



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status Terakreditasi "B" SK BAN-PT No 14097/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/II/2022. Tanggal 2 Februari 2022
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No : 239 /PGSD-FKIP-UNPGRIKdr/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kukuh Andri Aka, M.Pd.

NIDN : 0713118901

Jabatan : Kaprodi PGSD

Menyatakan bahwa:

Nama : DINDA AYU ANITASARI

NPM : 19101100084

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif (POPIN) Materi Kewajiban Dan Hak Anak Di Rumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk

telah dilakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat yudisium prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kediri, 8 Agustus 2023

Kaprodi PGSD,

Kukuh Andri Aka, M.Pd.

Plagiarism Detector v. 2129 - Originality Report 7/5/2023 3:25:18 PM

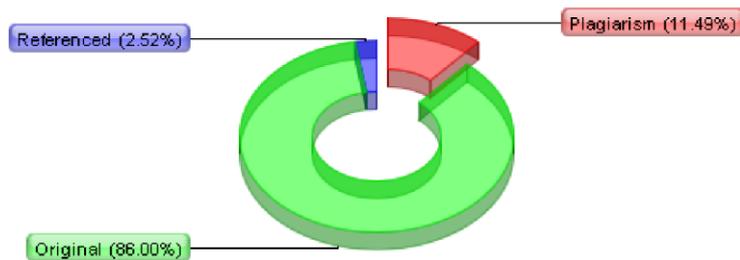
Analyzed document: Dinda A_Skripsi_4B - 4B- Dinda Ayu A.pdf Licensed to: Bagus Amirul

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

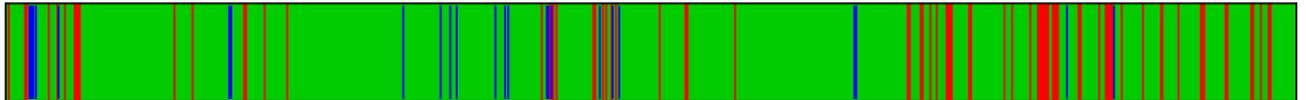
Check type: Internet Check
TEE and encoding: ifilter

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 51

- 21% 2557 1. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/download/28297/16763>
- 8% 1114 2. <https://text-id.123dok.com/document/zpdxe9vz-pengembangan-media-pembelajaran-power-po-1.html>
- 8% 1036 3. <https://123dok.com/document/y692xx4y-pengembangan-media-pembelajaran-power-point.html>



Processed resources details: 119 - Ok / 28 - Failed



Important notes:

Wikipedia:



[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
2. Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
3. Document not normalized: percent not reached 5%
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
5. Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF (POPIN) MATERI KEWAJIBAN DAN HAK ANAK DI RUMAH UNTUK SISWA KELAS III SDN JEGREG KABUPATEN NGANJUK SKRIPSI Diajukan Untuk Penulisan Proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat



Plagiarism detected: 0.16%

—<https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...> + 2 resources! —

id: 1

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD OLEH : DINDA AYU ANITASARI NPM: 19.1.01.10.0084 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS

NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2023 ii Skripsi Oleh: DINDA AYU ANITASARI NPM: 19.1.01.10.084 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

POWERPOINT INTERAKTIF (POPIN) MATERI KEWAJIBAN DAN HAK ANAK DI RUMAH UNTUK SISWA

KELAS III SDN JEGREG KABUPATEN NGANJUK Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Penelitian

Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal : 03 Juli 2023 Pembimbing 1, Pembimbing 2, iii

Skripsi Oleh: DINDA AYU ANITASARI NPM: 19.1.01.10.084 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF (POPIN) MATERI KEWAJIBAN DAN HAK ANAK DI

RUMAH UNTUK SISWA KELAS III SDN JEGREG KABUPATEN NGANJUK Telah dipertahankan di depan

Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Pada tanggal Juli 2023 Dan Dinyatakan

Telah Memenuhi Persyaratan Panitia penguji : 1. Ketua : 2. Penguji 1 : 3. Penguji 2 : Mengetahui, Dekan FKIP Dr.

