

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF *BERBASIS*
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI BUDAYA DAERAH KELAS V DI SDN
PUROREJO 01 TEMPURSARI LUMAJANG**

SKRIPSI

OLEH

MOCHAMAD ABDUL MUBAROK

NIM. 200103110011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF *BERBASIS*
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATERI BUDAYA DAERAH KELAS V DI SDN
PUROREJO 01 TEMPURSARI LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi salah satu persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Mochamad Abdul Mubarak

NIM. 200103110011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana No. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP : 199109192023212054

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Mochamad Abdul Mubarak

NIM : 200103110011

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Budaya Daerah Materi Budaya Daerah Kelas V Di SDN Purorejo 01

Telah menyelesaikan konsultasi dan pembimbingan proposal skripsi sesuai ketentuan yang berlaku. Hal ini sebagai mana menjadi syarat wajib untuk mengikuti Ujian Skripsi. Dosen pembimbing pun telah memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti Ujian Skripsi dengan mekanisme dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Dosen Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 199109192023212054

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI BUDAYA DAERAH KELAS V DI SDN PUOREJO 01 TEMPURSARI LUMAJANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Mochamad Abdul Mubarak (200103110011)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 Oktober 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

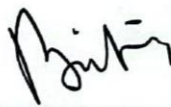
Dosen Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

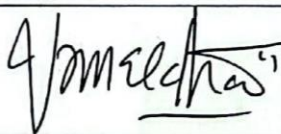
NIP. 197604052008011018

: 

Sekretaris Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

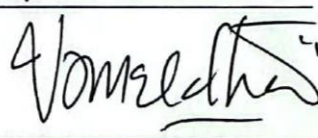
NIP. 199109192023212054

: 

Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

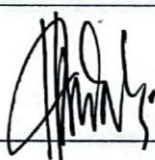
NIP. 199109192023212054

: 

Anggota Penguji

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd



Prof. Dr. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196304031998031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 25 Juni 2024

Hal : Skripsi Mochamad Abdul Mubarak

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan yang intensif, mencakup aspek isi, bahasa, dan teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Mochamad Abdul Mubarak
NIM	: 200103110011
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Materi Budaya Daerah Kelas V Di SDN Purorejo 01.

Berkaitan dengan hal tersebut, kami selaku pembimbing menilai bahwa skripsi ini telah memenuhi semua persyaratan skripsi dan sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIP. 199109192023212054

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochamad Abdul Mubarak
NIM : 2001023110011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis
Problem Based Learning Pada Materi Budaya Daerah Kelas
V Di SDN Purorejo 01.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan oranglain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan diantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebanar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 25 Juni 2024

Hormat saya,



Mochamad Abdul Mubarak

NIM. 200103110011

LEMBAR MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ

Artinya adalah “ maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan ”

“ Reason is powerless in the expression of love ”

Akal budi tidak berdaya dalam mengungkapkan cinta

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan Puji Syukur kepada Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan ini penulis persembahkan skripsi untuk:

1. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Wahadi dan Ibunda Dwi Nurhidayah, yang mana selalu memberikan dukungan penuh dan menjadi motivator terbesar didalam kehidupan penulis.
2. Kepada nenek Wasinem dan Alm kakek yang bernama Wajib dimana beliau selalu memberikan bantuan dan dukungan penuh kepada penulis dengan senepuh hati.
3. Kepada Wan Fitri Azizah Rahmadani selaku adik tercinta yang selalu menjadi semangat bagi penulis.
4. Terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah terlibat dalam penulisan mahakarya berupa Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkait dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Budaya Daerah Kelas V SDN Purorejo 01:” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW yang telah membimbing kita ke jalan yang benar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku Dosen wali selama menempuh pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

6. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
7. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran perbaikan produk pengembangan.
8. Kepada panutanku ayahanda Wahadi yang selalu memberikan *support*, membimbing dengan tegas dan penuh kesabaran, memotivasi dan selalu memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
9. Pintu surgaku, Ibu Dwi Nurhidayah, beliau adalah orang yang termasuk berperan penting dalam penyelesaian program studi penulis. Semangat, rasa kasih sayang serta sujudnya selalu menjadi do'a untuk kesuksesan anak-anaknya.
10. Alm pak Wajib dan Ibu wasinem yang telah mendukung saya dalam kebutuhan finansial.
11. Pak Wari khoirudin dan Ibu Sumarni yang telah mendoakan saya di setiap sholatnya
12. Wan Fitri Azizah Rahmadani dan Dwi Nur Laili sebagai perempuan spesial yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan pada saat proses penyelesaian skripsi ini.
13. Teman-teman seangkatan saya yang telah mendengar keluh kesah mengerjakan skripsi.

Penulis dengan rendah hati mengakui jika skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai masukan dan umpan balik konstruktif dari para pembaca untuk meningkatkan kualitas kepenulisan skripsi ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua. Aamiinnn Ya Robbal Alamiin.

Malang, 17 Juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'BMS' with a stylized flourish at the end.

Mochamad Abdul Mubarak

200103110011

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab dan Latin mengikuti pedoman yang telah ditetapkan oleh Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui keputusan bersama nomor 158 tahun 1987 dan nomor 0543 b/U/1987.

Berikut adalah poin-poin penting dari pedoman tersebut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	i
SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT.....	xxi
البحث مستخلص	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Keterbatasan	7
F. Lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Orisinalitas Pengembangan	10
I. Definisi Operasional	15
J. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Penelitian Pengembangan.....	18

2. Media Pembelajaran	18
3. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	19
4. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	21
5. Pembelajaran IPAS.....	22
6. Materi Budaya Daerah.....	23
7. Inspirasi belajar	24
B. Perspektif Teori Dalam Islam	24
C. Kerangka Berfikir	27
A. Jenis Penelitian	28
B. Model Pengembangan	28
C. Prosedur Pengembangan.....	30
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	31
2. Perencanaan.....	32
3. Pengembangan Produk	32
4. Validasi Produk	32
5. Revisi Produk	33
6. Uji Coba Kelompok Kecil	33
7. Revisi Produk Akhir	34
8. Implementasi	34
D. Uji Coba.....	34
1. Desain Uji Coba.....	34
2. Subjek Uji Coba.....	35
E. Jenis Data	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Observasi	36
2. Wawancara	37
3. Angket atau Kuisisioner	37
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL	41
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Materi Budaya Daerah.....	41
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	41
2. Perencanaan.....	42
3. Pengembangan Produk	42

B. Deskripsi Produk	46
4. Validasi Produk	51
5. Revisi Produk	57
6. Uji Coba Kelompok Kecil	61
7. Revisi Produk Akhir	63
8. Uji Coba Kelompok Besar/Implementasi.....	65
BAB V PEEMBAHASAN.....	68
A. Pembahasan Proses Pengembangan Produk	68
1. Penelitian dan pengumpulan data.....	68
2. Perencanaan.....	69
3. Pengembangan Produk	70
4. Validasi Produk	71
5. Revisi Produk	72
6. Uji Coba Lapangan.....	72
7. Revisi produk akhir	72
8. Uji coba besar/Implementasi	73
B. Hasil Motivasi Belajar Siswa	74
BAB VI PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	12
Tabel 3. 1 Kriteria Validasi.....	33
Tabel 3. 2 Kriteria Validasi Media.....	39
Tabel 3. 3 Angket Motivasi Belajar	40
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	52
Tabel 4. 2 Hasil Msukan dan Saran	54
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Kritik dan Saran.....	56
Tabel 4. 5 Tabel Sebelum dan Sesudah Revisi	57
Tabel 4. 6 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
Tabel 4. 7 Angket Respon Siswa	61
Tabel 4. 8 Kritik Dan Saran Siswa.....	63
Tabel 4. 9 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi.....	64
Tabel 4. 10 Angket Respon Siswa	65

DAFTAR BAGAN

Bagan2. 1 Kerangka Berfikir	27
Bagan 3. 1 Model Borg & Gall	29
Bagan 3. 2 Modifikasi Model Borg and Gall	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal	44
Gambar 4.2 Tampilan Kata Pengantar, Petunjuk, dan start	44
Gambar 4.3 Kata Pengantar	45
Gambar 4.4 Petunjuk.....	45
Gambar 4.5 Menu Utama	46
Gambar 4.6 Capaian Pembelajaran	46
Gambar 4.7 Tujuan Pembelajaran.....	47
Gambar 4.8 Alur Tujuan Pembelajaran	47
Gambar 4.9 Materi Pembelajaran	48
Gambar 4.10 PBL	48
Gambar 4.11 Video Pembelajaran	49
Gambar 4.12 Game Pembelajaran.....	49
Gambar 4.13 Profil Pengembang	50
Gambar 4.14 Referensi.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	84
Lampiran 3 Hasil Validasi Materi.....	85
Lampiran 4 Hasil Validasi Desain Media	88
Lampiran 5 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media	91
Lampiran 6: Hasil Pengerjaan Tugas PBL.....	93
Lampiran 7 : Gambar Dokumentasi.....	94

ABSTRAK

Mubarok, Mochamad Abdul, 2024. **Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Budaya Daerah Kelas V Di SDN Purorejo 01 Tempursari Lumajang**, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

Penggunaan media *Powerpoint* interaktif bisa meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi, dengan cara ini siswa dapat mengasah hingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Model yang tepat digunakan siswa mengembangkan berfikir kritisnya yaitu dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan Pemikiran tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1.) Bagaimana proses pengembangan media Powerpoint interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerah pada kelas V SDN Purorejo 01. (2.) Bagaimana motivasi belajar siswa dengan media Powerpoint interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerah pada kelas V SDN Purorejo 01.

Jenis penelitian ini menerapkan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pengembangan. Model penelitian pengembangan dipilih pada penelitian ini karena penelitian tersebut berfokus pada pengembangan suatu produk yang dapat disebut *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS materi budaya daerah.

Hasil dari penelitian ini diantaranya (1.) Media pembelajaran interaktif PowerPoint yang bernama "Aplikasi Budaya" dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah untuk menarik perhatian siswa dan mengkarakterisasi ciri-cirinya. Logo berbentuk lingkaran yang menampilkan gambar reog, tari daerah, buku, dan angklung mencerminkan keanekaragaman budaya Indonesia. Perancangan ini bertujuan menyampaikan pesan visual yang efektif kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis Android, mendukung mereka dalam proses belajar. (2) Melalui dua kali uji respon siswa, uji pertama yang melibatkan 5 siswa kelas V SDN Purorejo 01 memperoleh skor presentase sebesar 89,4%, sedangkan uji kedua yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V mencapai 92,1% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Purorejo secara signifikan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *PowerPoint Interaktif*, Budaya Daerah, *Problem Based Learning*.

ABSTRACT

Mubarak, Mochamad Abdul, 2024. **Development of Interactive Powerpoint Media Based on Problem Based Learning to Increase Student Learning Motivation on Regional Culture Material for Class V at SDN Purorejo 01 Tempursari Lumajang, Skripsi**, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Vannisa Aviana Melinda, M. Pd.

Use of media *Powerpoint* interactive can increase the level of student involvement and make it easier to understand the material, in this way students can hone and improve their critical thinking skills. The appropriate model for students to use to develop their critical thinking is a model *Problem Based Learning* (PBL).

Based on these thoughts, this research aims to describe (1.) How the process of developing interactive Powerpoint media based on Problem Based Learning (PBL) in the science and science subject, Regional Culture material in class V SDN Purorejo 01. (2.) What is the student's motivation to learn with media? Interactive powerpoint based on Problem Based Learning (PBL) in the science and sciences subject Regional Culture in class V at SDN Purorejo 01.

This type of research applies research and development (R&D) methodology, namely the process of developing and validating development products. The development research model was chosen in this research because the research focuses on the development of a product that can be called *powerpoint* interactive on science and science subjects with regional culture material.

The results of this research include (1.) The PowerPoint interactive learning media called "Cultural Application" was designed with a problem-based learning approach to attract students' attention and characterize its characteristics. The circle-shaped logo displays images of reog, regional dances, books and angklung, reflecting Indonesia's cultural diversity. This design aims to convey effective visual messages to students through Android-based learning media, supporting them in the learning process. (2) Through two student response tests, the first test involving 5 class V students at SDN Purorejo 01 obtained a percentage score of 89.4%, while the second test carried out by all class V students achieved 92.1% with very good qualifications. The results of this trial show that interactive learning media succeeded in significantly increasing the learning motivation of class V students at SD Negeri 01 Purorejo.

Keywords: Media Development, *Interactive PowerPoint*, Regional Culture, *Problem Based Learning*.

البحث مستخلص

مبارك ، محمد عبد. ٢٠٢٤. تطوير وسائل العرض التفاعلية على أساس نهج التعلم المبني على حل المشكلات في موضوع الثقافة المحلية للصف الخامس في مدرسة إبتدائية فوروريجو ١، البحث الجامعي، قسم تدريس المعلمين في المدارس الابتدائية، كلية العلوم التربوية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج، المشرفة: فانيسا أفيانا ميليندا، الماجستير.

يمكن أن يؤدي استخدام وسائط عرض تقديمي التفاعلية إلى زيادة مستوى مشاركة الطلاب وتسهيل فهم المواد ، وبهذه الطريقة يمكن للطلاب صقلها لتحسين مهارات التفكير النقدي. يستخدم الطلاب النموذج الصحيح القائم على المشكلة (PBL) لتطوير تفكيرهم النقدي ، أي نموذج تعلم

استنادًا إلى هذه الأفكار ، تهدف هذه الدراسة إلى وصف (١). كيف تكون عملية تطوير وسائط عرض تقديمي في المواد الثقافية الإقليمية في الفئة IPAS في مواضيع (PBL) التفاعلية استنادًا إلى التعلم القائم على المشكلات في المواد IPAS في مواضيع (PBL) الخامسة مدرسة بوروريجو الابتدائية واحدة. التعلم القائم على المشكلات الثقافية الإقليمية في الفئة الخامسة مدرسة بوروريجو الابتدائية واحدة

، وهي عملية تطوير منتجات التطوير والتحقيق (R&D) يطبق هذا النوع من الأبحاث منهجية البحث والتطوير من صحتها. تم اختبار نموذج أبحاث التطوير في هذه الدراسة لأن الدراسة ركزت على تطوير منتج يمكن أن يسمى في المواد الثقافية الإقليمية IPAS عرض تقديمي التفاعلي في مواضيع

تتضمن نتائج هذه الدراسة (١). تعليميًا تفاعليًا لوسائل الإعلام عرض تقديمي المسمى "التطبيق الثقافي" مصممة مع نهج التعلم القائم على المشكلات لجذب انتباه الطلاب وتوصيف خصائصه. يعرض الشعار على شكل دائرة يعكس تنوع الثقافة الإندونيسية. يهدف هذا Angklung إعادة الرقص والرقص الإقليمي والكتب وصور ، ودعمهم في Android التصميم إلى نقل رسالة مرئية فعالة إلى الطلاب من خلال وسائط التعلم القائمة على عملية التعلم. (٢) من خلال اختبارين للاستجابة للطلاب ، تلقى الاختبار الأول الذي شمل ٥ طلاب في الفصل الخامس مدرسة بوروريجو الابتدائية واحدة درجة مئوية قدرها ٨٩،٤ ٪ ، في حين وصل الاختبار الثاني الذي إلى ٩٢،١ ٪ مع مؤهلات ممتازة. تظهر نتائج هذه التجربة أن وسائط التعلم التفاعلية ٥ أجراه جميع طلاب الفئة. نجحت في زيادة الدافع التعليمي للطلاب في الفصل الخامس مدرسة بوروريجو الابتدائية واحدة

..الكلمات الرئيسية: تطوير الوسائط ، عرض تقديمي التفاعلي ، الثقافة الإقليمية ، التعلم القائم على المشكلات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum memegang kontribusi mendasar dalam pelaksanaan belajar mengajar disemua jenjang pendidikan. Pada tahun 2022/2023, penerapan kurikulum merdeka telah dilakukan oleh lembaga pendidikan, Sesuai dengan ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 yang mengatur tentang pedoman sistem pendidikan pada pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, dan sekolah menengah. Implementasi Kurikulum Merdeka telah dilakukan oleh sekolah-sekolah pada tahun 2022/2023, menurut Permendikbud No. 7 Tahun 2022. Kurikulum Merdeka diharapkan akan membawa pembelajaran yang lebih menyenangkan dan fokus pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bukan pembelajaran yang berpusat pada guru.¹

Kurikulum yaitu sebuah kunci keberhasilan pada saat proses pendidikan di sekolah, oleh sebab itu partisipasi pengajar dalam proses perkembangan sebuah kurikulum untuk menyesuaikan isi kurikulum terhadap kebutuhan siswa.² Kurikulum merdeka tidak memungkinkan terjadinya kendala dalam penerapannya, Kendala tersebut mencakup beberapa aspek salah satunya pada guru yang tidak bisa memanfaatkan perkembangan teknologi.³ Penelitian yang dilakukan oleh Ira Wantiana dan Mellisa menyatakan bahwa Guru menghadapi beberapa hambatan saat mengimplementasikan kurikulum merdeka, dari

¹ Rini Budiwati et al., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 523–34.

