

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT* INTERAKTIF PADA KELAS IV DI SD INPRES TINGGIMAE KABUPATEN GOWA

Azzahra Purnama Putri¹, Amrah², Amir Pada³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

1*E-mail: azahrapurnama05@gmail.com

2*E-mail: amrah@unm.ac.id

3*E-mail: amirpadda30@gmail.com

Artikel Info

Received: 19 October 2023

Accepted: 11 November 2023

Published: 30 November 2023



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by CV. Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian research and development menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari tiga tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif di sekolah dasar, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran IPS digunakan ada tiga yaitu analisis pendidik, analisis peserta didik dan analisis materi pembelajaran. Adapun tempat penelitian dilakukan di SD Inpres Tinggimae Kabupaten Gowa dengan subjek uji produk pada 24 peserta didik kelas IV. Proses validitas media pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif dilakukan oleh dua validator yakni validator ahli media dan validator ahli materi, berdasarkan uji validitas oleh ahli media memperoleh skor 4 pada kategori sangat valid sedangkan uji kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor 3,8 pada kategori sangat valid. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan media pembelajaran. microsoft powerpoint , siswa SD*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil jika suatu bangsa akan maju. Berhasil atau tidaknya pendidikan dalam suatu negara salah satunya karena guru. Guru sangat berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didik. Dari sinilah guru dituntut untuk menjalankan tugas sebaik-baiknya. Hal ini sejalan dengan RUU Sisdiknas bulan Agustus 2022 yang menjelaskan :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensial dirinya yang memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian yang diperlukan peserta didik ketika bermasyarakat, berbangsa

dan bernegara. Pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak, pendidikan dapat menjadikan anak sebagai orang yang berguna bagi nusa dan bangsa serta pendidikan dapat membawa anak ke kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013. Implementasi kurikulum 2013 di Indonesia menjanjikan lahirnya penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Salah satu kunci sukses dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional serta membentuk generasi tersebut adalah kreativitas guru. Hal ini dikarenakan guru memiliki pengaruh besar dalam menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar. Salah satu hal yang perlu dimiliki guru dalam mendukung implementasi kurikulum 2013 yaitu mengenai penggunaan media yang bervariasi dalam mengajar. Guru tidak hanya dituntut untuk dapat mengaplikasikan buku tematik sebagai sumber belajar namun juga mengaplikasikan materi tematik sesuai lingkungan belajar dengan memanfaatkan media yang bervariasi. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang semakin maju, terdapat berbagai manfaat serta kemudahan yang diperoleh termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memiliki daya tarik dalam dunia pendidikan. Di sekolah dasar biasanya telah disediakan berbagai media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat menggunakan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran kepada siswa. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang disediakan dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Darimi, 2017).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menghendaki guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran harus bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sangat penting digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional. Melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Siswa lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki secara optimal.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran ini merupakan bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya dan bersifat abstrak. Menurut Muchtar SA (2015) menemukan bahwa dalam implementasi materi IPS lebih menekankan aspek

pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal bukan berpikir kritis. Dalam pembelajaran IPS guru kurang dapat mengembangkan pembelajaran yang bersifat inovatif dan menarik. Dalam pembelajaran IPS seringkali guru juga masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam penyampaian materi. Jika pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka kemungkinan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Beradaptasi dengan era teknologi, kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengurangi metode ceramah dan diperkaya dengan penggunaan media pembelajaran (Darimi, 2017). Salah satu alternatif media teknologi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPS yaitu Microsoft PowerPoint. Guru masih jarang sekali dalam memanfaatkan atau membuat materi presentasi pembelajaran dengan PowerPoint. Media pembelajaran PowerPoint dapat membantu guru dalam mengembangkan teknik pengajaran terutama pada materi yang banyak teori atau penjelasan. Microsoft PowerPoint akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Dalam pemilihan jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa kelas 4 sekolah dasar berada pada bentang usia 10 tahun atau dalam kategori anak usia dasar. Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam bentang usia 7-12 tahun keatas dan dalam sistem pendidikan disebut sebagai anak yang berada pada usia sekolah dasar. Salah satu aspek penting dalam memahami perkembangan anak usia dasar adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang bersifat komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah nyata, beride, dan kreativitas (Bujuri, 2018). Upaya peningkatan perkembangan kognitif anak usia dasar dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dasar tersebut adalah Microsoft PowerPoint. Microsoft PowerPoint merupakan suatu aplikasi teknologi penyampaian pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran. Microsoft PowerPoint juga dapat menjadi media pembelajaran interaktif karena memiliki fasilitas untuk mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 1 Maret 2023 dengan guru kelas IV SD Inpres Tinggimae, didapatkan informasi bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran seperti media video dan gambar. Walaupun sudah menggunakan media tersebut, guru kelas IV mengatakan bahwa guru mengalami kesulitan saat mengajar, dikarenakan siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa lebih banyak diam saat ditanya guru. Suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung masih terasa pasif. Guru mengakui yang biasa digunakan media video

