

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF MATERI VOLUME
BALOK DAN KUBUS BERBASIS KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN KRATON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

SHINTYA EKA ROSALIA PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0160

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

SHINTYA EKA ROSALIA PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0160

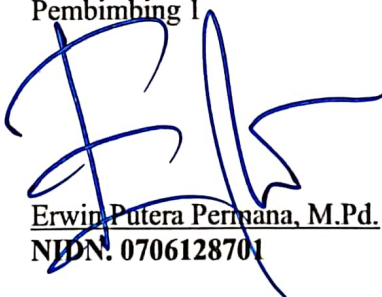
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF MATERI VOLUME
BALOK DAN KUBUS BERBASIS KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN KRATON**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri


Tanggal: 7 Juli 2023

Pembimbing 1



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing 2



Rian Damarismawa, M.Pd.
NIDN. 0728129001

Skripsi oleh:

SHINTYA EKA ROSALIA PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0160

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF MATERI VOLUME
BALOK DAN KUBUS BERBASIS KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN KRATON**




Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 20 Juli 2023

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- | | | |
|---------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Erwin Putera Permana, M.Pd. | () |
| 2. Penguji I | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. | () |
| 3. Penguji II | : Rian Damariswara, M.Pd. | () |

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Murni Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Shintya Eka Rosalia Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Trenggalek/10 April 2000

NPM : 19.1.01.10.0160

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2023

Yang menyatakan



10000
METERAL
TEMPER
SOD47AKX493648122

Shintya Eka Rosalia P.

NPM. 19.1.01.10.0160

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Lebih baik berjuang melakukannya tapi gagal, daripada tidak pernah berjuang sama sekali”

SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK KELUARGA TERSAYANG

ABSTRAK

Shintya Eka Rosalia Putri: Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Volume Balok Dan Kubus Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kraton.

Penelitian ini dilatar belakangi observasi dan wawancara di SDN Kraton, terdapat permasalahan bahwa siswa mengalami rendahnya hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena kurang maksimalnya media yang digunakan untuk proses pembelajaran, sumber belajar hanya buku siswa dan menggunakan metode ceramah. Sehingga perlu dikembangkan media untuk menunjang proses pembelajaran dengan harapan hasil belajar yang maksimal. Pengaplikasian konsep nyata pada pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari berkaitan pendekatan kontekstual. Kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari, matematika mempunyai peran yang sangat penting. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kraton. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analisis Development Design Implementation Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelas V SDN Kraton berjumlah 18 siswa. Produk ini melalui tahap uji validasi dari ahli materi, uji validasi media, angket respon siswa dan guru serta *pretest-posttest*. Uji validasi mendapatkan perolehan skor 87,5% dengan kriteria valid. Validasi ahli media mendapatkan perolehan 80% dengan kriteria sangat valid. Respon siswa mendapatkan skor persentase 83,33% dengan kriteria sangat praktis dan respon guru mendapatkan perolehan 90% dengan kriteria sangat praktis. Uji coba terbatas keefektifan media mendapat skor 100% dinyatakan efektif dengan peningkatan *pre test* ke *post test* dengan nilai rata-rata 0,7 dengan kriteria sedang. Sedangkan uji coba luas mendapatkan skor 88,8% dinyatakan efektif dengan peningkatan *pre test* ke *post test* dengan nilai rata-rata 0,7 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *media PowerPoint interaktif, volume balok dan kubus, kontekstual, hasil belajar*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kraton“ ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1
5. Rian Damarismawa, M.P.d selaku dosen pembimbing 2
6. Bapak/ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
7. Rekan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri,
8. Rekan mahasiswa kos family macro, serta
9. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia pendidikan.

Kediri, 17 Juli 2023

SHINTYA EKA ROSALIA P.
NPM. 19.1.01.10.0160

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
A. Identifikasi Masalah	19
B. Rumusan Masalah	19
C. Tujuan Penelitian	20
BAB II: LANDASAN TEORI	21
A. Hakikat Media Pembelajaran	21
B. Hakikat PowerPoint Interaktif	23
C. Pembelajaran Kontekstual	29
D. Hakikat Matematika	30
E. Hasil Belajar	36
F. Penelitian Terdahulu	37
G. Kerangka Berpikir	42
BAB III: METODE PENELITIAN	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	45
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	48