² Sunarmi, "Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merd," *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 1613–20.

³ Sunarmi.

penelitian menunjukkan bahwa literasi, referensi, keahlian guru, dan manajemen waktu menjadi faktor yang menyebabkan kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka dilingkungan sekolah.⁴ Salah satu kunci keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dilihat dari kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran sehingga bisa memotivasi seorang siswa. Kreativitas bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.⁵

Kurikulum merdeka mempunyai ciri khas tersendiri dibanding kurikulum lainnya,⁶ pembelajaran kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran yang sebelumnya terintegrasi menjadi terpisah, salah satunya mata pelajaran IPA dan IPS. Pada kurikulum merdeka materi tersebut menjadi satu kesatuan yaitu menjadi mata pelajaran (IPAS).⁷ Dalam pengajaran IPAS dengan kurikulum merdeka diperlukan peningkatan kreatifitas dan inovasi guru dalam merancang model pembelajaran dan media yang lebih interaktif bagi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai juga penting untuk berhasilnya implementasi program sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka.⁸

Berdasarkan hasil wawancara pada 20 Oktober 2023 di SDN Purorejo 01, bahwa pembelajaran IPAS dikelas V masih belum efektif dan seringkali siswa

⁴ Ira Wantiana and Mellisa Mellisa, "Kendala Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 7, no. 3 (2023): 1461–65, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5149>.

⁵ Sri Hartatik, "Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka," *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* 2, no. 4 (2023): 335–46, <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1868>.

⁶ Mahfudz Reza Fahlevi, "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka," *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 230–49, <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2714>.

⁷ Fadila Ti Allutfia and Maryanti Setyaningsih, "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 326–38, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>.

⁸ Fir Tri Ajeng Oktavia, Dina Maharani, and Khoirul Qudsiyah, "Merdeka Belajar Pada Pembelajaran," *Edumatic* 4 (2023): 14–23.

kurang kondusif, karena guru lebih aktif daripada siswa (*teacher centre*). Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran di SDN Purorejo sangat minim, hal tersebut disebabkan karena pembelajaran masih tergantung pada buku paket. Guru hanya memanfaatkan media konvensional dan belum mengenal media elektronik dalam menunjang proses jalannya pembelajaran.

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar membuat siswa menjadi kurang antusias untuk mengikuti pelajaran sehingga siswa sering kali bermain dengan temannya daripada memperhatikan guru ketika menerangkan. Guru mengatakan bahwa kecenderungan siswa untuk malas berpikir, mengakibatkan materi yang telah diberikan guru bisa dengan mudah dilupakan oleh siswa keesokan harinya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan melibatkan siswa, sekaligus mendorong mereka agar berpikir kritis dan memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 23 Oktober 2023, didapatkan bahwa keterampilan siswa pada saat diberikan permasalahan oleh guru lewat berbagai tugas, siswa terlihat kebingungan dan kelihatan malas dalam mengerjakan tugas. Siswa seringkali mengajak bercanda dengan teman sekitar tempat duduknya ketimbang mendengarkan guru yang sedang menjelaskan pembelajaran.

Alasan mengenai disekolah SDN Purorejo 01 guru jarang menerapkan literasi media diantaranya, kurangnya pengetahuan mengenai kreativitas pengajaran dalam mengembangkan literasi media masih perlu ditingkatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, kurangnya pelatihan guru didalam pembuatan media pembelajaran, kendala waktu membuat media pembelajaran, sebagian guru

tidak memahami akan perkembangan IT, Permasalahan biaya adalah faktor utama dalam pembuatan media. Perkembangan teknologi yang pesat seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mencari referensi dalam membuat media pembelajaran.

Melalui wawancara dan pengamatan dilapangan terjadi beberapa hal yang menjadi permasalahan didalam pembelajaran, guru menyarankan memilih materi “*Budaya Daerah*” karena pada materi tersebut terdapat banyak tulisan yang harus dibaca dan membuat siswa semakin bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Untuk menunjang proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif contohnya adalah *powerpoint* interaktif.

Powerpoint Interaktif adalah alat pembelajaran hebat yang dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran, diantaranya yaitu dapat menampilkan berbagai video dan gambar yang lebih menarik supaya dapat digunakan untuk memotivasi siswa 5 SDN Purorejo 01, ditambah lagi guru belum pernah memanfaatkan media *powerpoint* interaktif saat mengajar. Pernyataan tersebut di perkuat penelitian yang di lakukan oleh Flora Puspitaningsih, Ari Metalin Ika Puspita dan Kriska Yuki Diana membuktikan bahwa lingkungan belajar *PowerPoint* sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa.⁹

Untuk mengatasi siswa yang merasa kebingungan ketika diberi tugas, PBL merupakan solusi yang tepat digunakan dalam permasalahan tersebut. PBL

⁹ Ari Metalin Ika Puspita, Flora Puspitaningsih, and Kriska Yuki Diana, “Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1, no. 1 (2020): 49–54, <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>.

merupakan model pembelajaran yang menjadi inti program mandiri yang memberikan pengalaman belajar menarik dan praktis.¹⁰

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sri Hartatik menegaskan bahwa dengan adanya *Problem Based Learning* (PBL) dalam kurikulum merdeka bisa mendorong pembelajaran yang lebih *aplikatif, interaktif, meningkatkan hardskills, dan mengurangi kepadatan materi*. Hal ini dapat memungkinkan guru untuk fokus pada kualitas pembelajaran, serta memperkuat antara keterkaitan antara konsep yang dipelajari secara nyata. Dengan demikian kurikulum merdeka dan *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai keterikatan yang erat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.¹¹

Penggunaan *Powerpoint* interaktif bisa meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi, dengan cara ini siswa dapat mengasah hingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Model yang tepat digunakan siswa mengembangkan berfikir kritisnya yaitu dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Model tersebut yaitu sebuah model yang mendahulukan kesesuaian pembelajaran dengan kehidupan fakta dari siswa. Penggunaan *powerpoint* interaktif dengan *Problem Based Learning* (PBL) mampu membantu siswa dalam pemahaman serta melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat diperkuat berdasarkan penelitian Habib dan Ira yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Berbasis Model *Problem Based Learning* Materi Pengukuran Untuk Siswa Kelas

¹⁰ Fahlevi, “Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka.”

¹¹ Hartatik, “Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka.”

Iv Sdn 1226/Iv Muara Jernih Ii” menunjukkan bahwa media sangat valid dan prktis.¹²

Berdasarkan hal di atas, peneliti ingin mengembangkan lingkungan belajar mandiri dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Budaya Daerah Kelas V Di SDN Purorejo 01 Tempursari Lumajang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan definisi data primer yang dihasilkan oleh peneliti yang sudah diuraikan di atas, maka pertanyaan-pertanyaannya dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerah pada kelas V SDN Purorejo 01?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerah pada kelas V SDN Purorejo 01?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Powerpoint* interaktif berlandaskan *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS materi Budaya Daerah pada kelas V SDN Purorejo 01
2. Untuk mengetahui motivasi siswa setelah menggunakan media *Powerpoint* interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS materi “Budya Daerah” di kelas V SDN Purorejo 01

¹² M.A Desnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (PPT) Interaktif Pada Materi Bentuk Molekul,” *Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* 1 (2017).

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat berikut ini:

1. Bagi peneliti, menambahkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan sebagai motivasi serta ide baru dalam pemanfaatan media *Powerpoint interaktif* dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi Guru, dapat di jadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan agar tidak monoton
3. Sekolah mempunyai pilihan untuk mengembangkan lingkungan pembelajaran berbasis PowerPoint dengan menggunakan metode *Problem Based Learning. (PBL)* nantinya.
4. Bagi Siswa yaitu dapat meningkatkan keterampilan mereka dan menjadi sebuah alat bantu agar siswa dapat dengan lebih mudah memahami materi.
5. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian dan tujuan yang ingin diteliti dan lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti.

E. Asumsi Keterbatasan

Asumsi pengembangan merujuk pada pemikiran sementara yang diperoleh oleh peneliti sebelum memulai kegiatan pra-penelitian. Beberapa asumsi yang menjadi dasar untuk pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran berupa *Powerpoint* interaktif mata pelajaran IPAS materi “Budaya Daerah” mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b. Melalui penggunaan *Powerpoint* Interaktif yang sudah di desain sedemikian rupa, siswa menjadi lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi “Budaya Daerah”
- c. Media tersebut memungkinkan siswa untuk bisa belajar secara mandiri melalui *Handphone* yang dimiliki.
- d. Siswa sebagai subjek penelitian pada saat mengikuti pembelajaran IPAS mempergunakan *Powerpoint* interaktif.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan yaitu berupa *Powerpoint* interaktif dengan versi android sangat terbatas pada materi “*Budaya Daerah*”
- b. Uji kemenarikan mengenai produk yang telah dikembangkan menggunakan instrument pengumpulan data yaitu berupa angket, *Powerpoint* interaktif yang di kembangkan oleh peneliti terfokus pada satu materi yaitu “*Budaya Daerah*” di kelas V
- c. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg dan Gall.

F. Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup yang terdapat pada penelitian dan pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Subjek dari penelitian dan juga pengembangan media yaitu siswa kelas V SDN Purorejo 01
2. Materi dalam media ini merupakan materi dari mata kuliah IPS semester empat yang fokus pada topik ilmu sosial (IPS).
3. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran berbasis masalah (PBL) bisa digunakan untuk menarik siswa dalam memahami materi *Budaya Daerah*

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *PowerPoint* interaktif yang di kembangkan berbentuk aplikasi berbentuk aplikasi *Smartphone* android.
2. *PowerPoint* interaktif yang di kembangkan memuat materi “Budaya Daerah” mata pelajaran IPAS
3. *PowerPoint* interaktif berisi tentang materi yang berbentuk teks, gambar, animasi dan terdapat petunjuk terkait penggunaan.
4. *PowerPoint* interaktif yang di kembangkan nantinya terdapat evaluasi pada bagian akhir
5. *PowerPoint* interaktif yang di kembangkan digunakan untuk menambah pengetahuan siswa terhadap materi “*Budaya Daerah*” yang masi bersifat abstrak.
6. *PowerPoint* interaktif yang di kembangkan menggunakan Microsoft *Powerpoint* dan Ispring.

H. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas yang di kembangkan peneliti untuk mengetahui kemurnian hasil dari penelitian. Penelitian terkait Pengembangan *Powerpoint* interaktif berbasis (PBL) tersebut pernah dilakukan penelitian dengan peneliti sebelumnya dengan beberapa judul sebagai berikut :

1. Skripsi dari Ranti Zulyan Putri yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia”. Penelitian tersebut mempunyai keselearasan pada metodenya yang memakai metode penelitian R&D. Produk yang dihasilkan mempunyai persamaan yaitu menggunakan *microsoft powerpoint* interaktif. Dari penelitian ini tentang Pengembangan Mukitimedia Interaktif berbasis PBL peneliti memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis PBL, untuk mengetahui validitas, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, serta untuk mengetahui respond siswadalam penggunaan media tersebut. Untuk perbedaannya yaitu terletak pada tujuan penelitian yang mana untuk mengetahui proses pengembangan dan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah media.¹³
2. Skripsi dari Nurul Hidayah yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang” Pengembangan multi media tersebut menggunakan *software adobe flash* Profesional CS6 dalam mengembangkan multimedia tersebut. Persamaan dari penelitian ini dari

¹³ Rantri Zulyan Putri, “Pengembangan Multimedia Iteraktif Berbasisi Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia,” *Journal on Education*, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

pengembangan sama sama menggunakan R&D dan sama menggunakan problem based learning. Peneliti berharap bahwa media yang di buat dapat menjadi motivasi siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk perbedaanya yaitu dari tujuan peneliti untuk mengidentifikasi karakteristik multimedia interaktif flash.¹⁴

3. Skripsi dari Riri Anggraini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Indikator Kemampuan Berfikir Kritis Ennis pada Materi Biologi” Hasil dari pengembangan ini memiliki persamaan media interaktif berbasis PBL. Produk yang di hasilkan mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui karakteristik media serta mengetahui kelayakan dari media. Perbedaan dari pengembangan tersebut yaitu software yang di gunakan yaitu *software adobe flash* serta tingkatan kelas dan materinya berbeda.¹⁵
4. Jurnal dari Puspita Prima Tri Handayani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint Berbasis Problem Based Learning* Pada Materi Suhu dan Kalor” Tujuan dari pengembangan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL di sekolah yang ada di SMAN 1 Minngir dan SMAN 1 Godean dengan mengetahui motivasi siswa dalam belajar fisika. Persamaan dari penelitian yaitu penggunaan *powerpoint* interaktif dan jenis penelitian menggunakan

¹⁴ Nurul Hidayah, *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Ased Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*, 2020.