dan media gambar. Berdasarkan hasil pengamatan penulis guru menggunakan media video yang digunakan guru berupa video yang di download dari youtube. Contoh videonya adalah video tarian daerah yang di download dari youtube dan saat mengajar guru menampilkan video tarian daerah dengan menggunakan infocus dan speaker agar suara dari video tersebut dapat terjangkau siswa yang ada di dalam kelas tersebut. Sedangkan media gambar berupa potongan gambar dari internet. Contohnya seperti gambar rumah adat, yang dicetak warna disatu kertas HVS ukuran A4 penuh. Kemudian saat guru mengajar, gambar rumah adat di tempelkan di papan tulis menggunakan isolasi. Hanya saja penggunaan media pembelajaran dengan gambar seperti ini tampak kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Irfan dkk (2019:17-18) yang menyatakan bahwasannya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar, terlihat beberapa siswa kurang termotivasi untuk belajar dikarenakan proses pembelajarannya kurang menarik.

Media pembelajaran yang menarik diperlukan dan dapat membuat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran seperti penggunaan media berbasis TIK menggunakan aplikasi PowerPoint. Menurut Nurseto (dalam Putri dan Rezkiti, 2019:685-686) PowerPoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat menyimpan data. Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan aplikasi PowerPoint interaktif. Program ini sama halnya dengan aplikasi presentasi lainnya yaitu adanya teks, gambar, video, audio, animasi dan sebagainya. Yang membedakan adalah PowerPoint interaktif ini menggunakan hyperlink untuk membuat interaktifnya.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk bukan menguji sebuah teori. Pengertian tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Borg & Gall (1983: 772) "educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.". Pengertian R&D dari Borg & Gall tersebut dapat diartikan bahwa Penelitian Pendidikan dan Pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif yaitu sebuah media yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi lebih cepat dan mudah dan dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2011: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifan produk tersebut. Senada dengan Sugiyono, Sukmadinata (2010: 164) mendefinisikan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Memperhatikan uraian dari Sugiyono dan Sukmadinata disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini nantinya adalah berupa produk media pembelajaran interaktif keindahan alam negeriku. Uji coba produk ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba produk secara luas. Uji coba produk secara terbatas dilakukan pada siswa kelas IV SD Inpres Tunggimae Gowa, dengan diambil sampel sebanyak 16 orang. Uji coba dilakukan dengan memberikan media pada siswa, kemudian mengumpulkan data melalui angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru dan hasil belajar siswa. Kemudian setelah direvisi, uji coba dilanjutkan dengan uji coba produk secara luas. Uji coba produk secara luas diberikan pada siswa Kelas IV SD Inpres Tunggimae dengan diambil sampel seluruh siswa sebanyak 24 orang. Uji coba skala luas dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, kemudian mengumpulkan data melalui angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru dan hasil belajar siswa. Alasan peneliti ingin meneliti di kedua sekolah tersebut karena sama-sama kurang memadainya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan juga tempat di kedua sekolah tersebut tidak terlalu jauh untuk di lakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dilakukan dengan prosedur pengembangan melalui 5 tahap yaitu: analisis kebutuhan, pengembangan pembelajaran SD dan media pembelajaran SD, tahap uji lapangan/implementasi, analisis hasil uji coba, dan produk media pembelajaran interaktif. Hasil validasi ahli materi dan ahli media dijadikan dasar untuk merevisi media dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil validasi para ahli dijadikan tolak ukur tentang layak tidaknya media pembelajaran untuk diuji cobakan di lapangan. Persentase hasil penilaian kelayakan dari ahli materi tahap I dengan kriteria sangat valid, yaitu dengan rata-rata sebesar 3,7 dapat dilihat pada tabel 1. Hasil penilaian validasi materi tahap 2 menggunakan lembar validasi diperoleh skor 4 dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media pembelajaran layak digunakan pada siswa Sekolah Dasar tanpa revisi, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi / Konten Tahap I