Mumun Nurmilawati, M.Pd. NIDN. 0006096801 iv PERNYATAAN Yang bertanda tangan di bawah ini saya, Nama : Dinda Ayu

Anitasari Jenis Kelamin : Perempuan Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk/ 16 Maret 2001 NPM : 19.1.01.10.0084

Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi



Plagiarism detected: 0.27%

—<https://eprints.umm.ac.id/54723/1/NASKAH.pd...> —

id: 2

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, .. Juli 2023 Yang Menyatakan, Dinda Ayu Anitasari NPM. 19.1.01.10.0084 v MOTTO DAN PERSEMBAHAN



Quotes detected: 0.06%

id: 3

"Cukuplah Allah menjadi pelindung dan cukuplah Allah menjadi penolong (bagimu)"

(QS. An-Nisa'4: Ayat 45)



Quotes detected: 0.04%

id: 4

"Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju"

(Dinda Ayu Anitasari)



Quotes detected: 0.31%

id: 5

"Orang lain nggak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian succes storiesnya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri walaupun nggak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi tetap berjuang ya!"



Quotes detected: 0.24%

id: 6

"Tiada lembar yang indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, diri sendiri yang sudah berjuang, keluarga, sahabat dan temanteman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini"

vi ABSTRAK Dinda Ayu Anitasari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif (Popin)

Materi Kewajiban Dan Hak Anak Di Rumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk Kata kunci : Powerpoint

Interaktif, Kewajiban dan Hak Anak Penelitian ini dilatar belakangi siswa kelas III masih kurang memahami materi kewajiban

dan hak anak di rumah yang disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu menghasilkan

media pembelajaran, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan

keefektifan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reseach and Developmen (R&D) dengan model ADDIE yaitu

Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi).

Instrumen yang digunakan ada dua yaitu menggunakan angket dan post test. Hasil dari



Plagiarism detected: 0.04%

—<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 8 resources! —

id: 7

penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif

(popin) materi kewajiban dan hak anak di rumah untuk siswa kelas III SSDN Jegreg Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas popin diperoleh presentase rata-rata 91,66% sangat valid. (2) Hasil angket respon guru dan siswa diperoleh presentase rata-rata 93,84% kategori praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

- post test dengan menggunakan media pembelajaran popin diperoleh presentase 92,30% kategori efektif dan pada klasifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media popin valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. vii KATA PENGANTAR Puji Syukur duplejatkan

Plagiarism detected: 0.08% —https://www.academia.edu/60613405/Media_P...

kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga

- tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul

Quotes detected: 0.13%

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF (POPIN) MATERI KEWAJIBAN DAN HAK ANAK DI RUMAH UNTUK SISWA KELAS III SDN JEGREG KABUPATEN NGANJUK"

- merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan kepada: 1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UNP Kediri; 2. Dr. Mumun Nurmilawati., M.Pd, selaku Dekan FKIP PGSD UNP Kediri; 3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UNP Kediri; 4. Kharisma Eka Putri,

Plagiarism detected: 0.15% —<https://www.academia.edu/33979856/PENGEM...>

S.Pd.,M.Pd., selaku dosen pembimbing 1. 5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2. 6. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd.

- , selaku validator media. 7. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd., selaku validator materi. 8. Amelya Windhi Hapsari,
- S.Pd.,SD, selaku kepala sekolah SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. 9. Bapak dan Ibu guru SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. viii 10. Kepada orang tua tersayang Bapak Suwarto selaku ayahanda dan Ibu Sasi Riana selaku Ibu tercinta yang telah memberikan support dan kasih sayang yang tiada henti. 11. Teman-teman dan sahabat yang selalu ada dan berjuang bersama hingga sekarang, tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan

Plagiarism detected: 0.24% —<https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...> + 2 resources!

semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan. Kediri, ... Juli 2023 Yang