D. Uji Coba Model/Produk	48
E. Validasi Model/Produk	49
F. Teknik Analisis Data	49
G. Instrumen Pengumpulan Data	56
BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Studi Pendahuluan	63
B. Pengujian Model Terbatas	74
C. Pengujian Model Perluasan	85
D. Validasi Model	86
E. Pembahasan Hasil Penelitian	94
BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	97
A. Simpulan	97
B. Implikasi	98
C. Saran-saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Skor Penilaian Ahli materi dan media	50
Tabel 3. 2. Range Persentase Kriteria Kualitatif Kevalidan	51
Tabel 3. 3 Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan.....	51
Tabel 3. 4 Range Persentase Kriteria Kepraktisan.....	52
Tabel 3. 5 Angket Kepraktisan Guru	60
Tabel 3. 6 Instrumen Keefektifan untuk siswa.....	61
Tabel 3. 7 Peningkatan Hasil Belajar.....	61
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi	74
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media.....	76
Tabel 4. 3 Hasil Respon Guru	77
Tabel 4. 4 Hasil Respon Siswa.....	79
Tabel 4. 5 Peningkatan Hasil Belajar Uji Coba Terbatas.....	81
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	81
Tabel 4. 7 Revisi Pengembangan Media.....	82
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa	89
Tabel 4. 9 Peningkatan Hasil Belajar Siswa	90
Tabel 4. 10 Desain Akhir Model.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan menu home.....	26
Gambar 2. 2 Tampilan menu insert.....	26
Gambar 2. 3 Tampilan menu design	27
Gambar 2. 4 Tampilan menu transition.....	27
Gambar 2. 5 Tampilan menu animation.....	27
Gambar 2. 6 Tampilan menu slide show.....	27
Gambar 2. 7 Tampilan menu record	28
Gambar 2. 8 Tampilan menu review	28
Gambar 2. 9 Tampilan menu view	28
Gambar 2. 10 Tampilan menu help.....	28
Gambar 2. 11 Tampilan menu nitro	29
Gambar 2. 12 Tampilan menu shape.....	29
Gambar 2. 13 komponen balok	32
Gambar 2. 14 balok transparan	33
Gambar 2. 15 komponen kubus	34
Gambar 2. 16 kubus transparan.....	35
Gambar 3. 1 Model ADDIE (Gustafson, Kent L.; Branch, 2002)	45
Gambar 4. 1 Slide 1 Cover.....	67
Gambar 4. 2 Slide 2 Menu	67
Gambar 4. 3 Slide 3 Petunjuk tombol	67
Gambar 4. 4 Slide 4 KD.....	68
Gambar 4. 5 slide 5 Indikator.....	68
Gambar 4. 6 slide 6 Tujuan Pembelajaran	68
Gambar 4. 7 Slide 7 Profil Pengembang.....	69
Gambar 4. 8 Slide 8 Menu materi	69
Gambar 4. 9 Pengertian dan Ciri Kubus	69
Gambar 4. 10 Slide 13-14 Materi Volume.....	70
Gambar 4. 11 Slide 15 Volume Kubus	70
Gambar 4. 12 Slide 16 Volume Kubus	70

Gambar 4. 13 Slide 17 Volume Kubus	71
Gambar 4. 14 slide 18-21 Pengertian dan Ciri Balok	71
Gambar 4. 15 Slide 22 Volume Balok	71
Gambar 4. 16 Slide 23 Volume Balok	72
Gambar 4. 17 Slide 24 Volume Balok	72
Gambar 4. 18 Slide 25-35 Soal Kubus.....	72
Gambar 4. 19 Slide 35-44 Soal Balok.....	73
Gambar 4. 20 Slide 45 Spine Kuis	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	106
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian di SD	109
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	110
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	112
Lampiran 6 Hasil Validasi Media	134
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi.....	136
Lampiran 8 Respon Guru	139
Lampiran 9 Respon Siswa.....	142
Lampiran 10 Hasil Pre Test.....	145
Lampiran 11 Hasil Post Test	154
Lampiran 12 Dokumentasi.....	160
Lampiran 13 Hasil Plagiasi	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh institusi formal (Pratiwi et al., 2019). Proses pembelajaran sangat penting karena di dalamnya terjadi kegiatan timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dirancang dan difasilitasi oleh guru dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran ialah proses interaksi antara siswa dan sumber belajar (Firmadani, 2020). Sedangkan pembelajaran menurut (Balandin et al., 2010) diartikan sebagai kumpulan kegiatan yang dirancang dengan baik, melibatkan informasi dan lingkungan sehingga membantu siswa belajar. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan terstruktur seorang pendidik yang melibatkan informasi dan lingkungan sehingga proses belajar dapat mencapai potensi siswa. Selain itu pendekatan juga diperlukan, seperti konsep pembelajaran kontekstual yang menekankan pada bagaimana materi pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga mereka dapat menghubungkan dan menerapkan hasil pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari, seperti pembelajaran matematika.