No	Aspek	Validator	Skor maks
1	Kelayakan aspek isi	43	44
2	Kelayakan aspek penyajian	37	44
3	Kelayakan aspek Bahasa	32	32
Rata – rata		3,7	

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi/Konten Tahap II

No	Aspek	Validator	Skor maks
1.	Kelayakan aspek isi	44	44
2.	Kelayakan Penyajian	39	44
3.	Kelayakan Bahasa	32	32
Rata – rata		3,8	

Persentase hasil penilaian kelayakan dari ahli media dengan kriteria Valid, Dari hasil validasi media tahap I dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan setelah dinilai oleh ahli media pada tahap I, diperoleh skor 3,3. Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 2,9$ sehingga mendapat kategori “Valid”. Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis *Microsoft PowerPoint* interaktif layak digunakan ditinjau dari aspek pembelajaran, dapat dilihat pada tabel 3. Sedangkan Dari hasil penilaian validasi media tahap 2 menggunakan lembar validasi diperoleh skor 4 dengan kategori “Sangat Valid”. Validator juga tidak memberikan tanggapan langsung, seperti validasi media sebelumnya. Dengan demikian, media pembelajaran layak digunakan pada siswa Sekolah Dasar tanpa revisi, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek Validator	Validator	Skor maks
1	Aspek Materi	6	12
2	Aspek Ilustrasi	8	8
3	Kualitas dan Tampilan Media	8	8
4	Aspek Daya Tarik	8	8
Rata - rata		3,3	

Tabel 4. Hasil Validasi Media Tahap II

No	Aspek	Validator	Skor maks
1	Aspek Materi	12	12
2	Aspek Ilustrasi	8	8
3	Kualitas dan Tampilan Media	8	8
4	Aspek Daya Tarik	8	8
Rata - rata		4	

Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi tahapan pengembangan sampai pada tahap development atau pengembangan saja, ini dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan waktu dan biaya. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu Analysis, Design dan Development.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap Analisis, menurut Putri & Rezkitia (2019) Langkah pengembangan media yang pertama yaitu potensi dan masalah, dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Inpres Tinggimae. Analisis yang dilakukan adalah: (1) Analisis guru dan siswa yaitu untuk mengetahui kebutuhan media yang seperti apa yang diinginkan guru dan Media pembelajaran powerpoint merupakan media yang cukup interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan laptop dan LCD proses pembelajaran menjadi interaktif karena media pembelajaran powerpoint dapat menampilkan contoh sesuai dengan materi. Guru tidak perlu untuk menjelaskan secara langsung, guru hanya perlu untuk merekam suara dan menyesuaikan dengan materi yang akan ditampilkan. siswa, (2) Analisis materi pembelajaran yang terkait KI dan KD kurikulum 2013 pada tema 1 subtema 1 di kelas IV. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dan guru, guru menginginkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa fokus saat pembelajaran berlangsung, guru mengatakan media yang membuat siswa fokus dalam belajar adalah siswa ikut aktif dalam media

pembelajaran siswa tersebut, (3) Analisis media yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran. Saat melakukan wawancara pada tanggal 2 Maret 2023 guru mengatakan bahwa media yang digunakan saat pembelajaran berupa media video yang didownload melalui youtube dan media gambar berupa potongan gambar dari internet.