¹⁵ Riri Anggraeni, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Ennis Pada Materi Biologi,” 2017, 150.

jenis penelitian R&D. Untuk perbedaannya yaitu dari indikator yang di gunakan, lokasi sekolah, tingkatan dari pengembanagn tersebut.¹⁶

5. Jurnal dari Lidya Octaliani, dan Renita dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Menggunakan Model *PBL* Pada Pembelajaran Tematik di SD” Penelitian ini dimaksudkan untuk menilai validitas dan kemanfaatan suatu media. Metode pengembangannya yang dipakai adalah R dan D dengan penerapan model ADDIE sebagai kerangka pengembangannya.¹⁷

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih rinci mengenai kesamaan, perbedaan, dan keaslian dalam penelitian, dapat diperiksa melalui tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ranti Zulyan Putri, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis (PBL) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia, skripsi, UIN Suska Riau, 2022	1. Menggunakan model RND 2. Produk yang di hasilkan adalah Microsoft <i>powerpoint</i> sebagai multimedia interaktif 3. Menggunakan model Borg and Gall 4. Berbasis model PBL	1. Tujuan dari penelitian berbeda 2. Tingkatan kelas yang diteliti berbeda 3. Mata pelajaran dan materi berbeda 4. Lokasi pengembangan juga berbeda	Fokus yang di lakukan oleh Ranti Zulyan Putri yaitu untuk mengetahui pengembangan media, validitas media, kepraktisan media, dan respond siswaterhadap media tersebut. Sedangkan dari

¹⁶ Ovilia Putri and Utami Gumay, “Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika,” *Silampri Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 3, no. 1 (2021): 58–69.

¹⁷ Anggraeni, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Ennis Pada Materi Biologi.”

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
				peneliti yaitu mengetahui proses pengembangan media dan kelayakan media tersebut di gunakan.
2.	Nurul Hidayah, Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang, UNES, 2020	1. Model dari pengembangan menggunakan RND 2. Model Borg and Gall yang di gunakan dalam pengembangan 3. Tujuan sama sama mengukur kelayakan media 4. Pengembangan memiliki kesamaan berbasis model based learning(PBL)	1. Software yang digunakan oleh Nurul Hidayah yaitu adobe flash sedangkan mikik peneliti yaitu Microsoft <i>powerpoint</i> 2. Lokasi dalam mengembangkan juga berbeda 3. Mata pelajaran dan materi berbeda 4. Tingkatan kelas juga berbeda	Fokus yang di lakukan oleh Nurul hidayah yaitu untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan media. Penggunaan Software yang digunakan oleh Nurul Hidayah yaitu adobe flash sedangkan mikik peneliti yaitu Microsoft <i>powerpoint</i>

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
3.	Riri Anggraini, Pengembangan media pembelajaran intraktif berbasis model problem based learning(PBL) menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis ennis pada materi biologi	1. Pengembangan menggunakan RND 2. Memakai model dari Borg and Gall 3. Sama memangkas model pembelajaran Borg and Gall menjadi tujuh tahapan 4. Memiliki kesamaan penggunaan software <i>powerpoint</i>	1. Tujuan penelitian berbeda 2. Menggunakan indikator berfikir ennis 3. Mata pelajaran, materi, dan tingkat kelas juga berbeda 4. Lokasi pengembangan berbeda	Fokus yang di lakukan oleh Riri Anggraini yaitu untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan media.Dari penggunaan media sama sama menggunakan Microsoft <i>powerpoint</i> tetapi punya Riri Anggraini tidak berbentuk aplikasi android
4.	Jurnal Puspita prima tri handayani, Pengembangan media pembelajaran interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis problem based learning pada materi suhu dan kalor	1. Memiliki kesamaan penggunaan software <i>powerpoint</i>	1. Lokasi pengembangan berbeda 2. Penggunaan model pembelajaran menggunakan 4D 3. Tujuan penelitian berbeda 4. Mata pelajaran, materi, dan tingkatan kelas berbeda	Fokus pengembangan yang di lakukan Puspita yaitu untuk memotivasi siswa. Dari penggunaan media sama sama menggunakan Microsoft <i>powerpoint</i> tetapi punya Riri Anggraini tidak berbentuk aplikasi android

No	Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
5.	Lidya Octaliani, dan Renita, Pengembangan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Menggunakan Model <i>PBL</i> Pada Pembelajaran Tematik di SD	1. Memiliki kesamaan penggunaan software <i>powerpoint</i> 2. Pengembangan menggunakan <i>R&D</i> 3. Berbasis PBL	1. Model pengembangan menggunakan ADDIE 2. Tujuan penelitian berbeda 3. Tingkat kelas, matapelajaran, dan materi berbrda 4. Lokasi penelitian berbeda	Focus tujuan dari pengembangan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan dan tingkat kepastisan. Penelitian yang di kembangkan menggunakan Microsoft <i>powerpoint</i> tetapi tidak di bentuk menjadi aplikasi.

I. Definisi Operasional

Berikut merupakan penjelasan beberapa istilah melalui definisi operasional antara lain:

1. Media pembelajaran *powerpoint* Interaktif yaitu suatu media yang tersusun dan memiliki fasilitas dengan perlengkapan pengontrol hingga bisa dioperasikan oleh pengguna bisa memilih apa yang ingin di kehendaki seperti kontrol petunjuk pemakaian, materi, serta soal latihan.
2. Pembelajaran nernasis masalah (PBL), merupakan model pembelajaran yang cocok untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mendorong siswa untuk belajar dan bekerja secara kooperatif dan analitis, mampu menetapkan dalam penggunaan sumber daya pembelajaran.

3. Materi *Budaya Daerah*, budaya daerah yaitu kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu melalui warisan dari para pendahulu di daerah tersebut. Materi tersebut termuat di mata pembelajran IPAS bab 7 *Daerahku Kebanggaanku*.

J. Sistematika Pembahasan

Dalam sebuah penelitian terdapat rujukan untuk untuk penulisan dan pengembangan penelitian ini, pembahasan lengkap yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I akan mengulas tentang latar belakang sebuah masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, asumsi keterbatasan, spesifik produk, orisinalitas pengembangan, definisi operasional, sistematika pembahasan

BAB II Kajian Pustaka

Bab II akan mengupas tentang konsep peneliti, prinsip serta teori yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran. Fokusnya peneliti yaitu pada teori media, pengembangan media, dan materi budaya daerah.

BAB III Metode Penelitian

Pada Bab III membahas mengenai model pengembangan, jenis penelitian, metode pengembangan, dan ujicoba pengembangan. Penjelasan ini menyajikan informasi mendalam tentang proses penelitian dari peneliti, dari

pengumpulan data awal sampai dengan pembentukan produk akhir.

BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab IV akan mengulas penelitian dan pengembangan media belajar *PowerPoint* interaktif berbasis *problem based learning* (PBL) dalam bidang keilmuan pada mata pelajaran IPAS khususnya materi budaya daerah di kelas V SDN Purorejo 01. Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian beserta data yang telah dikumpulkan.

BAB V Pembahasan Penelitian

Pada bab ini menjelaskan kajian produk yng di kembangakn, Hasil dari validasi dan kemenarikan produk

BAB VI Kesimpulan dan Saran

BAB VI berisi kesimpulan pengembangan produk serta masukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian Pengembangan.

Penggunaan penelitian pengembangan oleh para peneliti dalam melaksanakan penelitian tergolong signifikan. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan berbagai produk dalam pembelajaran mulai dari desain, model, sampai dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai pengembangan produk sampai tahap uji produk yang ingin dikembangkan. Tahapan yang terdapat pada penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data sampai dengan tahap pengujian produk.¹⁸

Salah satu jenis penelitian yang paling umum dilakukan di bidang pendidikan adalah penelitian pengembangan. Model pembelajaran, bahan ajar dan bahan ajar merupakan beberapa produk penelitian dan pengembangan.¹⁹

2. Media Pembelajaran

Guru dapat menggunakan berbagai jenis lingkungan belajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.. Media pembelajaran dapat memperluas kemampuan siswa dalam mempelajari hal hal yang baru pada

¹⁸ A Fauzi, "Analisis Biaya Mutu Dalam Meningkatkan Daya Saing Pendidikan," *Jumpa: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 51–62.

¹⁹ H. Abd Hafid, "Sumber Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Sulesana* 6, no. 2 (2011): 69–78, journal.uin-alauddin.ac.id.

mata pelajaran.²⁰ Dengan banyaknya jenis media pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya untuk membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat memperluas kemampuan siswa dalam mempelajari hal-hal baru dari suatu mata pelajaran. Media pembelajaran yang dikatakan menarik bisa meningkatkan keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.²¹ media pembelajaran berprinsip mempersiapkan siswa agar terlibat aktif sekaligus menyadarkan mereka akan tanggung jawabnya untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Teori psikologi menerangkan bahwasanya anak lebih suka pada suatu hal yang sifatnya itu kongkrit daripada yang sifatnya itu abstrak.²²

3. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Microsoft PowerPoint merupakan software yang dapat membantu menyiapkan materi presentasi dengan mudah dan efisien. Kemudahan penggunaan *Microsoft Powerpoint* banyak yang memanfaatkan sebagai keperluan seperti presentasi, pengajaran, dan pembuatan animasi, sehingga dapat digunakan dengan baik oleh berbagai kalangan. Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yang terpusat pada siswa, dimana siswa tidak cuma mendengarkan materi tetapi juga diundang untuk berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran. *Microsoft Powerpoint* memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif dirancang dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan seorang siswa untuk berinteraksi

²⁰ Teni Nurrita, "Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* 03, no. 01 (2018): 171.

²¹ Hobri, *Metodologi Penelitian Pengembangan* (Jember: Pena Salsabila, 2010). Hlm. 45

²² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013). Hlm 14

secara aktif dengan materi yang telah diajarkan. Dengan mengikuti prosedur dan menggunakan perangkat pendukung lainnya, *Microsoft Powerpoint* dapat dihasilkan sebagai multimedia yang memfasilitasi interaksi dalam pembelajaran.²³

Proses pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* interaktif dianggap lebih cocok, karena telah memenuhi kriteria yang ditetapkan termasuk tujuan, materi, dan evaluasi. Kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa mengalami peningkatan ketika menggunakan media ini. Materi disajikan secara interaktif untuk memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih konkret, dan mampu menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Diharapkan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan antusiasme siswa karena tampilannya yang menarik dan kemudahan penggunaannya, sehingga dapat mendukung pemahaman materi serta kemampuan siswa dalam mengatasi masalah selama pembelajaran.²⁴

Layaknya aplikasi lain, *PowerPoint* pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa contohnya:

a. Kelebihan dari *PowerPoint* interaktif yaitu:

- 1) Penggunaan media tersebut sangat praktis dan tidak memerlukan biaya
- 2) Bisa dipakai dalam membuat materi pembelajaran yang interaktif, misalnya dengan menautkan tombol navigasi

²³ Ni Luh Putu Sintia Dewi and Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 76–83.

²⁴ Dewi and Manuaba.

- 3) Dapat digunakan sesuai kebutuhan dan gaya belajar siswa
- 4) Mudah digunakan dan diakses oleh orang banyak

b. Kekurangan dari *Powerpoint* interaktif yaitu:

- 1) Kompleksitas yang cukup tinggi pada program dapat menjadi kendala bagi pengguna media tersebut
- 2) Terlalu tinggi ekspektasi dari guru bahwa program *powerpoint* interaktif dapat sepenuhnya mendukung media pembelajaran.
- 3) Program yang berat membuat pengguna harus memiliki kapasitas memori yang memadai

4. *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu metode pembelajaran dimana siswa menghadapi sebuah situasi nyata yang pernah dihadapi oleh mereka sendiri dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini menekankan proses belajar mengajar dengan menyajikan masalah dalam konteks nyata, sehingga dapat memotivasi siswa aktif belajar. Sebelum dimulainya proses pembelajaran, siswa diberikan permasalahan untuk merangsang mereka melakukan penelitian, menguraikan, dan mencari solusi dari situasi tersebut.²⁵ Berikut dapat kita lihat karakteristik yang terdapat pada proses PBL:

- a. Pembelajaran dimulai dengan memanfaatkan masalah sebagai titik awal.

²⁵ Resti Ardianti, Eko Sujarwanto, dan Endang Surahman, "Pembelajaran Berbasis Masalah: Apa dan Bagaimana," *Hadiah* 3, no. 1 (2022): 27–35, <https://doi.org/10.37058/keanekaragaman.v3i1.4416>.

- b. Masalah yang dipilih adalah situasi nyata yang disajikan secara dinamis.
- c. Siswa dihadapkan pada tantangan dari masalah untuk mendapatkan pembelajaran di bidang baru.
- d. Pendidikan mandiri menjadi prioritas utama.
- e. Penggunaan beragam sumber pengetahuan tanpa membatasi diri pada satu sumber saja. Proses menemukan, mengevaluasi, dan menerapkan informasi menjadi elemen kunci.
- f. Siswa berkontribusi dalam kelompok, berkomunikasi, tolong menolong, dan melaksanakan presentasi sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.²⁶

5. Pembelajaran IPAS

Rancangan Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk mengurangi jumlah jam belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar(SD) dengan menyusun mata pelajaran IPA dan IPS pada Fase B. Integrasi antara kedua mata pelajaran tersebut bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata dan mengembangkan keterampilan esensial dalam era globalisasi, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Diharapkan bahwa penyatuan IPA dan IPS dapat memperkuat pendidikan multikultural

²⁶ M. Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan melalui Pembelajaran Berbasis Masalah* (Jakarta: Prenada Publishing Group, 2009), 22.

serta meningkatkan pemahaman tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia.²⁷

Budaya adalah salah satu topik yang dipelajari dalam ilmu pengetahuan sosial, khususnya dalam materi budaya daerah. Mempelajari keberagaman budaya dalam IPS bertujuan untuk menyadarkan manusia bahwa mereka adalah makhluk berbudaya.²⁸

6. Materi Budaya Daerah

Budaya daerah merupakan sebuah identitas yang menjadi ciri khas pada suatu daerah pada sekelompok manusia yang telah berkembang dan di turunkan dari generasi ke generasi.²⁹ *Budaya darah* yaitu identitas pada suatu daerah yang perlu dihormati, dijaga, dan dilestarikan agar budaya dapat diperkenalkan kepada anak-anak sejak mereka berada di tingkat sekolah dasar.³⁰

Sumber daya budaya lokal dirancang untuk membantu siswa memahami sejarah, budaya, nilai-nilai dan etika komunitasnya, meningkatkan keterampilan sosial dan mengembangkan keterampilan lingkungan yang kuat. Dengan mempelajari IPS terkait budaya lokal, siswa dapat memahami perannya dalam masyarakat dan bagaimana

²⁷ Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023, 2–4.

²⁸ Nurdyansyah Nurdyansyah et al., “Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk,” *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 2 (2020): 101–11, <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>.

²⁹ Lilianti Lilianti et al., “Pelestarian Budaya Daerah Guna Pengembangan Sektor Pariwisata Di Taman Kanak-Kanak,” *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2022): 181–90, <https://doi.org/10.30651/aks.v6i1.5568>.

