelayakannya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{64}{64} \times 100\%$$

$$AP=100\%$$

Hasil validasi materi pada Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dengan pernyataan sangat tinggi. Dari hasil validasi materi yang telah dilakukan terhadap media Powerpoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. materi dalam produk pengembangan media pembelajaran layak digunakan kepada siswa SD. berikut tabel ringkasan hasil rata-rata uji validasi materi

Tabel 4.4

Rata-rata validasi materi pada Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Aspek	Skor Ideal	Skor Actual	Presentase Kelayakan	Kategori
Materi	28	28	100%	Sangat tinggi
Sistem penyajian	16	16	100%	Sangat tinggi
Keakuratan	8	8	100%	Sangat tinggi
Relevansi	12	12	100%	Sangat tinggi
Rata-rata hasil validasi aspek materi			100%	Sangat tinggi

Selanjutnya adalah uji validasi desain pembelajaran pada Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

Tabel 4.5

Hasil Validasi Desain Pembelajaran Pada Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.

No	Indicator	Skor
Komponen		
1	Kejelasan identitas sekolah	4
2	Kejelasan identitas mata pelajaran	4
3	Kejelasan kelas/semester	4

4	Kesesuaian materi	4
5	Kesesuaian alokasi waktu	4
6	Kejelasan tujuan pembelajaran	4
7	Kejelasan indicator pembelajaran	4
8	Kejelasan KD Pembelajaran	4
9	Metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4
10	Media pembelajran mudah diakses	4
11	Relevansi sumber belajar	4
12	Langkah-langkah pembelajaran runtut	4
13	Kejelasan penilaian hasil belajar	4
Prinsip		
14	Keaktifan siswa dalam belajar	4
15	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	4
16	Kejelasan umpan balik dan tindak lanjut	4
17	Penggunaan teknologi	4
Jumlah		68

Hasil validitas ahli desain pembelajaran yang telah dilakukan memperoleh skor sebesar 68 dari skor maksimal sebesar 68 dengan pernyataan bahwa desain pembelajaran Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, telah memenuhi syarat dan layak diujicobakan kepada siswa. Hasil uji validasi ahli desain pembelajaran padat dilihat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$AP = \frac{68}{68} \times 100\%$$

$$AP = 100\%$$

Hasil validasi desain pembelajaran Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% nilai ini juga dinyatakan sangat tinggi. Dari hasil validasi desain pembelajaran, produk Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, produk ini layak digunakan. Berikut tabel ringkasan hasil rata-rata uji ahli validasi desain pembelajaran.

Tabel 4.6

Rata-rata hasil uji validasi Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Aspek	Skor Ideal	Skor Actual	Presentase Kelayakan	Kategori
Komponen	52	52	100%	Sangat tinggi
Prinsip	16	16	100%	Sangat tinggi
Rata-rata hasil validasi aspek desain pembelajaran			100%	Sangat tinggi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk atau media pembelajaran berbentuk media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. pada proses penelitian pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah Sukmadinata yang dikutip oleh Mawardi (2014) yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap design dan pengembangan, dan tahap pengujian. Pada tahap design dan pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu: Analisis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil validasi dari para ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor dari beberapa aspek antara lain: aspek tampilan dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek format mendapatkan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, dan aspek bahan dengan hasil presentase kelayakan 100% dan dikategorikan sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli media mendapatkan presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor dari beberapa aspek antara lain: yang pertama aspek materi dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, yang kedua yaitu aspek sistematika penyajian dengan hasil presentase kelayakan 100% dan masuk dalam kategori sangat tinggi, yang ketiga yaitu aspek keakuratan yang memperoleh hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, yang terakhir yaitu aspek relevansi yang mendapatkan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat tinggi. Hasil validasi desain pembelajaran mendapatkan skor dari 2 aspek yang digunakan untuk uji ahli yaitu aspek komponen dan aspek prinsip. Aspek komponen dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek prinsip dengan hasil presentase kelayakan 100% dinyatakan dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi.

Penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Kun Hayyuningtyas dan Hamdan Husein Batubara yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Androd Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA Di Kelas 3 SD". Pada instrument responden (guru), dinyatakan bahwa media pembelajaran diuji sebagai berikut: 80% sangat menyetujui kemudahan operasional media pembelajaran, 100% responden menyetujui kalau materi yang disajikan sudah sesuai, 60% responden setuju bahwa media mendorong terjadinya interaksi siswa, 80% responden setuju font dalam media pembelajaran jelas, 60% responden setuju bahwa media pembelajaran menampilkan opsi yang jelas untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan inspring di androd layak untuk digunakan, melalui penilaian skala kecil yang berjumlah 5 siswa didapati 76% media layak digunakan. Penelitian pendukung yang serupa juga telah