Menyatakan, Dinda Ayu Anitasari NPM: 19.1.01.10.0084 ix DAFTAR ISI HALAMAN

JUDUL..... i HALAMAN PENGESAHAN

..... ii PERNYATAAN

..... iv MOTTO DAN PERSEMBAHAN

..... v

ABSTRAK vi KATA PENGANTAR

..... vii DAFTAR ISI

..... ix DAFTAR TABEL

..... xii DAFTAR GAMBAR

..... xiii DAFTAR LAMPIRAN

..... xiv BAB I

..... 15

PENDAHULUAN..... 15 A. Latar Belakang Masalah

..... 15 B. Identifikasi Masalah

.....	19 C. Pembatasan Masalah	
.....	20 D. Rumusan Masalah	
.....	20 E. Tujuan Penelitian	
.....	20 F. Kegunaan	
Penelitian.....	21 BAB II	
.....	22 LANDASAN TEORI	
.....	22 A. Kajian Teori	
.....	22 1. Belajar dan Pembelajaran	
.....	22 2. Media Pembelajaran	
.....	25 3. Microsoft Powerpoint Interaktif	
.....	30 4. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif	
.....	32 5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn	32 6. Hakikat Materi
Hak Dan Kewajiban	36 x 7. Pengaruh Media Pembelajaran Popin pada Materi	
Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah		38 B. Hasil
Penelitian yang Relevan	39 C. Kerangka Berpikir	
.....	41 BAB	
III.....	43 METODE PENELITIAN	
.....	43 A. Jenis Penelitian	
.....	43 B. Prosedur Pengembangan	
.....	44 C. Lokasi dan Subjek Penelitian	
.....	48 D. Uji Coba Produk	
.....	48 1. Desain Uji Coba	
.....	49 2. Subjek Uji Coba	
.....	49 E. Validasi Produk	
.....	49 F. Instrumen Pengumpulan Data	
.....	50 G. Teknik Analisis Data	
.....	64 BAB IV	Error!
Bookmark not defined. HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.	A. Hasil
Penelitian	68 B. Prosedur Pengembangan	
.....	68 1. Tahap Analisis (Analysis)	
.....	69 2. Tahap desain (Design)	
.....	68 3. Tahap pengembangan (Development)	
.....	71 4. Tahap Implementasi (Implementation)	79
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	86 C. Pembahasan	
.....	87 1. Validasi Produk Media Powerpoint Interaktif	
.....	87 2. Uji Coba Kepraktisan Produk	88 3. Uji
Coba Keefektifan Produk	89 BAB V	
.....	89 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN	
SARAN	89 A. SIMPULAN	
.....	89 xi B.	
IMPLIKASI.....	90 1. Implikasi	
Teoritis.....	90 2. Implikasi Praktis	
.....	91 C. SARAN-SARAN	
.....	92 DAFTAR PUSTAKA	
.....	69 xii DAFTAR TABEL	Tabel 3. 1 : Pedoman
Wawancara	44	Tabel 3. 2 : Angket Validasi Ahli Media 53
Tabel 3. 3 : Angket Ahli Materi	53	Tabel 3. 4 : Kisi-kisi
Soal	54	Tabel 3. 5 : Angket Kepraktisan Guru 61
Tabel 3. 6 : Angket Kepraktisan Siswa	63	Tabel 3. 7 : Skor
Penilaian Angket Validasi Ahli	65	Tabel 3. 8 : Kriteria Validasi 66
Tabel 3. 9 : Skor Penilaian Angket Respon Guru	67	Tabel 3. 10 : Skor Penilaian Angket Respon Siswa 67
Tabel 3. 11 : Kriteria Angket Respon Guru dan Siswa	67	Tabel 4. 1 Rincian Prosedur Pengembangan Media POPIN 69
Tabel 4. 2 : Pembuatan Desain Media	72	Tabel 4. 3 : Data Angket Validasi Media 73
Tabel 4. 4 : Data Angket Validasi Materi	76	Tabel 4. 5 :
Data Angket Kepraktisan Respon Guru	80	Tabel 4. 6 : Data Angket Kepraktisan Respon Siswa 81
Tabel 4. 7 :		Data Hasil Post Test 84
xiii DAFTAR GAMBAR		Gambar 2. 1 : Kerangka Berpikir 43
Gambar 3. 1 : Model ADDIE	44	Gambar 4. 1 : Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi 74
Gambar 4. 2 : Perangkat Pembelajaran	77	xiv DAFTAR LAMPIRAN
Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	Lampiran	2 Berita Acara Kemajuan Pembimbing
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media	Lampiran	4 Lembar Angket

Validasi Materi Lampiran 5 Lembar Validasi Soal Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa Lampiran 9 Lembar Hasil Evaluasi Siswa Lampiran 10 Surat Pengantar/Izin Penelitian Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 15 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu negara, selain itu pendidikan juga merupakan usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki suatu individu. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang

dijelaskan bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sebuah kunci dalam menentukan tingkat kualitas manusia. Kurikulum Indonesia terus berubah dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Menurut (Kurniasih & Sani, 2014), "bahwa pendidikan di Indonesia pada saat ini tengah menjalankan kebijakan Kurikulum 2013, yang mana pada Kurikulum ini menekankan pada aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dirancang dalam pembelajaran dengan tema tertentu. Di dalam tema tersebut terdapat beberapa muatan mata pelajaran diantaranya, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, 16 PJOK, SBdP, dan IPA. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III SDN Jegreg yang menjadi permasalahan dan dianggap sulit adalah saat memahami materi mata pelajaran PPKn pada buku tematik tema 4 subtema 1 hak dan kewajibanku dirumah pada pemetaan kompetensi dasar PPKn. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah harus mampu memberikan bekal kepada siswa supaya dapat hidup seimbang dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, semua pendidik perlu selalu berusaha untuk menata proses belajar siswa agar terwujud manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang

bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Habe & Ahiruddin, 2017). Menurut (Dahlia et al., 2019), "bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar, akan hak dan kewajibannya". Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Jegreg serta angket analisis kebutuhan yang dilakukan dengan siswa kelas III SDN Jegreg, peneliti memperoleh informasi permasalahan yaitu pada 17 media pembelajaran khususnya untuk materi Kewajiban dan Hak Anak Dirumah kelas III masih menggunakan buku siswa tematik dan buku guru. Guru tidak pernah menggunakan media powerpoint sebagai media pembelajaran, siswa tidak memiliki buku pegangan lain untuk belajar PPKn. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, 90,9% media yang digunakan berupa cetak (buku siswa/buku guru), 90,9% peserta didik menginginkan media pembelajaran berbasis IT, 82% peserta didik yang memahami materi melalui media yang digunakan guru, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Masalah ini menyebabkan hasil belajar siswa pada materi Kewajiban dan Hak Anak Dirumah menjadi rendah, sehingga siswa mengalami kesulitan saat materi tersebut diterapkan pada pembelajaran yang selanjutnya. Hasil pembelajaran PPKn di SDN Jegreg memperoleh kesimpulan bahwa peserta didik masih kurang dan masih kesulitan terhadap pemahaman serta penerapan mengenai materi Kewajiban dan Hak Anak Dirumah dengan benar. Hal tersebut terbukti pada penilaian ulangan harian siswa pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 masih belum semuanya mencapai rata-rata, masih ada 61,5% yaitu 8 siswa dari 13 siswa yang nilainya dibawah 75. Maka dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang menarik dan baru untuk mengatasi masalah yang ada untuk peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. 18 Berdasarkan permasalahan diatas, jika permasalahan tersebut tidak segera di atasi maka akan berdampak bagi siswa dan guru, antara lain siswa tidak akan mendapat hasil belajar yang maksimal, tujuan pembelajaran tidak tercapai, bahkan siswa akan terus bermalas-malasan untuk mengikuti pembelajaran PPKn dan tidak menyukai pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diperlukan media pembelajaran powerpoint interaktif yang menyenangkan, inovatif dan juga kreatif supaya siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran (Popin) Powerpoint Interaktif adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa. Menurut (Anomeisa & Ernarningsih, 2020), "bahwa powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA



Quotes detected: 0.25%

". Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena media yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran tersebut. Dengan adanya powerpoint interaktif, materi yang disampaikan menjadi efektif dan interaktif. Sedangkan menurut (T. M. Dewi et al., 2020), "

bahwa media interaktif membimbing siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik". Penggunaan media pembelajaran mendukung proses pembelajaran dan membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media ini diharapkan peserta didik dapat belajar 19 secara efektif dan memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik di kelas III SDN Jegreg khususnya pada pembelajaran PPKn. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik membuat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif (Popin) Materi Kewajiban Dan Hak Anak Dirumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk". Sehingga dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang ditemukan di sekolah dasar. Serta dapat bermanfaat untuk proses pembelajaran. B. Identifikasi Masalah Produk yang akan dihasilkan pada pembelajaran ini berupa powerpoint interaktif. Identifikasi masalah yang terdapat di latar belakang, adalah sebagai berikut: 1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. 2.



Plagiarism detected: 0.27%

—<https://text-id.123dok.com/document/4zp6n2vv...> + 2 resources!