³⁰ Maryam Rahim and Murhima A Kau, “Student Journal of Guidance and Counseling Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Pengenalan Budaya Daerah Tolitoli Pada Siswa” 1, no. April (2022): 23–38.

mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif pada lingkungan.³¹

7. Inspirasi belajar

Inspirasi belajar merupakan perpaduan antara dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang memungkinkan siswa menciptakan kondisi di mana mereka dapat melaksanakan kegiatan belajar secara efektif sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya.³²

Proses belajar yang melibatkan seluruh pribadi, jasmani dan rohani, tidak dapat berlangsung tanpa adanya inspirasi yang kuat, dari luar dan dalam, yang mempengaruhi kegiatan belajar tersebut..³³ Guru juga berperan penting dalam memotivasi siswa untuk belajar dan perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Guru mempunyai tugas tidak hanya menularkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, namun juga memotivasi anak untuk belajar. Setiap individu memiliki motivasi beragam. Oleh karena itu, seorang siswa harus diberikan motivasi oleh guru agar selalu semangat belajar, menjadi siswa yang baik, dan menampilkan kemampuan terbaiknya.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam perkembangan zaman di antaranya ada perkembangan teknologi Perkembangan IPTEK mendorong upaya pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar dan guru dituntut agar mengasah,

³¹ Wiwi Noviati and Hasil Belajar, "Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan," *Jurnal Kependidikan* 7, no. 2 (2022): 19–27.

³² Muhammad Nur Maallah, "Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Ibrah* 8, no. 1 (2019): 30–43.

³³ Jainiyah Jainiyah et al., "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): 1304–9, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.

mengeksplorasi keahlian dalam mendidik dan mengembangkan intelektual anak-anak bangsa adalah kunci utama. Kualitas guru dan metode pembelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam proses pendidikan.³⁴ Dengan adanya IPTEK di harap akan dapat menunjang perubahan dan kemajuan pada segi positif dalam sebuah pendidikan. Di samping itu IPTEK bisa memfasilitasi kebutuhan siswanya dalam penggunaan media pembelajaran dan mempermudah guru dalam mengajar.³⁵ kehidupan di dunia selalu mengalami perubahan. Perubahan tersebut tidak bisa di pungkiri lagi, perkembangan zaman adalah tuntutan bagi setiap insan di muka bumi seperti di jelaskan pada surat Al-Ra'd ayat 11 yang berbunyi :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّن بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِّن أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۖ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ

Arinya : *“Bagi manusia ada malaikat malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali kali tak ada perlindungan bagi mereka selain dia ”*

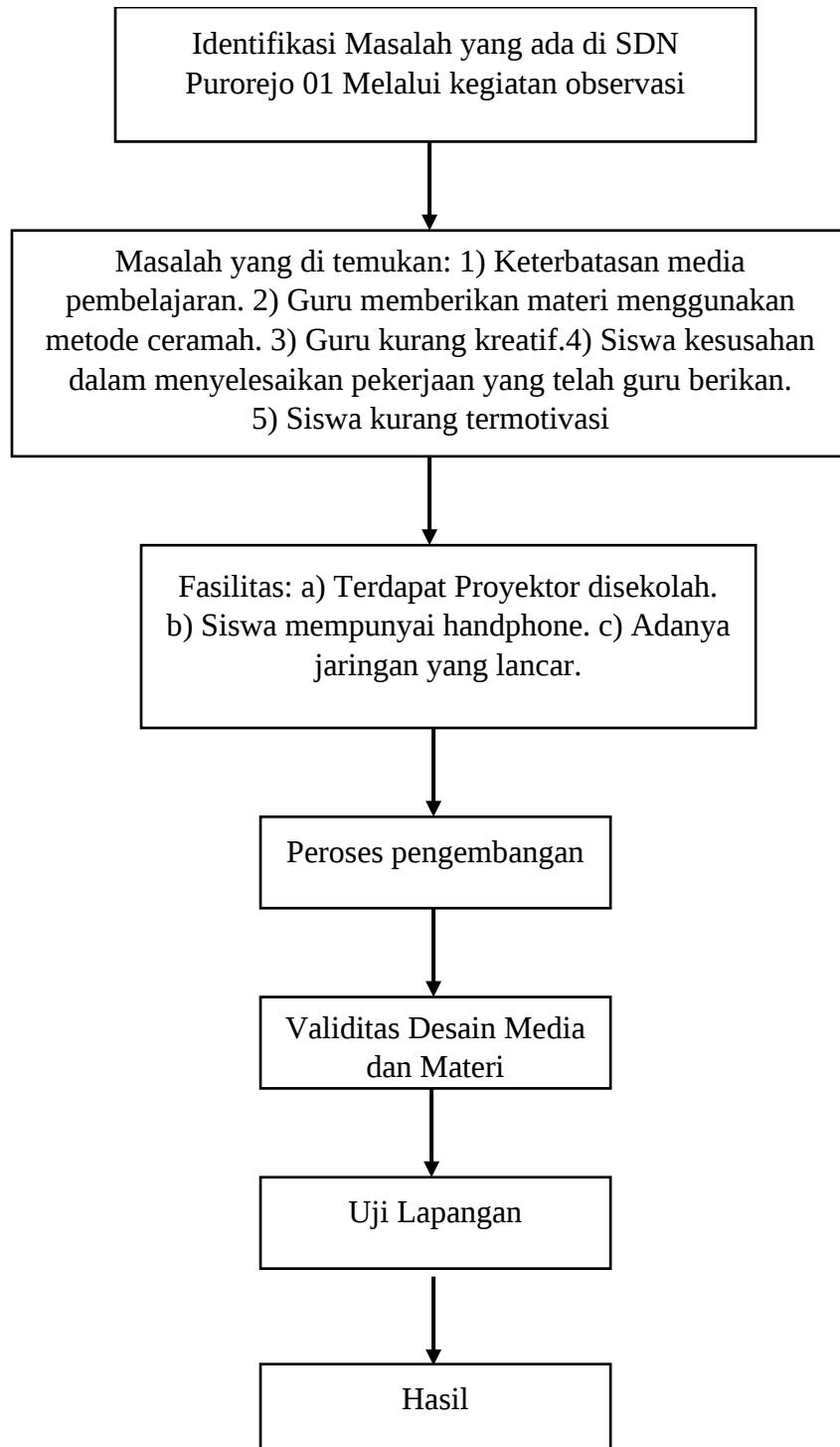
³⁴ Sudarsri Lestari, “Peranan Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi,” *Edureligia; Jurnal Kajian Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

³⁵ Ni Luh dan Putu Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Bagi Siswa,” *Pentingnya Penggunaan Media Bagi Perkembangan Akademik Siswa*, no. March (2021): 1–16, https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-.

Menurut ayat diatas kita dapat termotivasi supaya berupaya yang terbaik serta berjuang secara maksimal dalam menentukan langkah yang lebih positif. Sejatinya manusia di berikan fikiran untuk berfikir dalam merubah nasib mereka. Setiap insan pasti mempunyai potensinya masing masing hanya saja kita dapat atau tidak dalam memanfaatkan potensi yang sudah Allah swt berikan. Ilmu yang didapat dari buku maupun dari kejadian dan diolah dalam fikiran sehingga dapat meciptakan “ *powerpoint* interaktif”. Itu adalah bentuk nikmat Allah swt yang di berikan kepada manusia.

C. Kerangka Berfikir

Bagan2. 1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menerapkan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pengembangan.³⁶ Strategi peneliti untuk mengembangkan produk pendidikan disebut penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan mempunyai tujuan untuk mengukur evolusi suatu hal dalam periode tertentu.³⁷

Pengembangan bahan Pelajaran dalam bidang pendidikan hendaknya didasarkan pada analisis kebutuhan siswa. Materi sumber terbuka yang dibuat harus berguna dan relevan dengan kebutuhan siswa untuk menunjang proses belajar mengajar.³⁸ Model penelitian pengembangan dipilih pada penelitian ini karena penelitian tersebut berfokus pada pengembangan suatu produk yang dapat disebut *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS materi budaya daerah.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan. Dirumuskan oleh Borg & Gall yaitu model ini sangat mendukung dalam mengembangkan media *powerpoint* interaktif. Dengan demikian, peneliti dapat dengan mudah menemukan referensi terkait model

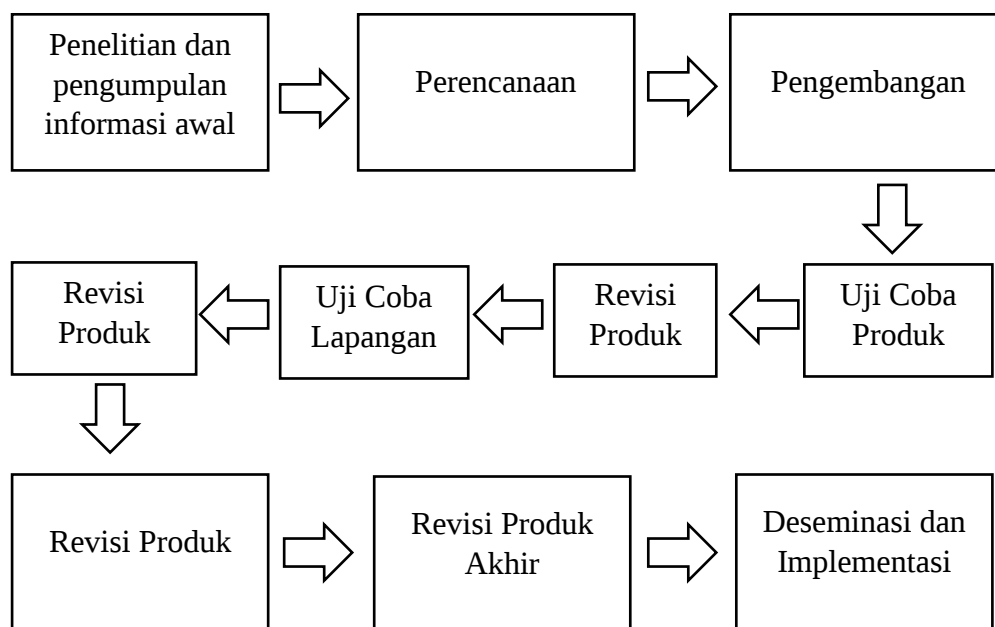
³⁶ M.Pd Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Kencana Prenada Media Grup, 2013).

³⁷ M.Ed. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Kedua (Jakarta, 2012).

³⁸ Punaji Setyosari.

pengembangan tersebut. Pada bagan dibawah ini kita dapat melihat upaya penelitian dan pengembangan Borg & Gall.³⁹

Bagan 3 . 1 Model Borg & Gall



Mengacu pada penjelasan model pengembangan Borg & Gall, peneliti memilih untuk menyederhanakan tahapan dalam prosedur yang dijelaskan diatas, dengan memilih 8 langkah berdasarkan penyesuaian dari metode Sugiyono. Keputusan ini diambil karena fokus penelitian hanya pada proses pengembangan dan evaluasi daya tarik media, bukan pada produksi massal. Alasan lainnya adalah adanya keterbatasan waktu dan sumber daya finansial seperti biaya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh penjelasan Hasyim bahwa prosedur pengembangan dapat disederhanakan dan diubah menjadi delapan langkah. Mengikuti pandangan Borg dan Gall, hal ini disesuaikan dengan keterbatasan biaya dan waktu yang dihadapi mahasiswa peneliti dalam

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2014).

menyelesaikan skripsi, tesis, maupun disertasi.⁴⁰ Berikut modifikasi yang dilaksanakan peneliti dari sepuluh tahapan model Borg & Gall menjadi delapan tahapan saja, tahapan tersebut yaitu:

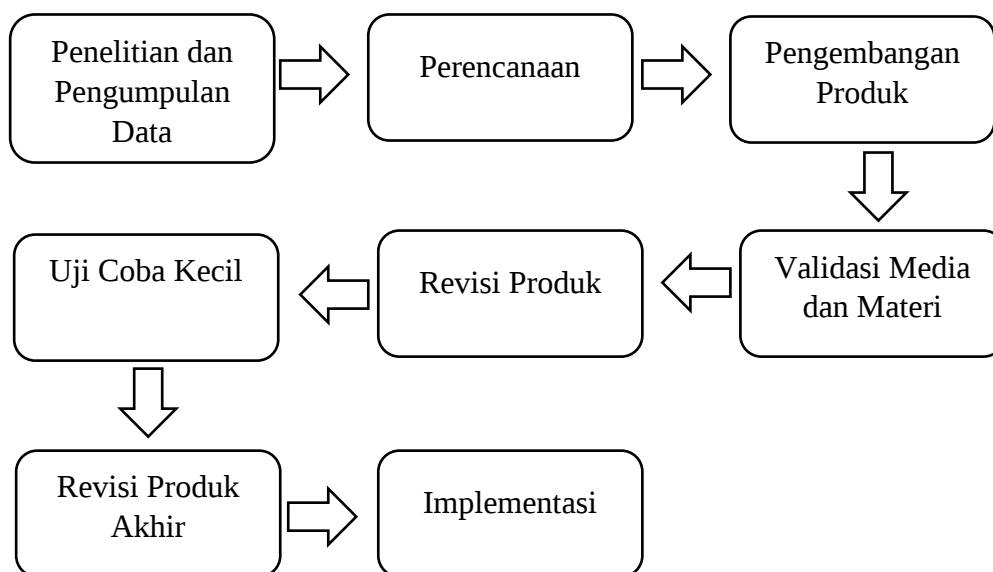
1. Penelitian dan Pengumpulan Data
2. Perencanaan
3. Pengembangan Produk
4. Validasi Produk
5. Revisi Produk
6. Ujicoba Kecil
7. Revisi Produk Akhir
8. Implementasi

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini model Borg & Gall digunakan sebagai panduan proses pengembangan. Berikut adalah tahapan pengembangan yang diikuti dengan mengarah pada prosedur Borg dan Gall yang sudah diadaptasi dari model Sugiyono, seperti yang terlihat dalam diagram berikut :

⁴⁰ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

Bagan 3 . 2 Modifikasi Model Borg and Gall



Tahapan penelitian pengembangan pada bagan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pengambilan data dan penelitian yang sudah dilakukan melalui wawancara dan observasi. Wawancara tersebut dilaksanakan bersama guru kelas V SDN Purorejo 01 agar mendapatkan data akan permasalahan yang ada pada sekolah tersebut. Setelah wawancara selanjutnya melakukan observasi mengenai kondisi disekitar misalnya seperti sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut. Sesudah mendapatkan informasi peneliti menganalisis dan mengolah data tersebut dan akhirnya peneliti menemukan cara terbaik dalam menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi budaya daerah.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, fokusnya adalah pengembangan sebuah produk berupa media *Power Point interaktif*. Pada mata pelajaran IPAS subjek IPS berbasis PBL sesuai permasalahan yang ada di lapangan. Peneliti membuat konsep yang dirancang secara matang agar penelitian tersebut dapat mencapai tujuan. Peneliti melakukan Langkah ini dengan mempersiapkan terlebih dahulu dalam proses pengembangan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

3. Pengembangan Produk

Produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan tujuan memulai dalam mengembangkan produk. Adapun produk yang akan dikembangkan yaitu merupakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan muatan budaya daerah ditujukan untuk siswa kelas V di SDN Purorejo 01. Langkah tersebut dilakukan oleh peneliti dengan berdasarkan konsep yang sudah dirancang sebelumnya.