Selanjutnya tahap desain, menurut F, dkk (2014:6) Tahap desain merupakan tahap perencanaan atau perancangan blue print sebelum diwujudkan kedalam bentuk nyata pada tahap pengembangan media nantinya. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1. Adapun proses pembuatan media powerpoint interaktif yaitu: (1) Peneliti merancang media powerpoint interaktif yang akan dibuat pada aplikasi powerpoint, (2)

Selanjutnya peneliti membuat jabaran materi sesuai dengan kurikulum 2013, (3) Kemudian membuat cover dan menambahkan background warna, hyperlink, animations, transitions, sound dan trigger. Selanjutnya pada tahap pengembangan, menurut Febrianto & Puspitaningsih (2020:4) Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain menjadi kenyataan. Tahap uji coba pada tahap ini melibatkan ahli-ahli dibidang keilmuan yang diperlukan sehingga produk pengembangan sesuai yang diharapkan. Setelah media powerpoint interaktif selesai didesain selanjutnya dikembangkan, kemudian divalidasi oleh para ahli. Tujuan dilakukannya validasi untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan pada produk media yang telah dibuat untuk menjadi layak digunakan pada proses pembelajaran. Uji validasi dilakukan oleh dua orang ahli untuk dua bidang keahlian, yaitu ahli media dan ahli materi. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh satu orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi pada tahap akhir memperoleh skor 3,8 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli media adalah 4 dengan kriteria sangat valid. Produk yang dikembangkan memperoleh peningkatan kualitas baik dari segi konten/materi, aplikasi serta fitur dari media pembelajaran berkat validasi atau saran yang diberikan oleh ahli pada kedua tahap dan praktisi pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap media powerpoint ini sangat baik, bisa dilihat dari angket respon rata-rata peserta didik menyukai media tersebut dan memperoleh skor rerata 3,47 pada saat uji coba produk dan skor rerata 3,5 pada saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini telah mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang layak sebagai media pembelajaran ips untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis powerpoint untuk kelas IV SD Inpres Tinggimae dikembangkan berdasarkan langkah pengembangan ADDIE pada penelitian R&D. Cara pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan memperkenalkan media berbasis powerpoint terhadap guru, setelah itu peneliti melakukan (1) Tahap Analisis, tahapan analisis terdiri dari dari: analisis pendidik, peserta didik dan materi pembelajaran. (2) Tahap Desain, merupakan tahapan dimana peneliti akan membuat media pembelajaran dengan menentukan desain dan penentuan komponen media. (3) Tahap Pengembangan, merupakan tahapan memproduksi media yang telah dibuat untuk melakukan uji validasi terhadap para ahli media dan ahli materi. (4) Tahap Implementasi, merupakan tahapan setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan kepada siswa. (5) Tahap Evaluasi, merupakan tahapan yang dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran ditinjau dari hal berikut: Validasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat valid sebesar 3,8 . Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan kriteria sangat valid (4). Sedangkan hasil analisis lembaran angket respon siswa menghasilkan rerata sebesar 3,5 dikategorikan sangat layak pada tabel 3.4. Berdasarkan lembaran angket respon siswa bahwa media yang dikembangkan berhasil membantu siswa dalam bantuan belajar, memotivasi, dan kesempatan belajar dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, DA. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014. Kemendikbud 2014 (Internet). (diunduh 2014 Juni 18); HO-1.1. Tersedia pada : <https://www.kemendikbud.go.id>
- Aryad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Ed. Asfah Rahman. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada. Anita Trisiana dan Wartoyo: *desain pengembangan model pembelajaran*. 2016. Vol.11
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: kaukaba Dipantara
- Jannah, N. F. (2017). *Evaluasi Media Pembelajaran PowerPoint Pada Kurikulum 2013 Oleh Guru Mata Pelajaran Di SMP Negeri 2 Kudus*. Unnes, 67. Kependidikan 2(1):141.



- Maria Resti Andriani, W. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Inegratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Scholaria, 144.
- Miftah Rizqa Safitri, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Hujan Asam*. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 2 No. 1. ISSN: 2338 – 0691.
- Mustafa, A.H. (2011). *Pembelajaran Kontektual Media PowerPoint Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII B Sidoharjo Pokok Bahasan Pencernaan Manusia*. Diploma Thesis. Muhammadiyah Surakarta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- 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.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. In *metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sudjanadan, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suryani, N., Setiawan, A., and Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran novatif dan Pengembangannya*. Bandung.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI (Jurnal)*. Jakarta: Kencana.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2022. *Sistem Pendidikan Nasional*