Selama ini pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam prosesnya siswa jarang diberi kesempatan untuk bertanya ataupun menjelaskan asal mula mereka mendapatkan jawaban (Yuniarti, 2016). Sejalan dengan (Siagian, 2016) pemahaman yang diperoleh siswa melalui proses belajar dan interaksi dengan orang lain, dapat membentuk pengetahuan mereka sendiri. Menurut (Nicky Dwi Puspaningtyas, 2016), belajar matematika diperlukan kemampuan untuk berpikir, bernalar dan berargumen secara matematis sehingga siswa mampu untuk menyelesaikan permasalahan baru. Siswa tidak hanya menghafal rumus atau teori, tetapi lebih menekankan pada bagaimana pengetahuan dibentuk. Belajar adalah proses yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa, bukan hanya sekedar guru mentransfer pengetahuan kepada siswa. Selain itu juga terjadi interaksi serta memberikan manfaat bagi dirinya sendiri (Rahma et al., 2022). Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran matematika haruslah bertahap dan berurutan sehingga siswa memperoleh pemahaman dan pengetahuan guna untuk menghadapi permasalahan baru. Selain itu tidak hanya menghadapi rumus saja, melainkan diajarkan bagaimana menemukan terbentuknya sebuah rumus matematika dan memberikan manfaat untuk siswa.

Matematika identik dengan berpikir kritis dan penalaran. Penalaran adalah proses menganalisis dan memahami pernyataan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian mengungkapkannya baik secara lisan maupun tulisan (Perdana & Suswandari, 2021). Hal tersebut identik dengan

konsep pembelajaran kontekstual yang mana melatih siswa menemukan esensi dari konsep pembelajaran matematika yang dipelajari (Erlina et al., 2021). Menurut (Umar Syahid, 2015) pendekatan kontekstual adalah jenis pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata untuk membantu siswa menemukan, memahami, dan menerapkan ide-ide yang diajarkan ke dalam kehidupan nyata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan kontekstual pembelajaran yang menghubungkan pelajaran ke situasi dunia nyata untuk membantu siswa menemukan, memahami dan menerapkan konsep yang diajarkan. Dengan kata lain siswa akan lebih memahami dan tertarik jika menghadirkan konsep pembelajaran kontekstual.

Menurut wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Kraton Kabupaten Kediri, membuktikan bahwa mengalami kendala dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan banyak nilai yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu secara ketuntasan klasikal 27,77% pada materi volume balok dan kubus.

Hal di atas disebabkan siswa merasa bosan dan pasif karena sulit memahami konsep materi yang disampaikan guru. Perhatian siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif dan komunikatif rendah. Selain itu juga kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi guru kepada siswa dalam pelajaran matematika, khususnya materi tentang volume balok dan kubus. Guru kelas lebih sering menggunakan lebih sering menggunakan gambar dari buku teks

dan menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, tugas dilakukan sesuai dengan buku tersebut. Jadi, guru dapat membuat suasana belajar yang disukai siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Salah satu komponen yang mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang berbasis *audio* dan *visual* (Al Munawarah, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, dan konsentrasi serta akan berfungsi sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga dapat memberikan pengaruh psikologis kepada siswa (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Variasi media pembelajaran di kelas dapat membuat pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa dan membuat mereka tertarik dengan apa yang disampaikan, yaitu penerapan media pembelajaran *audio visual* mengenai mata pelajaran matematika berbasis *Microsoft PowerPoint*.

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti tampilan *Microsoft PowerPoint* dan media *audio visual*. Hal tersebut dikarenakan *audio visual* adalah media yang mendorong dan merangsang pembelajaran aktif serta mengembangkan kemampuan siswa untuk bertanya dan menyimak (Dea Lita Salsabila et al., 2020). Alat pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran tetapi juga dapat memberikan pengalaman. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program *software* yang dimaksudkan untuk membuat dan menampilkan program multimedia yang menarik dan mudah digunakan.

(Marfuah et al., 2016). Penggunaan program *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Mulyana et al., 2022). Oleh karena itu, *Microsoft PowerPoint* cocok digunakan dalam penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran karena membuat kelas interaktif dan mudah dibuat.