id: 15

Penggunaan media pembelajaran yang konvensional sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. 3. Penggunaan media yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pembelajaran. 20 C. Pembatasan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut: Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbasis power point interaktif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya membahas pelajaran PPKn pada materi kewajiban dan hak anak di rumah pada subtema 1. D. Rumusan Masalah Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1. Bagaimana validitas media popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III? 2. Bagaimana kepraktisan media popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III? 3. Bagaimana efektivitas media popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III? E. Tujuan Penelitian Berdasarkan rumusan di atas, tujuan pengembangan media pembelajaran popin interaktif dalam penelitian ini yaitu: 1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III. 21 2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III. 3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran popin untuk materi kewajiban dan hak anak di rumah di kelas III. F. Kegunaan Penelitian 1. Bagi Guru a. Menambah acuan dalam penggunaan media powerpoint interaktif. b. Mengetahui peran pentingnya sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran. 2. Bagi Peserta Didik a. Peserta didik kelas III SD Negeri Jegreg dapat memahami materi kewajiban dan hak anak di rumah. b. Peserta didik kelas III SD Negeri Jegreg dapat terbantu dalam mempelajari materi kewajiban dan hak anak di rumah



Plagiarism detected: 0.18%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 4 dengan menggunakan

media Powerpoint Interaktif. 3. Bagi Sekolah a. Penelitian ini dapat meningkatkan mutu sekolah melalui media yang telah dikembangkan. b. Sekolah memiliki contoh media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak anak di rumah kelas III Sekolah Dasar. 22 4. Bagi Mahasiswa Mendapat pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media power point interaktif. 22 BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1. Belajar dan Pembelajaran a. Belajar Secara umum belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/mengumpulkan sejumlah pengetahuan (Hayati, 2017). Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain, karena guru pada era sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Dalam belajar, pengetahuan tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit hingga akhirnya menjadi banyak. Siswa bisa dibilang telah belajar sesuatu jika mampu menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Kosilah & Septian, 2020). Pengalaman tersebut menjadikan siswa lebih baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan ilai positif lainnya. Perubahan dalam proses belajar memiliki jangka waktu yang berbeda disesuaikan pada kepribadian, keterampilan, dan kemampuan siswa. 23 Dimana belajar dimaulai sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang disekelilingnya. Menurut Baharudin dan (Herawati, 2018) "bahwa belajar merupakan proses manusia unruk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap". Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja sejumlah sikap, nilai, dan keterampilan berinteraksi sosial. Berdasarkan uraian dari berbagai sumber diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam

diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman. Dan juga belajar didefinisikan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Salmi, 2019). Pembelajaran yang dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Meinuiruit (Hayati, 2017) "bahwa hakikat pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) Kegiatan yang dimaksudkan untuk membelajarkan pembelajaran. 2) Program pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan (diterapkan) pembelajaran. 3) Kegiatan yang dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar ke pada pembelajar. 4) Kegiatan yang mengarahkan pembelajar kearah pencapaian tujuan pembelajaran. 5) Kegiatan yang melibatkan komponen-komponen tujuan, isi pembelajaran, sistem penyajian dan sistem evaluasi dalam realisasinya. Berdasarkan uraian dari berbagai sumber diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan siswa dan guru dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu. Indikator pencapaian langkah-langkah hasil belajar untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Nurhafizah, 2018). Nurhafizah menyebutkan bahwa dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana. Maksud dari terencana tersebut ialah apa yang akan disampaikan guru melalui media pembelajaran dapat tertata sehingga memudahkan untuk penyampaian materi kepada peserta didik. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pengantar pesan dari komunikator menuju komunikan yang dipergunakan sebagai alat dan bahan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Daryanto, n.d.). Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdani (Hamdani, 2010) "bahwa media merupakan komponen belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar". Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

26 Dengan adanya beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan supaya lebih mudah diterima oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan lebih mudah.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menurut (Patricia, Delvy Eilsa, Susanti, 2018) yaitu untuk: 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas. 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar. 4) Membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat dari (Nasir, 2020) bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah untuk: 1) Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar. 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi. 3) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. 4) Menjadikan belajar lebih efektif, efisien, dan bermakna.

27 5) Membuka peluang belajar di mana saja dan kapan saja. 6) Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. 7) Menjadikan belajar sebagai kebutuhan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Hubungan komunikasi antara guru dengan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Sedangkan (Arsyad, 2015) menyatakan "bahwa media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar". Media dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting yaitu media sebagai alat bantu mengajar dan media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik. Dari paparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah (1) mempermudah proses pembelajaran di kelas. (2) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. (3) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar. (4) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. (5) membuka peluang belajar di mana saja dan kapan saja. (6) memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran Manfaat media pembelajaran dianggap baik saat pesan tersebut tersampaikan sesuai dengan esensi pesan yang dimaksud. Karakteristik pesan atau informasi beragam sehingga diperlukan pemilihan media yang relevan untuk membantu tersalurnya pesan dengan tepat. Menurut (Rohani, 2019) "bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat khusus": 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada. 2) Proses

pembelajaran media menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. 29 d. Jenis-jenis Media Menurut (Arsyad, 2015) "bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir". Media tradisional diantaranya : 1) Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik. 2)