4. Validasi Produk

Setelah berhasil menyelesaikan tahap pengembangan produk, tahapan selanjutnya adalah melakukan sebuah validasi produk untuk mengetahui apakah produk tersebut valid atau tidak sebagai media pembelajaran untuk siswa. Uji validasi dilaksanakan oleh dua dosen ahli, yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Adapun kriteria yang dipilih untuk pengembangan produk yang digunakan yaitu :

Tabel 3. 1 Kriteria Validasi

No	Validator	Kriteria
1	Validator Materi	1) Dosen yang berkompeten dalam pembelajaran IPS 2) Mempunyai latar belakang pendidikan minimal S2 3) Memiliki pengalaman mengajar minimal 1 tahun
2	Validator Desain Media	1) Dosen yang berkompeten terkait desain pembelajaran 2) Mempunyai latar belakang pendidikan minimal S2 3) Mempunyai pengalaman mengajar minimal 1 tahun

5. Revisi Produk

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan produk yang sebelumnya diuji dengan melibatkan ahli desain dan ahli materi. Pembaruan yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa rangkuman data mengenai kelebihan dan kekurangan produk tersebut. Rangkuman data dari aspek-aspek tersebut kemudian dijadikan sebagai panduan untuk menganalisis tindakan dan melaksanakan revisi pada bentuk media pembelajaran tersebut. data yang diperoleh dari proses revisi didasarkan pada komentar secara langsung oleh validator dan hasil angket yang diberikan oleh ahli desain dan materi.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Percobaan lapangan dilaksanakan setelah peneliti memvalidasi materi dan melakukan perubahan desain media sebagai bagian dari tahap yang sebelumnya. Uji coba lapangan ini melibatkan 5 siswa kelas V SDN

Purorejo 01 dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil dari penerapan media dan menilai sejauh mana daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

7. Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini, setelah melakukan revisi atas pengujian produk , peneliti meninjau hasil pengujian hingga produk akhir tercipta. Setelah melakukan uji coba lapangan peneliti merevisi produk untuk terakhir kalinya sebelum media tersebut diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Purorejo 01.

8. Implementasi

Pada tahap ini setelah produk revisi dan dinyatakan layak untuk digunakan, produk siap untuk diterapkan di lapangan sesuai dengan tujuan dari pembuatan produk tersebut.

D. Uji Coba

Produk yang telah disiapkan kemudian diujikan kepada siswa kelas V SDN Purorejo 01 dengan maksud untuk mengevaluasi media sejauh mana daya tarik siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan, agar dapat digunakan dalam setiap sesi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

1. Desain Uji Coba

Pengujian akan dilakukan setelah tahapan pengembangan, ketika produk telah menjalani uji validasi oleh seorang validator. Validator sendiri adalah individu yang dianggap memiliki kemampuan dan kompetensi yang memadai untuk mengevaluasi daya tarik produk yang sedang dikembangkan. Dalam lingkup penelitian dan pengembangan ini,

validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Pemilihan validator dilakukan berdasarkan kompetensi khusus yang dimiliki dalam setiap aspek yang akan diuji validitasnya. Proses validasi dari produk pengembangan media pembelajaran android melibatkan berbagai tahapan, seperti:

a. Validasi Materi Pembelajaran

Validasi materi pembelajaran diberikan kepada seorang validator yang dianggap paling kompeten dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Uji validasi terhadap materi dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan dan kelayakan materi pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Proses ini melibatkan penggunaan instrumen berupa angket yang disampaikan kepada validator materi pembelajaran.

b. Validasi Desain Media Pembelajaran

Proses validasi media pembelajaran melibatkan seorang validator dan seorang ahli berkopeten di bidang desain media pembelajaran. Tugas seorang validator media pembelajaran antara lain memberikan komentar dan memvalidasi desain dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Peserta pengujian dalam pengembangan dan penelitian ini merupakan 15 siswa dari kelas V SDN Purorejo 01. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat daya tarik mereka dalam mengikuti pembelajaran

IPAS, mengingat adanya pandangan bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran IPAS.

E. Jenis Data

Hasil validasi dari produk menghasilkan data dengan dua jenis, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merujuk pada informasi yang diekspresikan dalam bentuk angka,⁴¹ yang didapat lewat pengisian angket selama proses validasi produk dan uji lapangan. Di sisi lain, data kualitatif tidak bersifat numerik⁴² dan diperoleh melalui wawancara serta masukan yang sudah diberikan oleh validator.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan dari instrumen pengumpulan data adalah untuk menghimpun data dan informasi yang berkaitan dengan bahan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Berikut ini adalah penjelasan mengenai instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan :

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi dengan maksud untuk mengetahui dan memperoleh data sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

⁴¹ Sylvia D. Elvira, "Statistika Pendidikan," *International Journal of Physiology* 6, no. 1 (2018): 2018.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk merinci pandangan guru dan siswa mengenai pemanfaatan produk untuk alat pembelajaran. Proses wawancara dilaksanakan secara lisan, dan konntennya mencakup persepsi, pengetahuan, informasi, pendapat, dan evaluasi dari seorang responden mengenai masalah yang diselidiki didalam penelitian.⁴³

3. Angket atau Kuisisioner

Salah satu alat pengumpulan data secara tidak langsung yang berisi pertanyaan yang bertujuan untuk memberikan jawaban sebagai pemenuhan kebutuhan terkait kegiatan penelitian inilah angket atau biasa disebut kuisisioner. Di dalam penelitian ini angket diarahkan pada sejumlah pihak termasuk, validator, praktisi, pendidik, dan siswa.

G. Teknik Analisis Data

Pemanfaatan teknik analisis sebuah data diperoleh menjadi informasi yang dapat dipahami dengan lebih mudah.⁴⁴ Dalam memvalidasi produk ini, digunakan teknik analisis data berupa analisis isi dan analisis penjelasan..

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi materi budaya daerah agar bisa dikatakan sesuai dengan pembelajaran.

⁴³ Sugiyono.

⁴⁴ Sugiyono.

2. Analisis Deskriptif

Penggunaan analisis deskriptif bertujuan untuk menilai kecocokan dari media yang diciptakan. Terdapat dua jenis data didalam analisis data deskriptif yaitu:

a) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari saran dan sebuah masukan yang diberikan validator. Hasil dari data kualitatif tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk yang sedang dikembangkan dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari validator.

b) Data Kuantitatif

1) Analisis terkait kelayakan media

Data kuantitatif diperoleh dengan mengisi angket oleh subjek validasi. Setelah itu, data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Hasil analisis dari data itu kemudian diubah menjadi presentase untuk menilai produk yang dihasilkan itu layak. Berikut ini adalah rumus analisis yang menggunakan skala Likert.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban Tertinggi

Skor yang dihasilkan kemudian divalidasi untuk mengevaluasi kelayakan media yang dihasilkan. Hasil perhitungan dari rumus diatas dapat dilihat pada table dibawah ini :⁴⁵

Tabel 3. 2 Kriteria Validasi Media

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
84-100	Sangat Layak	Tidak Revisi
68- 84	Cukup Layak	Tidak Revisi
52- 74	Kurang Layak	Sebagian Revisi
20- 52	Tidak Layak	Revisi
0-20	Sangat Tidak Layak	Revisi

Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran dapat diperoleh dari tabel berdasarkan persentase. Jika nilai validasi mencapai atau melebihi skor 68, maka produk tersebut dianggap memenuhi standar dan dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk siswa. Sebaliknya, jika nilai yang diperoleh kurang dari 68, perlu dilakukan revisi pada produk yang telah dihasilkan.

2) Analisis Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan angket atau kuisioner dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif deskriptif. Pedoman penilaian instrument motivasi setelah memperoleh skor dihitung menggunakan rumus berikut :

⁴⁵ Abdul Wahid Zaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Pandawangi Kabupaten Lumajang," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2016): 1689–99.

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah Sekor Yang diperoleh}}{\text{Sekor Maksimal}} \times 100 \%$$

Secara rumus diatas maka diperoleh data presentase tingkat motivasi masing masing siswa secara klasikal. Data presentase tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Angket Motivasi Belajar

Presentase (%)	Keterangan	Presentase (%)
84- 100	Sangat Baik	84-100
68- 83	Baik	68-84
52-67	Kurang Baik	52-74
20- 51	Tidak Baik	20-52
0- 20	Sangat Tidak Baik	0-20

Dengan menggunakan rumus diatas untuk menghitung data dari angket yang diisi oleh siswa, tujuannya adalah untuk menentukan sejauh mana daya tarik produk tersebut. Sehingga dapat diambil kesimpulan apakah produk tersebut memotivasi atau tidak bagi siswa.⁴⁶

⁴⁶ Abdul Wahid Zaini.

BAB IV

HASIL

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Budaya Daerah.

Penelitian ini dilakukan di SDN Purorejo 01 yang berada di Lumajang. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil motivasi belajar siswa menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran di SDN Purorejo 01. Berikut ini adalah data dari tahapan proses pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Acuan pengumpulan data pada kegiatan pra penelitian di SDN Purorejo 01 diperoleh dari wawancara. Hasil wawancara dalam kegiatan pra penelitian menunjukkan bahwa ada masalah dan kesulitan yang terjadi selama proses pembelajaran. Temuan problematika yaitu guru belum pernah mengajar dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif selain itu metode ceramah lebih dipilih oleh guru dibanding dengan *Problem Based Learning* guru disana hanya terpaku pada buku paket dalam Pelajaran IPAS materi Budaya Daerah.

Kegiatan wawancara dilakukan bersama guru kelas 5 SDN Purorejo 01, Ibu Dian Fatmawati S.Pd. beliau membahas mengenai kendala-kendala yang dihadapinya dalam kegiatan dikelas pada pelajaran IPAS, materi budaya lokal, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, bahkan kemalasan siswa ketika diminta menyelesaikan tugas yang

disediakan guru. Dipacu juga dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang dapat menyebabkan terhambatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

2. Perencanaan

Langkah pertama yang perlu dipertimbangkan dalam merancang media *Powerpoint* interaktif berbasis pembelajaran berbasis masalah adalah:

- a. Mempelajari Kurikulum yang sedang berlaku disekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka.
- b. Menentukan sebuah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran
- c. Peneliti mengembangkan produk yang berbentuk media pembelajaran dengan memilih dan memutuskan materi yang akan disajikan. Mata pelajaran IPAS dipilih peneliti, dengan materi budaya daerah untuk siswa kelas V MI/SD, sesuai LKS Pegangan guru dan siswa. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran.
- d. Terakhir, peneliti memilih jenis produk yang akan dikembangkan. Dan peneliti memilih untuk mengembangkan media edukasi *PowerPoint* interaktif.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap ini terdapat beberapa hal yang dilakukan didalam desain produk tersebut. Tujuannya yaitu membuat materi lebih mudah dipahami, serta menambah keterlibatan dan motivasi siswa.

B. Deskripsi Produk *Powerpoint* Interaktif berbasis *Problem Based Learning*

Media pembelajaran ini tersedia dalam bentuk aplikasi(APK) dan dapat digunakan pada smartphone yang berbasis Android. Namanya adalah Aplikasi Budaya, dan tujuannya adalah agar media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dan memberikan kepribadian yang kuat terhadap materi budaya lokal. Media pembelajaran juga memiliki logo yang menonjol.

Aplikasi Microsoft office Powerpoint, yang tersedia di *Windows*, memungkinkan penggunaan materi, tata letak, video, dan bahkan permainan pembelajaran interaktif untuk menyusun dan menampilkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis masalah. Aplikasi *Ispring*, yang tersedia di *Windows*, digunakan untuk mengubah file media pembelajaran ke dalam format *HTML* setelah dibuat di *PowerPoint*. Kemudian, aplikasi *website 2 APK Builder Pro* digunakan untuk merubah file media pembelajaran dari format *HTML* menjadi format aplikasi.

Media pembelajaran berfokus pada liputan muatan budaya lokal pada mata pelajaran IPA kelas V. Materi budaya lokal disajikan dalam tampilan *PowerPoint* interaktif berbasis masalah yang sangat menarik dengan animasi dan panel pendukung lainnya. Ini membuat siswa termotivasi untuk menggunakan media tersebut. Berikut adalah contoh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis masalah yang berkaitan dengan materi budaya lokal di kelas V:

1. Tampilan halaman depan dari media *PPT* Interaktif berbasis *PBL*



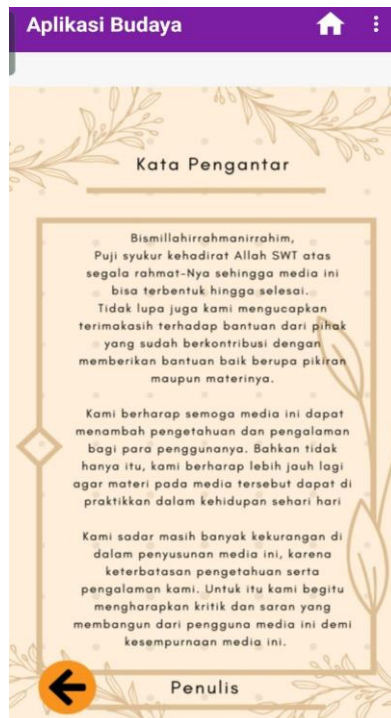
Gambar 4 . 1 Tampilan Awal

2. Tampilan halaman kedua media *PPT* Interaktif berbasis *PBL* terdapat kata pengantar, petunjuk, lalu start untuk memulai