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif akan membantu antara lain: (a) Untuk Siswa: memberikan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan fleksibel sebagai pendukung kegiatan pembelajaran dan untuk membantu siswa memahami materi volume balok dan kubus; (b) Untuk Guru: memberikan media alternatif yang fleksibel dan efektif untuk digunakan serta memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa pada pelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, analisis yang telah ditemukan tentunya hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang kurang efektif. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan ide kreatif tentang penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran yang mengandung materi mengenai volume balok dan kubus untuk siswa kelas V SD dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kraton”.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi pembelajaran. membuktikan bahwa mengalami kendala rendahnya hasil belajar. Dibuktikan dengan banyak nilai yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu secara ketuntasan klasikal 27,77% pada materi volume balok dan kubus.
2. Guru kurang maksimal dalam membuat media pembelajaran.
3. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam makalah ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual untuk siswa kelas V SDN Kraton?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual siswa kelas V SDN Kraton?
3. Bagaimana keefektifan belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual siswa kelas V SDN Kraton?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis literasi numerasi pada materi volume balok dan kubus kelas V SDN Kraton.
2. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis literasi numerasi pada materi volume balok dan kubus kelas V SDN Kraton.
3. Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis literasi numerasi pada materi volume balok dan kubus kelas V SDN Kraton.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Angko, N., & Mustaji, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i1.1>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Baktiar, P. (2021). *Berbasis Etnomatematika Dengan Permainan Engklek Kelas Vii Smp Negeri 1 Malangke Barat Berbasis Etnomatematika Dengan Permainan Engklek Kelas Vi Sd Negeri 1*. 19–83.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Dea Lita Salsabila, Heri Hidayat, Heny Mulyani, Dini Arlina, & Delfianti Azzahra. (2020). Penggunaan Media Audiovisual Dengan Power Point di Tengah Pandemi dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(2), 120–128. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i2.28>

- Dewi, N. R., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Tehnique (VCT) Tipe Percontohan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN 3 Peresak Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1465–1474. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/265/228>
- Erlina, A. P. N., Widodo, S., & Handayani, A. D. (2021). Meta – Analisis: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Implementasi Pembelajaran Kontekstual. *Vygotsky*, 3(2), 111. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.403>
- Fajriyah, N. L. (2019). Pengembangan Instruksional Design Mata Pelajaran Fiqh Kelas Vi Dengan Model Addie Di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 35–54.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gustafson, Kent L.; Branch, R. M. (2002). Survey of instructional development models, third edition. In *TechTrends* (Vol. 45, Issue 1). <https://doi.org/10.1007/bf02763388>
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Kharisma, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Minyak Bumi dan Petrokimia di Kelas XI Mas Muta'allimin Aceh (Skripsi). *Skripsi*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/3858/>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–

125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>

Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic for Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Jurnal Gantang*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.31629/jg.v1i1.5>

Marliani, R. (2022). *PENERAPAN PROBLEM SOLVING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH RANTOK QAMARUL HUDA*. 1–67.

Maryatun, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.139>

Muliyana, D., Roza, Y., & Armis, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 459–471. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>

Nicky Dwi Puspaningtyas, M. U. (2016). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MAHASISWA PGSD STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG. *Trabalho de Conclusão de Curso*, 1(9), 1–10. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Nury, W. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk pada Pembelajaran Barisan dan Deret Aritmatika Kelas XI di SMA Negeri*

[http://digilib.uinkhas.ac.id/3906/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3906/2/Yunita Nury Wulandari_T20177070.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/3906/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/3906/2/Yunita%20Nury%20Wulandari_T20177070.pdf)

- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>
- Prasetya, R. G. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI DAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP BANGUN RUANG SISWA. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(3), 6–18.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4355>
- Putri, W. D., & Rukun, K. (2019). Efektifitas Multimedia Interaktif. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 332–338.
- Rahma, A. S., Syahputra, E., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematic Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 980–995. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1328>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani. [http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Satriansyah, M. E. (2016). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN KONSEP USAHA DAN ENERGI DI MTsS ULUMUL QURAN BANDA ACEH. *Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Institut Agama Islam*

Negeri Salatiga., 147(March), 11–40.

- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*2, 2(1), 58–67.
- Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/23611/21586>
- Sudaryana, T., Syamsuri, & Sukirwan. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Disposisi Matematis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 25–39. <http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v13i1.21758><http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Sumanto. (2010). *Pengertian dan Jenis-jenis Bangun Ruang*. 10–41.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Umar Syahid, T. (2015). *Studi Komparasi Model Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Dan Pendekatan Kontekstual Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viii Smp*. 1–13.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>

- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
- Wicaksono, K. A. D., Handayanto, A., & Happy, N. (2020). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantu Media Powerpoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Program Linear. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 461–466. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6668>
- Windayana, H. (2010). Pembelajaran Matematika Kontekstual Kelompok Permanen dan Tidak Permanen dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Wiryanto, W. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yuniarti, Y. (2016). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(2), 109–114. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4575>