dilakukan oleh Ari Metalin Ika Puspita, Flora Puspitaningsih dan Kriska Yuki Dianan yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint memuat pembelajaran tematik pada tema 6 merawat hewan tumbuhan, subtema 3 tumbuhan disekitarku. Media powerpoint interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat melalui hasil pre-tes (sebelum diberikan perlakuan) dan post-tes (setelah diberikan perlakuan). Melalui adanya media pembelajaran powerpoint interaktif peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan fokus pada materi agar lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui sebuah media. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh A. Jauhar Fuad dan Ananda Dwi Permatasari yang berjudul “Pemanfaatan Media Slide Powerpoint Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik”. Media pembelajaran slide powerpoint dinyatakan dapat meningkatkan prestasi peserta didik, ini membuktikan bahwa materi pembelajaran dapat ditransfer melalui media pembelajaran. Analisis hasil prestasi peserta didik menunjukkan bahwa nilai-nilai rata-rata kelas meningkat. Pra tindakan rata-rata 61 setelah menjadi subjek tindakan pada siklusmeningkat menjadi 71 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80 peserta didik yang dapat. Tindakan prakuliah pada siklus ada 5 orang atau sama dengan 35,7% pada tindakan siklus satu menjadi 9 siswa atau dengan 64,3% dan meningkat lagi pada siklus dua menjadi 12 siswa sebesar 85,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian diatas mengenai hasil uji validasi ahli media, materi dan desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Berbasis Powerpoint layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media Interaktif Berbasis Powerpoint merupakan produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini. Media Interaktif Berbasis Powerpoint merupakan media yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran tematik. Media Interaktif Berbasis Powerpoint diimplementasikan dalam prises pembelajaran tematik terpadu pada kelas 4 tema 2 selalu hemat energi, subtema 3 energi alternatif, pembelajaran 3. Dalam media Interaktif Berbasis Powerpoint terdapat materi sumber energi alternatif yang sudah dipadukan menjadi pembelajaran tematik.
2. Produk pengembangan media Interaktif Berbasis Powerpoint menggunakan jenis penelitian Research and Development atau dapat disingkat dengan R&D. penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: Tahap Analisis, Tahap Design, Tahap Development, Tahap Implementasi, Dan Tahap Evaluation.
3. Kualitas produk pengembangan media Interaktif Berbasis Powerpoint pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. penelitian telah melakukan uji validasi ahli untuk media Interaktif Berbasis Powerpoint yang terdiri dari uji ahli media, uji ahli materi dan uji ahli desain pembelajaran. Hasil dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil uji validasi dari para ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor dari beberapa aspek antara lain: aspek tampilan dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek format mendapatkan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, dan aspek bahan dengan hasil presentase kelayakan 100% dan dikategorikan sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli media mendapatkan presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor dari beberapa aspek antara lain: yang pertama aspek materi dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, yang kedua yaitu aspek sistematika penyajian dengan hasil presentase kelayakan 100% dan masuk dalam kategori sangat tinggi, yang ketiga yaitu aspek keakuratan yang memperoleh

hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, yang terakhir yaitu aspek relevansi yang mendapatkan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat tinggi. Hasil validasi desain pembelajaran mendapatkan skor dari 2 aspek yang digunakan untuk uji ahli yaitu aspek komponen dan aspek prinsip. Aspek komponen dengan hasil presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi, aspek prinsip dengan hasil presentase kelayakan 100% dinyatakan dengan kategori sangat tinggi dan rata-rata uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai presentase kelayakan 100% dengan kategori sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Lionida Promestika. 2020. *Ektifitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang SD Jurnal Pendidikan Dan Kersling*. Volume.2 No.1
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Awang.
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point pada sistem Koordinat Kartesius. *Sarwah: Journal of Islamic Civilization and Thought*, 16(1).
- Batubara, H. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 12-27.
- B, Hamzah. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fuad, A. J., & Permatasari, A. D. (2019). Penggunaan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 61-78.
- Hadiantingsih, N. (2017). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI ONLINESHOP* (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN).
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar
- Indonesia, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Ridwan, Muhamad. 2018. *Keefektifan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Pada Kemampuan Menulis Teks Ekposisi Dalam Pembelajaran*
- Ritonga. Maimuna. 2018. *Politik Dan Dinamika Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Hingga Masa Reformasi*. Jurnal Binagogik. Vol.5 No.2
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudin, A. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran*. UPI Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tamba, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas IV SDN 157013 Sibabangun 5 Kabupaten Tapanuli Tengah* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In Seminar Nasional Riset Inovatif IV (Vol.208).
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197-211.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Prastowo, A. (2014). Pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik SD/MI melalui pembelajaran tematik-terpadu. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), 1-

13.

- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Widiansyah, A. MODUL KURIKULUM PEMBELAJARAN DI SD.
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107-120.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.
- Yulianti, E., & Marcelina, D. (2019). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH XI PALEMBANG BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2).