Gambar 4 . 2 Tampilan Kata Pengantar, Petunjuk, dan start

3. Tampilan kata pengantar dari media pembelajaran



Gambar 4 . 3 Kata Pengantar

4. Tampilan petunjuk media pembelajaran



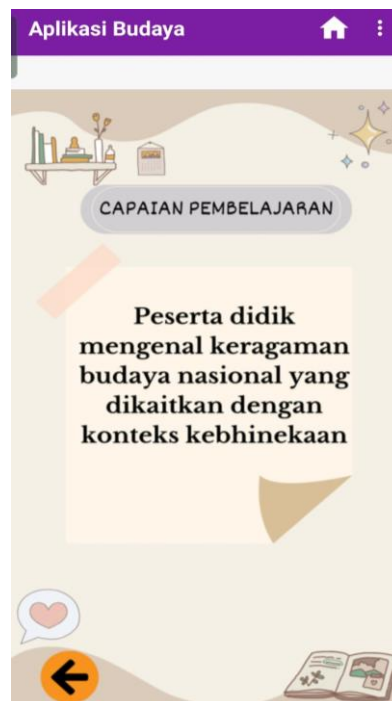
Gambar 4 . 4 Petunjuk

5. Tampilan beranda dalam media pembelajaran



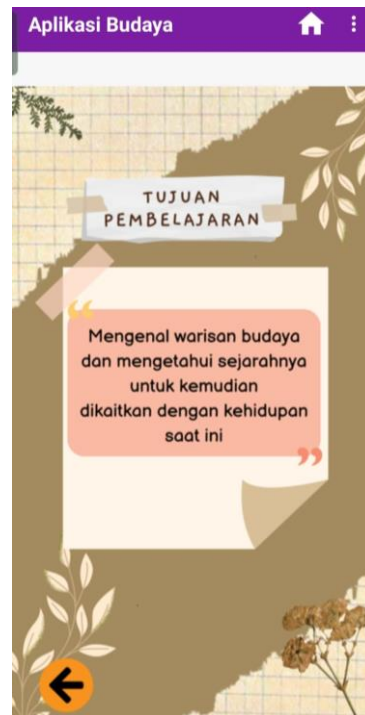
Gambar 4 . 5 Menu Utama

6. Tampilan capaian pembelajaran dalam media pembelajaran



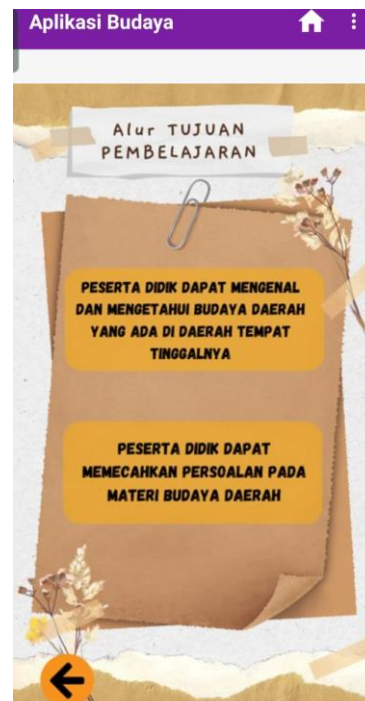
Gambar 4 . 6 Capaian Pembelajaran

7. Tampilan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran



Gambar 4 . 7 Tujuan Pembelajaran

8. Tampilan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran



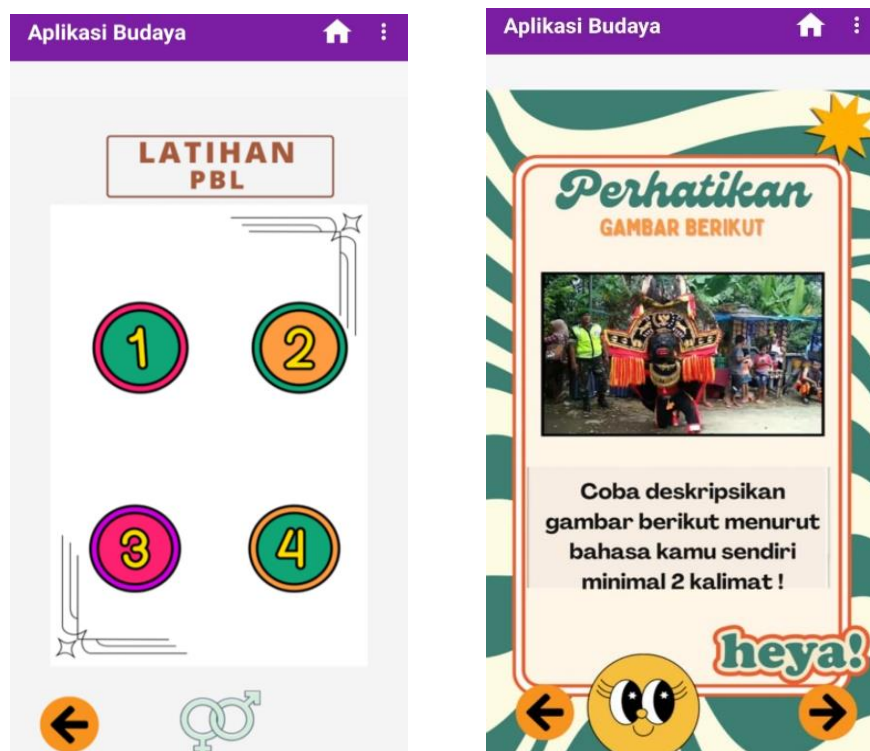
Gambar 4 . 8 Alur Tujuan Pembelajaran

9. Tampilan materi pembelajaran pada media pembelajaran



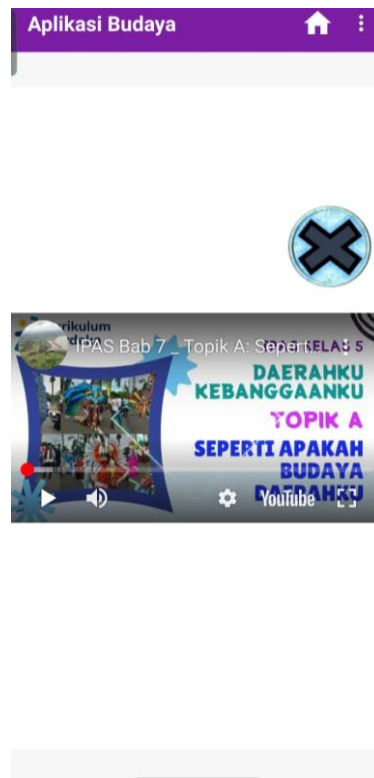
Gambar 4 . 9 Materi Pembelajaran

10. Tampilan latihan PBL pada media pembelajaran



Gambar 4 . 10 PBL

11. Tampilan video pembelajaran pada media pembelajaran



Gambar 4 . 11 Video Pembelajaran

12. Tampilan game pembelajaran pada media pembelajaran



Gambar 4 . 12 Game Pembelajaran

13. Tampilan profil pembuat produk media pembelajaran



Gambar 4 . 13 Profil Pengembang

14. Tampilan referensi pembelajaran pada media pembelajaran



Gambar 4 . 14 Referensi

4. Validasi Produk

Untuk menilai kesesuaian media pendidikan yang dikembangkan, dilakukan validasi produk. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa media tersebut sesuai untuk digunakan oleh siswa. Validasi ini dilakukan oleh dosen ahli dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Validasi produk terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Validator media pembelajaran mengumpulkan data kuantitatif melalui angket yang mereka isi. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh validator selama proses validasi. Hasil dari kegiatan validasi digunakan untuk menilai kelayakan dan validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Mereka juga melakukan perbaikan untuk membuat produk lebih sesuai untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

a. Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran

1) Data Kuantitatif

Validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis *problem based learning* dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada validator materi. Validasi materi ini dilakukan oleh Waluyo Satrio Adji M.Pd yang menguji dan memvalidasi materi dalam media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis *problem based learning*. Hasil dari kegiatan validasi materi ini adalah sebagai berikut.:

Tabel 4. 1 Hasil Data Validasi Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Σx	Σxi	P %	Kelayakan	Keterangan
1	Materi sesuai dengan CP, TP, dan ATP	5	5	80 %	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	Ketepatan konsep materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3	Keruntutan materi yang disajikan	4	5	800%	Layak	Tidak Revisi
4	Kecermatan cakupan isi materi	4	5	80 %	Layak	Tidak Revisi
5	Kecocokan materi dengan perkembangan peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6	Ketepatan Bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7	Penyajian Bahasa mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
8	Kecocokan pemilihan gambar dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik	5	5	80%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10	Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	5	5	80%	Layak	Tidak Revisi
11	Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
12	Kecocokan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Sangat Layak	Tidak Revisi
13	Kecocokan butir soal dengan pilihan jawaban	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
14	Kecocokan butir soal dengan kemampuan peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

15	Penyajian pembenaran jawaban yang sesuai	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Juamlah		72	75	96%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan selanjutnya dilakukan untuk menentukan layakanya sebuah produk yang telah dikembangkan.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P =Presentase Kelayakan

$\sum x$ =Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ =Jumlah jawaban Tertinggi

$$P = \frac{72}{75} \times 100$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus yang telah disebutkan sebelumnya terkait validasi materi media pembelajaran berbasis Android, ditemukan bahwa presentase kelayakan materi adalah 96%. Menurut tabel kelayakan, persentase ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran berbasis Android memenuhi kriteria "sangat layak", sehingga tidak diperlukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari catatan, masukan dan saran validator desain. Catatan, masukan, dan saran ini digunakan sebagai sumber daya untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis masalah.

Tabel 4. 2 Hasil Msukan dan Saran

Nama Validator	Catatan dan Saran
Waluyo Satrio Adji M. Pd. I	Materi perlu di sesuaikan TP & ATP
	Materi sejarah perlu di tambahkan karena di TP mengetahui sejarah
	Pemahaman dan pendalaman materi
	PBL cukup di berikan kasus
	Perlu di tambahkan referensi

a. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

1) Data Kualitatif

Validasi desain pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilakukan dengan memberi angket pada validator desain. Kegiatan validasi desain media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd. Desain media yang digunakan dalam media pembelajaran *PowerPoint interaktif* berbasis *problem based learning* kemudian diuji dan divalidasi oleh beliau. Hasil dari validasi desain media pembelajaran dalam

proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint interaktif*

adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P %	Kelayakan	Keterangan
1	Ketepatan desain sampul	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
2	Ketepatan pemilihan background	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
3	Ketepatan proporsi layout/tata letak	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
4	Ketepatan pemilihan model font	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
5	Ketepatan pemilihan ukuran font	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6	Ketepatan pemilihan warna teks	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
7	Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing pembahasan	5	5	80%	Layak	Tidak Revisi
8	Kualitas tampilan gambar	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
9	Ketepatan ukuran gambar	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
10	Kemenarikan gambar yang disajikan	5	5	80%	Layak	Tidak Revisi
11	Kecocokan media dengan peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
12	Kemudahan pemakaian media	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
13	Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
14	Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	5	5	80%	Layak	Tidak Revisi
15	Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
Juumlah		69	75	92%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan selanjutnya dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

$$P = \frac{69}{75} \times 100$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan rumus diatas ditemukan bahwa persentase kelayakan desain media pembelajaran berbasis Android adalah 88%. Sesuai dengan tabel kelayakan, hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis Android memenuhi kriteria "sangat layak", sehingga tidak diperlukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

2) Data Kualitatif

Hasil dari paparan data kualitatif yang diperoleh dari catatan dan lain – lain, hasil kegiatan validasi desain media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Kritik dan Saran

Nama Validator	Catatan dan Saran
Nuril Nuzulia M. Pd. I	Sertakan Contoh dari warisan budaya daerah

	Warna di font jenis warisan budaya daerah
	Sesuai perlu revisi sedikit
	Petunjuk penggunaan media

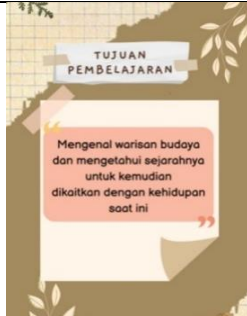
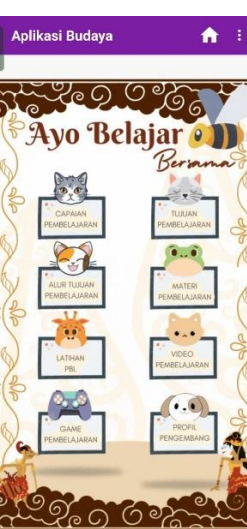
5. Revisi Produk

Setelah tahap pengujian awal oleh validator desain dan materi, langkah selanjutnya adalah revisi produk dengan tujuan untuk menyempurnakan baik dari segi desain maupun materi pembelajaran sehingga dapat dipertimbangkan untuk diuji coba lapangan. Pada tahap revisi ini, verifikator desain dan materi memberikan masukan dan saran mengenai media pembelajaran yang menjadi dasar dalam melakukan perbaikan.

a. Revisi Materi Pembelajaran

Sebagai validator materi, bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, melakukan revisi materi pembelajaran. Umpan balik dan saran dari validator digunakan untuk memperbaiki produk agar dapat diuji coba di lapangan. Rekomendasi dan komentar dari validator materi dapat ditemukan di sini.

Tabel 4. 5 Tabel Sebelum dan Sesudah Revisi

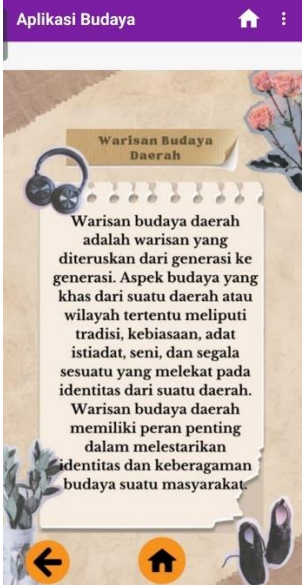
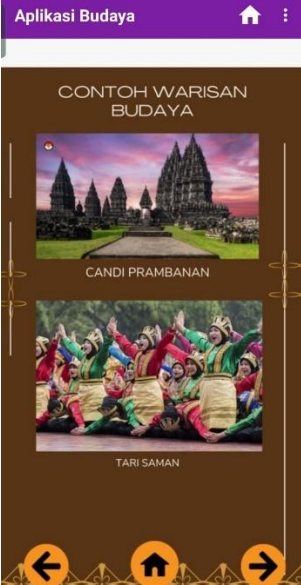
Point Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Materi perlu di sesuaikan TP & ATP		
Materi sejarah perlu di tambahkan karena di TP mengetahui sejarah		
Perlu di tambahkan referensi		

b. Revisi Desain Media Pembelajaran

Revisi materi pembelajaran diberikan kepada Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I, sebagai validator materi. Saran dan masukan yang

diberikan oleh validator materi terkait dengan validator desain pembelajaran yang ada pada media pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan untuk mendapatkan revisi materi pembelajaran. Untuk memastikan bahwa produk layak untuk uji coba lapangan, saran dan masukan dari validator digunakan untuk merevisinya. Rekomendasi dan masukan dari validator desain dapat ditemukan di sini.

Tabel 4. 6 Hasil sebelum dan sesudah Revisi

Point Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sertakan Contoh dari warisan budaya daerah		

Warna difont jenis warisan budaya daerah		
Petunjuk penggunaan media		

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk dilakukan untuk menentukan kecocokan produk saat diterapkan di lapangan. Data dari uji coba produk ini dilakukan dalam dua tahap pengujian. Tahap pertama melibatkan lima siswa dari kelas eksperimen. Berikut adalah hasil data yang diperoleh selama uji coba dalam kelompok kecil.

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 7 Angket Respon Siswa

Siswa	Aspek Penilaian																				$\sum x$	$\sum xi$	(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	91	100	91
2	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	88	100	88
3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	92	100	92
4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	88	100	88
5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	88	100	88
$\sum x$	22	24	23	23	21	20	22	23	22	23	23	24	25	24	23	22	20	21	19	23	447	500	89,4
$\sum xi$	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	500	500	0
(%)	22	24	23	23	21	20	22	23	22	23	23	24	25	24	23	22	20	21	19	23	89,4	0	89,4

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase Motivasi Belajar

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban Tertinggi

$$P = \frac{447}{500} \times 100$$

$$P = 89,4 \%$$

Berdasarkan data yang disajikan di atas, media pembelajaran dievaluasi menggunakan 5 siswa sebagai responden dalam penelitian dan pengembangan. Berdasarkan rumus yang digunakan, tingkat daya tarik produk mencapai 89,4%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif respon siswa terhadap media pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis problem based learning didapatkan melalui tulisan yang disampaikan oleh siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Catatan dari siswa ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *problem based learning*. Hasil dari paparan sebuah data kualitatif yang diperoleh terdapat pada respon siswa terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Kritik Dan Saran Siswa

Catatan dan Saran Siswa
Medianya bagus dan sangat menarik
Bahasa yang digunakan sangat jelas
Soal Nomer 2 susah di pahami

7. Revisi Produk Akhir

Setelah fase pengujian awal oleh validator desain dan materi, langkah berikutnya adalah tahap perbaikan produk. Tujuan pada tahap ini yaitu untuk melakukan perbaikan pada desain maupun materi pembelajaran sehingga produk dapat dianggap layak untuk diuji coba dilapangan. Tahap perbaikan produk ini melibatkan masukan dan saran dari validator desain dan materi yang kemudian digunakan guna untuk pertimbangan dalam melakukan perbaikan.

Selanjutnya melakukan uji coba dengan kelompok kecil, revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang sudah diberikan oleh siswa terhadap media pembelajaran. Dari masukan dan saran tersebut, produk direvisi sehingga dapat dianggap layak untuk diuji coba dilapangan. Berikut adalah detail mengenai masukan dan saran yang diberikan oleh siswa.

Tabel 4. 9 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi

Point Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Soal nomer 2 agak susah dipahami		

8. Uji Coba Kelompok Besar/Implementasi

Uji coba kedua melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Purorejo 01, yang terdiri dari 15 siswa, dan dilakukan dalam skala besar. Setiap siswa kelas V SDN Purorejo 01 menerima angket yang berisi informasi tentang motivasi belajar, dan hanya siswa kelas V SDN Purorejo 01 yang diminta untuk mengisi angket tersebut pada uji coba kedua.

Data ini dikumpulkan dari uji coba lapangan yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Purorejo 01 melalui media pembelajaran *PowerPoint* berbasis masalah. Hasil kuantitatif dari uji coba kelompok besar disajikan di bawah ini.

Tabel 4. 10 Angket Motivasi Belajar Siswa

Siswa	Aspek Penilaian																				$\sum x$	$\sum xi$	(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	94	100	94
2	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	91	100	91
3	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	90	100	90
4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	93	100	93
5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	91	100	91
6	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	91	100	91
7	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	94	100	94
8	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	94	100	94
9	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	89	100	89
10	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	95	100	95

11	5	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	88	100	88
12	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	93	100	93
13	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	95	100	95
14	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	89	100	89
15	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	95	100	95
$\sum x$	72	74	69	69	66	67	69	73	67	74	68	70	66	63	65	70	71	70	70	69	1382	1500	92,1
$\sum xi$	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1500	1500	0
(%)	72	74	69	69	66	67	69	73	67	74	68	70	66	63	65	70	71	70	70	69	92,1	0	92,1

Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = Presentase Motivasi Belajar

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban Tertinggi

$$P = \frac{1857}{2000} \times 100$$

$$P = 92,1 \%$$

Dari seluruh pemaparan data diatas menjelaskan bahwa media pembelajaran yang sudah diperoleh melalui 15 siswa sebagai seorang responden terkait penelitian dan pengembangan. rumus diatas dijelaskan bahwa hasil motivasi belajar siswa adalah 92,1 % yang mana termasuk dalam kriteria sangat baik

BAB V

PEEMBAHASAN

A. Pembahasan Proses Pengembangan Produk

1. Penelitian dan pengumpulan data

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan di SDN Purorejo 01 ditemukan bahwa guru sebelumnya belum pernah memakai media pembelajaran interaktif seperti *PowerPoint*. Guru lebih cenderung memakai metode ceramah dan bahan ajar dari buku paket tanpa menerapkan metode Problem Based Learning (PBL). Ini mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi dan malas dalam mengerjakan tugas, siswa juga mengalami kebingungan dan kurang termotivasi ketika diberikan tugas oleh guru akibatnya Siswa cenderung bercanda dengan teman-temannya daripada mendengarkan penjelasan guru.

Kehadiran media pembelajaran menawarkan solusi bagi guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan supaya mudah dipahami. Media ini mampu mengatasi tantangan saat ini, terutama dalam menghadapi berbagai kesulitan dalam memahami dan menerima pelajaran. Jika media ini dikembangkan dan digunakan sesuai dengan fungsinya, pembelajaran akan menjadi lebih mudah, dan tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru dalam proses pengajaran dapat terpenuhi dengan baik. Peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran tentunya menjadi harapan bagi semua pendidik di semua tempat.⁴⁷

⁴⁷ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50, <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis PBL. Langkah awal adalah mempelajari kurikulum yang berlaku, dalam hal ini Kurikulum Merdeka, dan menetapkan capaian pembelajaran serta tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Mata pelajaran yang dipilih adalah IPAS dengan materi budaya daerah. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang kemudian dikonversi menjadi format aplikasi (APK) untuk dapat berjalan pada perangkat Android. Manfaat dari produk ini adalah siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimana saja, kapan saja dan dalam jangka waktu yang lama. Pendapat diatas mendukung pentingnya media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, dimana siswa dapat menentukan sendiri kemampuan mereka dalam belajar.⁴⁸

3. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis PBL. Langkah awal adalah mempelajari kurikulum yang berlaku, dalam hal ini Kurikulum Merdeka, dan menetapkan capaian pembelajaran serta tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Mata pelajaran yang dipilih adalah IPAS dengan materi budaya daerah. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang kemudian dikonversi menjadi format aplikasi (APK) untuk dapat berjalan pada perangkat Android. Manfaat dari produk ini adalah siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimana saja, kapan saja dan

⁴⁸ Mukarromah and Andriana.

dalam jangka waktu yang lama. Pendapat diatas mendukung pentingnya media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, dimana siswa dapat menentukan sendiri kemampuan mereka dalam belajar.⁴⁹

4. Pengembangan Produk

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan memiliki bentuk akhir dengan format aplikasi (APK) yang dapat dijalankan pada perangkat Android. Aplikasi ini diberi nama "Aplikasi Budaya," yang bertujuan untuk memotivasi siswa dan memberikan karakter yang kuat pada materi budaya daerah. Aplikasi ini dilengkapi dengan sebuah logo khusus yang mencirikan dan memberikan identitas unik pada media pembelajaran tersebut.

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, materi disusun dan diintegrasikan menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* yang berjalan disistem operasi *Windows*. Pada tahap ini, materi, tata letak, video, dan permainan edukatif interaktif dimasukkan ke dalam slide *PowerPoint*.

Langkah selanjutnya adalah mengonversinya ke format *HTML*. Konversi ini dilakukan menggunakan aplikasi *ispring*, yang juga beroperasi pada sistem *Windows*. Tahap konversi ini penting untuk memastikan bahwa semua elemen interaktif dan animasi dalam *PowerPoint* dapat dipertahankan dalam format web. Langkah terakhir dalam proses pengembangan adalah mengubah file *HTML* tersebut menjadi format APK. Konversi ini dilakukan menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder Pro*. Dengan konversi ini, media

⁴⁹ Mukarromah and Andriana.

pembelajaran menjadi sebuah aplikasi yang dapat diinstal dan dijalankan pada perangkat Android. Pembelajaran menggunakan teknologi seperti *PowerPoint* interaktif, khususnya di dunia saat ini, harus fleksibel, interaktif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.⁵⁰

5. Validasi Produk

Untuk mengetahui apakah media *PowerPoint* interaktif berbasis masalah layak digunakan dan apakah produk tersebut layak digunakan, validasi dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I, ahli dalam bidang validasi media.

Hasil analisis desain media secara keseluruhan mendapatkan nilai akhir 92 persen. Ini menunjukkan kategori yang sangat layak, seperti yang disebutkan sebelumnya dalam kriteria nilai akhir. Hal ini menunjukkan bahwa desain media sangat menarik; selain itu, desain gambar, warna, dan font yang dipilih sangat sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, validasi dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang ditampilkan pada media adalah valid. Ibu Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, bertanggung jawab atas validasi tersebut. Penilaian materi yang disesuaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Menurut hasil validasi, 96% ahli materi dianggap sangat layak. Ahli materi memberikan saran, yang berarti soal diubah berdasarkan saran atau masukan.

⁵⁰ Eka Wulandari, "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Hybrid Learning," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (1) 2, no. 2 (2022): 1–7.

6. Revisi Produk

Dalam pengembangan produk media pembelajaran, tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki materi pembelajaran dan desain sehingga layak untuk uji coba lapangan. Hasil dari tahap revisi ini adalah revisi desain dan materi pembelajaran berdasarkan saran dan umpan balik dari validator.

7. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk ini dilakukan untuk menilai kesesuaian dan efektivitas produk pembelajaran sebelum diterapkan di lapangan. Uji coba dilakukan dua kali dengan melibatkan lima siswa dari kelas 5.

Dari data kuantitatif di atas, persentase motivasi belajar siswa terhadap produk pembelajaran adalah 89.4%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Data kualitatif tersebut diperoleh dari catatan dan saran siswa terhadap media pembelajaran.

Berikut adalah ringkasan kritik dan saran yang diberikan siswa: Mediana bagus dan sangat menarik, Bahasa yang digunakan sangat jelas, Soal nomor 2 susah dipahami. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan persentase 91.2%. Saran dan kritik yang dari siswa digunakan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran sebelum diterapkan secara lebih luas.

8. Revisi produk akhir

Dari hasil uji coba kecil setelah diujikan, maka peneliti melakukan revisi mengenai hasil uji coba skala kecil untuk memperoleh hasil maksimal sebelum diujikan sebagai skala besar.

9. Uji coba besar/Implementasi

Uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Purorejo 01 yang berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Angket ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek penilaian yang mencakup motivasi belajar, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan keterlibatan siswa. Berikut adalah beberapa data yang telah di peroleh dari hasil coba besar/implementasi

Hasil angket yang diisi oleh 15 siswa. Setiap aspek penilaian diberikan skor, dan total skor dikalkulasi untuk mendapatkan persentase motivasi belajar siswa. Hasil dari angket tersebut menunjukkan persentase motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran mencapai 92.1%, yang menunjukkan kriteria sangat baik. Berdasarkan data kuantitatif, media pembelajaran tersebut sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Skor rata-rata 92.1% menunjukkan bahwa siswa merasa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan oleh Hanny Pramitha Putri, dkk dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memberikan manfaat positif dan dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik, sehingga siswa lebih antusias terhadap kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam proses belajar mengajar membawa beberapa manfaat, yaitu meningkatkan

minat, fokus, dan keaktifan siswa selama pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan atau jenuh.⁵¹

B. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan solusi inovatif yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan yang interaktif dan menarik, media ini membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih dinamis dan menyenangkan. Berdasarkan teori motivasi belajar, motivasi timbul akibat adanya perbedaan stimulus antara situasi sekarang dengan harapan masa depan, yang tercermin dalam perubahan emosional saat munculnya motivasi dan selama upaya mencapai tujuan agar siswa menjadi termotivasi untuk belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif.⁵² Hasil penelitian yang dilakukan (Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati, 2023) juga menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran menjadi lebih tinggi ketika materi disajikan dengan cara yang interaktif.⁵³

Menurut Suprihatin, media *PowerPoint* interaktif sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa. Setelah guru menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, siswa menjadi termotivasi untuk belajar.⁵⁴

Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memang dapat

⁵¹ Hanny Pramitha Putri and Nurafni Nurafni, "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3538–43, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>.

⁵² Arista Kustiyamegasari and Agung Setyawan, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal," *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, no. 1 (2020): 582–89.

⁵³ Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, and Mukti Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1064, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>.

⁵⁴ Siti Suprihatin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2019): 73–82, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.

memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. *PowerPoint* interaktif adalah salah satu contohnya. Hasil berikut menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengukur keinginan siswa untuk belajar di kelas 5 SDN Purorejo 01. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dengan skor keseluruhan 92,1%.

Perolehan hasil 92,1% ya menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif lebih dominan pada anak-anak dengan gaya belajar visual. Mustafida mengungkapkan gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menitikberatkan pada melihat sesuatu, seperti melihat gambar, pertunjukan, demonstrasi, dan video. Teori ini menyatakan bahwa *PowerPoint* interaktif ini akan bermanfaat bagi gaya belajar visual anak-anak.⁵⁵

⁵⁵ Fita Mustafida, "Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, no. 1 (2013): 77–96.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Spesifikasi Media pembelajaran powerpoint interaktif

Model pengembangan Borg dan Gall digunakan untuk membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis masalah yang berbasis pembelajaran. Model ini terdiri dari sepuluh tahap pengembangan, termasuk perencanaan pengembangan produk, penelitian dan pengumpulan data, revisi produk, uji coba kecil, revisi produk akhir, dan implementasi. Siswa ingin memahami pelajaran dengan lebih baik dengan membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah. Materi budaya daerah Kelas V dapat ditemukan dalam aplikasi dan format diperluas (APK).

Media pembelajaran Interaktif *Powerpoint* yang dibuat berdasarkan pembelajaran berbasis masalah disebut (Aplikasi Budaya). Penamaan media tersebut dimaksudkan untuk membantu memperjelas dan mengkarakterisasi ciri-cirinya serta menarik perhatian siswa ketika mengerjakan media pembelajaran. Desain logo yang digunakan peneliti menggunakan bentuk lingkaran yang memuat gambar reog, tari daerah, buku, dan angklung yang mewakili pentingnya ciri khas daerah di Indonesia. Mengingat Indonesia memiliki budaya yang sangat beragam, maka perancangan ini akan digunakan peneliti untuk menyampaikan pesan

visual kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis Android, yang selanjutnya akan digunakan siswa dalam proses pembelajarannya.⁵⁶

2. Motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *problem based learning*

Respon Respon siswa yang dimaksud adalah untuk menyalakan motivasi siswa dalam belajar saat menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis *problem based learning*. Melalui dua kali uji respon siswa, uji pertama dilakukan dengan partisipasi 5 siswa kelas V SDN Purorejo 01 dan mencapai skor presentase sebesar 89,4%. Sedangkan uji coba kedua dilakukan oleh keseluruhan siswa kelas V SDN Purorejo 01. Dari uji coba tersebut terhadap respon siswa memperoleh presentase skor sebesar 92,1 % dan pada kuaalifikasi sangat baik. Dari hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Purorejo secara signifikan.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat berikut:

1. Bagi peneliti, menambahkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan sebagai motivasi serta ide baru dalam pemanfaatan media *Powerpoint interaktif* dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL), siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

⁵⁶ Sri Pratiwi, Tonna Balya, and Reza Prabudi, "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Karya Audio Visual," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 5, no. 2 (2019): 145, <https://doi.org/10.31289/simbollika.v5i2.2900>.

2. Bagi Guru, dapat di jadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang dilakukan agar tidak monoton
3. Sekolah mempunyai pilihan untuk mengembangkan lingkungan pembelajaran berbasis PowerPoint dengan menggunakan metode *Problem Based Learning. (PBL)* nantinya.
4. Bagi Siswa yaitu dapat meningkatkan keterampilan mereka dan menjadi sebuah alat bantu agar siswa dapat dengan lebih mudah memahami materi.
5. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian melakukan kajian yang sama dapat mengembangkan penelitian dan tujuan yang ingin diteliti dan lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid Zaini. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Pandawangi Kabupaten Lumajang." *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53, No. 9 (2016): 1689–99.
- Allutfia, Fadila Ti, And Maryanti Setyaningsih. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ips Kelas Iv." *Academy Of Education Journal* 14, No. 2 (2023): 326–38. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V14i2.1656>.
- Anggraeni, Riri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Ennis Pada Materi Biologi," 2017, 150.
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, And Anatri Desstya. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, No. 1 (2023): 523–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i1.4566>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Desnawati, M.A. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (PPT) Interaktif Pada Materi Bentuk Molekul." *Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* 1 (2017).
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, And Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, No. 1 (2021): 76–83.
- Eka Wulandari. "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Hybrid Learning." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (1) 2, No. 2 (2022): 1–7.
- Elvira, Sylvia D. "Statistika Pendidikan." *International Journal Of Physiology* 6, No. 1 (2018): 2018.
- Fahlevi, Mahfudz Reza. "Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi Dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 5, No. 2 (2022): 230–49. <https://doi.org/10.32923/kjimp.V5i2.2714>.
- Fauzi, A. "Analisis Biaya Mutu Dalam Meningkatkan Daya Saing Pendidikan." *Jumpa: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, No. 1 (2020): 51–62.
- Febrita, Yolanda, And Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, No. 2019 (2019): 181–88.
- Hafid, H. Abd. "Sumber Dan Media Pembelajaran." *Jurnal Sulesana* 6, No. 2

(2011): 69–78. Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id.

Hartatik, Sri. “Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka.” *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan* 2, No. 4 (2023): 335–46. <https://doi.org/10.51878/Vocational.V2i4.1868>.

Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Hidayah, Nurul. *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Ased Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*, 2020.

Hobri. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila, 2010.

Jainiyah, Jainiyah, Fuad Fahrudin, Ismiasih Ismiasih, And Mariyah Ulfah. “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, No. 6 (2023): 1304–9. <https://doi.org/10.58344/Jmi.V2i6.284>.

Kustyamegasari, Arista, And Agung Setyawan. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal.” *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1, No. 1 (2020): 582–89.

Lilianti, Lilianti, Rahmawati M, Hasmira Said, Abubakar Abubakar, Nurzaima Nurzaima, And Wa Rosida. “Pelestarian Budaya Daerah Guna Pengembangan Sektor Pariwisata Di Taman Kanak-Kanak.” *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, No. 1 (2022): 181–90. <https://doi.org/10.30651/Aks.V6i1.5568>.

Luh, Ni, And Putu Ekayani. “Pentingnya Penggunaan Media Siswa.” *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, No. March (2021): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-.

Maallah, Muhammad Nur. “Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Al-Ibrah* 8, No. 1 (2019): 30–43.

Mukarromah, Aenullael, And Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal Of Science And Education Research* 1, No. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/Jser.V1i1.7>.

Mustafida, Fita. “Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan.” *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, No. 1 (2013): 77–96.

Noviati, Wiwi, And Hasil Belajar. “Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan.” *Jurnal Kependidikan* 7, No. 2 (2022): 19–27.

- Nurdyansyah, Nurdyansyah, Yusril Wahid, Nuril Nuzulia, And Moch Bahak Udin By Arifin. "Development Of Learning Media For Pena (Puzzle Nusantara) Material For Cultural Diversity To Improve Learning Outcomes For Class IV Students At MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk." *Madrosatuna: Journal Of Islamic Elementary School* 4, No. 2 (2020): 101–11. <https://doi.org/10.21070/Madrosatuna>.
- Oktavia, Fir Tri Ajeng, Dina Maharani, And Khoirul Qudsiyah. "Merdeka Belajar Pada Pembelajaran." *Edumatic* 4 (2023): 14–23.
- Pratiwi, Sri, Tonna Balya, And Reza Prabudi. "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Karya Audio Visual." *JURNAL SIMBOLIKA: Research And Learning In Communication Study* 5, No. 2 (2019): 145. <https://doi.org/10.31289/Simbollika.V5i2.2900>.
- Punaji Setyosari, M.Ed. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Kedua. Jakarta, 2012.
- Puspita, Ari Metalin Ika, Flora Puspitaningsih, And Kriska Yuki Diana. "Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1, No. 1 (2020): 49–54. <https://jurnal.stkippgitrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>.
- Putri, Hanny Pramitha, And Nurafni Nurafni. "Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 6 (2021): 3538–43. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.986>.
- Putri, Ovilia, And Utami Gumay. "Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika." *Silampri Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 3, No. 1 (2021): 58–69.
- Putri, Rantri Zulyan. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia." *Journal On Education*, No. 8.5.2017 (2022): 2003–5.
- Rahim, Maryam, And Murhima A Kau. "Student Journal Of Guidance And Counseling Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Pengenalan Budaya Daerah Tolitoli Pada Siswa" 1, No. April (2022): 23–38.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2014.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, And Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sunarmi. "Persepsi_Guru_Terhadap_Implementasi_Kurikulum_Merd." *Journal On Education* 05, No. 02 (2023): 1613–20.
- Suprihatin, Siti. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, No. 1 (2019): 73–82.

<https://doi.org/10.31316/G.Couns.V3i1.89>.

Teni Nurrita. “Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Misykat* 03, No. 01 (2018): 171.

Wahyudi, Samsuri Untung, Farida Nugrahani, And Mukti Widayati. “Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, No. 3 (2023): 1064. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i3.2446>.

Wantiana, Ira, And Mellisa Mellisa. “Kendala Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Basicedu* 7, No. 3 (2023): 1461–65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i3.5149>.

Wina Sanjaya, M.Pd. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

18 Maret 2024

Nomor : 1006/Un.03.1/TL.00.1/03/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SDN Purorejo 01
di
Kabupaten Lumajang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mochamad Abdul Mubarak
NIM : 20010311001
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Budaya Daerah Kelas 5 di SDN Purorejo 01
Lama Penelitian : 15 April 2024 sampai dengan 15 Juni 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PUROREJO 01
N SS : 101052101010 N PSN : 20520639
email : sdnpuorejo@gmail.com
Jl. Teuku Umar No. 21 Desa Purorejo Kec. Tempursari
L U M A J A N G - 6 7 3 7 5



KEPUTUSAN KEPALA SD NEGERI PUROREJO 01 Nomor : 800/004/427.63.01.10/2024

TENTANG SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Siti Sulasmani, S.Pd
NIP : 198106202006042024
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

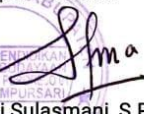
N a m a : Mochammad Abdul Mubarak
NIM : 200103110011
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tempat/ Tgl. Lahir : Lumajang, 16 Februari 2001

Mahasiswa tersebut/di atas telah benar-benar melakukan penelitian di SD Negeri Purorejo 01 Kecamatan Tempursari Kabupaten Lumajang terhitung selama bulan Januari – Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purorejo, 03 Mei 2024

Kepala Sekolah


Siti Sulasmani, S.Pd
NIP. 198106202006042024

Lampiran 3 Hasil Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Responden

Nama : Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
Jabatan : Dosen PGMI
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5
Layak = 4
Kurang Layak = 3
Tidak Layak = 2
Sangat Tidak Layak = 1

D. Penilaian Aspek Materi

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Materi	1. Materi sesuai dengan CP, TP, dan ATP	✓				
	2. Ketepatan konsep materi	✓				

	3. Keruntutan materi yang disajikan	✓				
	4. Kecermatan cakupan isi materi	✓				
	5. Kecocokan materi dengan perkembangan peserta didik	✓				
Bahasa	6. Ketepatan Bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	✓				
	7. Penyajian Bahasa mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik	✓				
Media	8. Kecocokan pemilihan gambar dengan materi	✓				
	9. Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik	✓				
	10. Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	✓				
	11. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	✓				
Evaluasi	12. Kecocokan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
	13. Kecocokan butir soal dengan pilihan jawaban	✓				
	14. Kecocokan butir soal dengan kemampuan peserta didik	✓				
	15. Penyajian pembenaran jawaban yang sesuai	✓				

Kritik dan Saran:



Malang, 18 Maret2024

Validator Media



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I

Lampiran 4 Hasil Validasi Desain Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Responden

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I
Jabatan : Dosen PGMI
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat layak = 5
Layak = 4
Kurang Layak = 3
Tidak Layak = 2
Sangat Tidak Layak = 1

D. Penilaian Aspek Media

Variabel Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Desain dan layout/tata letak	1. Ketepatan desain sampul		✓			
	2. Ketepatan pemilihan background	✓				

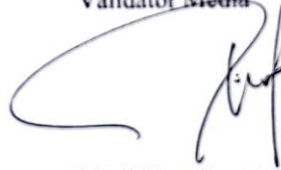
	3. Ketepatan proporsi <i>layout</i> /tata letak	✓				
Teks	4. Ketepatan pemilihan model <i>font</i>	✓				
	5. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	✓				
	6. Ketepatan pemilihan warna teks	✓				
Gambar	7. Kesesuaian pemilihan gambar pada masing-masing pembahasan	✓				
	8. Kualitas tampilan gambar	✓				
	9. Ketepatan ukuran gambar	✓				
	10. Kemenarikan gambar yang disajikan	✓				
Penggunaan	11. Kecocokan media dengan peserta didik	✓				
	12. Kemudahan pemakaian media	✓				
	13. Pengaruh media terhadap kemandirian belajar peserta didik	✓				
	14. Pengaruh media dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik	✓				
	15. Pengaruh media terhadap penambahan pengetahuan peserta didik	✓				

Kritik dan Saran:

Sudah sesuai dengan materi dosen

Malang, 15 Maret2024

Validator Media



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Lampiran 5 Hasil Motivasi Belajar Siswa

Angket Motivasi Belajar Siswa

A. Identitas Responden

Nama : 7 ubin
Kelas/No. Absen : 5/4
Instansi :

B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar motivasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik termotivasi atau tidak ketika mengikuti pembelajaran.
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari peserta didik sebagai pengguna media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan peserta didik untuk mengisi lembar motivasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Setuju = 5
Setuju = 4
Cukup Setuju = 3
Tidak Setuju = 2
Sangat Tidak Setuju = 1

D. Penilaian Aspek Media

No	Instrumen Motivasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami					✓
2	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami					✓
3	Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik					✓
4	Saya suka berbicara saat guru menjelaskan					✓
5	Saya mengerjakan tugas dengan mandiri				✓	

6	Saya mengerjakan tugas tanpa bertannya pada teman					✓
7	Saya aktif menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru				✓	
8	Saya takut menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru					✓
9	Saya ikut serta menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru					✓
10	Saya belajar kembali di rumah materi yang sudah di jelaskan di sekolah					✓
11	Saya tidak suka membaca materi karena membosankan					✓
12	Saya senang ketika belajar IPAS				✓	
13	Saya datang ke sekolah tepat waktu				✓	
14	Saya suka mengerjakan tugas yang guru berikan					✓
15	Saya menyesal apabila tertinggal materi pembelajaran IPAS					✓
16	Saya suka mengerjakan PR dari guru					✓
17	Saya bosan ketika guru menjelaskan dengan ceramah di depan					✓
18	Ketika di jelaskan saya suka mengungkapkan pendapat terkait materi yang telah di jelaskan				✓	
19	Jika nilai IPAS saya jelek saya akan belajar lebih giat lagi					✓
20	Jika nilai IPAS saya jelek saya tidak mau belajar lagi				✓	

Kritik dan Saran:

Lampiran 6: Hasil Pengerjaan Tugas PBL

Kelompok : 1
Nama kelompok : 1. Laila
2. Syapora
3. Abi
4. Ai

Jawaban:

1a: Menara Kudus
- kaligrafi
- wayang Mahabharata

1b: Akulturasi adalah suatu proses sosial yg timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing. kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaannya sendiri tanpa menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan kelompok itu sendiri.

2a: Dia menyusun bebatuan di depan rumah nya dengan ketiti, menciptakan pola^{2x} yg indah dan bermakna. Nini menjelaskan pada cucunya makna^{2x} di balik pola^{2x} yg di susun menjadi bagian dari identitas mereka. Di hari hari tertentu mereka mengadakan upacara adat untuk menghormati roh dan memohon perlindungan serta keberkahan bagi desa mereka

2b: Karena budaya nusantara merupakan warisan leluhur yg tidak ternilai harganya, sebagai identitas Bangsa Indonesia, sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap leluhur, dan menjadi wisata budaya bagi turis mancanegara maupun domestik. Budaya nusantara yg unik membuat bangsa indonesia dikenal oleh negara^{2x} lain sebagai negara yg kaya akan budaya dan tradisi

3a: Reog ponorego adalah seni tradisional yg dikenal masyarakat Ponorego sebagai budaya. Tarian ini menampilkan sosok topeng macan berhias bulu merak berukuran besar.

3b: Prambanan adalah candi Hindu terbesar dan termegah yg pernah dibangun di jawa kuno. Pembangunan ~~ini~~ candi Hindu kerajaan ini dimulai oleh Rakai Pikatan sebagai tandingan candi Buddha Borobudur dan yg candi sewu

4a: Contoh warisan budaya Indonesia yg diakui dunia

- Pencak silat
- Angklung
- Candi
- wayang kulit
- Tari bali

4b: Karena sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap leluhur. Budaya nusantara merupakan warisan leluhur yg tak ternilai harganya. Karena warisan budaya adalah peninggalan yg penting bagi negara Indonesia.





JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200103110011
Nama : MOCHAMAD ABDUL MUBAROK
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Dosen Pembimbing 1 : VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI SEJARAH MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV DI SDN PUROREJO 01

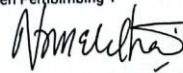
IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	18 Oktober 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Diskusi judul bersama dosen pembimbing	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Oktober 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Penyusunan latar belakang	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	27 Oktober 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Diskusi BAB 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	09 November 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Diskusi BAB 2	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	23 November 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Diskusi BAB 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	28 Desember 2023	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Perbaikan bab 123 dan acc seminar proposal	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	22 Februari 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Konsultasi revisi seminar proposal dan peogres media	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	13 Maret 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Konsultasi Bab 4 - 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	24 April 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Perbaikan bab 4 5 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	21 Mei 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Perbaikan bab 1 - 6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	12 Juni 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Perbaikan bab 1-6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	25 Juni 2024	VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd	Acc Sidang	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

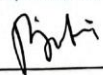
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


VANNISA AVIANA MELINDA,M.Pd

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 7 : Gambar Dokumentasi



(Wawancara pertama bersama guru kelas)



(Observasi bersama guru kelas)



(Uji Coba Pertama)



(Wawancara Kedua dengan guru kelas)



(Uji coba kedua)



(Implementasi)



(Foto bareng seluruh siswa kelas 5)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

Nama : Mochamad Abdul Mubarak
NIM : 200103110011
TTL : Lumajang, 16 Februari 2001
Alamat : Dusun Sukosari, Desa Pundungsari, Kecamatan Tempursari,
Kabupaten Lumajang
Email : moch.abdulumbarok@gmail.com
No HP : 082210437487

B. Riwayat Pendidikan

TK Dharmawanita Pundungsari 02
SDN Pundungsari 02
MTsN 2 Lumajang
MAN Lumajang
S 1 PGMI UIN Malang