Audio seperti rekaman piringan, pita kaset. 3) Penyajian multimedia seperti slide plus suara, multi mage. 4) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video. 5) Cetak seperti buku, modul, majalah ilmiah. 6) Permainan seperti teka-teki, simulasi. 7) Realita seperti model specimen (contoh) dan manipulatif. Media teknologi mutakhir seperti : 1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh 2) Media berbasis micropocessor seperti computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelegen. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Widyastuti dan Nurhidayati, (2010) mengemukakan "bahwa beberapa jenis media 30 pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur dan perancang program yaitu" : 1) Media cetak / teks. 2) Media pameran / display. 3) Media audio. 4) Gambar bergerak. 5) Multimedia. 6) Media berbasis web atau internet. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi berbagai jenis, bentuk dan cara penggunaannya. Jenis-jenis media tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan masing-masing kelas. Guru dapat memilih jenis media seperti apa yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran kondisi siswa dan tingkatan kelas. 3. Microsoft Powerpoint Interaktif a. Pengertian Powerpoint Interaktif Powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah (Jayusman et al., 2017). Seperti halnya perangkat lunak pengolahan presentasi lainnya, Power Point dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut slide dengan



Quotes detected: 0.01%

id: 18

"slide i".

Powerpoint menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni Custom Animations dan Transition. Properti pergerakan Entrance, Emphasis, dan Exit objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh Custom Animation, sementara Transition mengatur pergerakan slide dan memberikan efek visual yang menarik disetiap pergantian slide. Sedangkan powerpoint interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan feedback yang telah diprogram. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa powerpoint sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi. Informasi-informasi yang akan disajikan dapat dimuat dan diprogram sedemikian rupa sehingga anak akan lebih tertarik untuk belajar. b. Kelebihan dan kekurangan Microsoft Powerpoint Dalam penggunaan media Powerpoint interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari penggunaan media tersebut menurut (Siti Kudsiah & Harmanto, 2017), yaitu meliputi: 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas. 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan memberi pesan dapat mengamati respons dari penerima pesan atau pembelajar. 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat. 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. 5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna. 6) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi belajar dan dapat dipergunakan berulang-ulang. 7) Dapat dihentikan pada setiap belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator. 8) Mendorong motivasi pembelajar untuk belajar. Berikut ini merupakan kelemahan dari penggunaan media Power Point Interaktif menurut (Siti Kudsiah & Harmanto, 2017) yaitu: 1) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki. 2) Media ini memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu computer dan LCD. 3) Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks. 4. Perkembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan satu proses komunikasi dari peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang teknologi maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut penggunaan media pendidikan yang lebih bervariasi dan inovatif seperti penggunaan komputer ataupun gadget. (Tekege, 2017) menyatakan



Quotes detected: 0.07%

id: 19

"bahwa perkembangan teknologi sebagai kombinasi dari teknologi informasi dengan teknologi komunikasi".

Kombinasi yang mengintegrasikan dua fungsi dalam satu medium yang disebut dengan perangkat komputer, sehingga tidak mengherankan apabila teknologi dan komunikasi kemudian identik dengan penggunaan sarana komputer sebagai medium informasi dan komunikasi. Komputer dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi sebuah media yang menarik. Powerpoint adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi. Fitur yang ada pada powerpoint dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan



Quotes detected: 0.01%

id: 20

"slide".

Slide dapat terhubung ke slide lain, aplikasi lain atau ke jaringan internet dengan hyperlink. Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di 34 dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Sedangkan Powerpoint interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan feedback yang telah diprogram. Menurut (Anomeisa & Ernarningsih, 2020)



Quotes detected: 0.07%

id: 21

"bahwa powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur".

5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendik, 2006). Mata pelajaran kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang menjadi tujuan Pancasila UUD 1945 (Raharjo, 2019). 35 PPKn sebagai seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora dan kegiatan dasar manusia diorganisasikan dan disajikan secara psikologi dan ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan (L, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah satu mata pelajaran yang merupakan rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai karakter bangsa Indonesia. Sehingga mampu menjadi anak bangsa yang cerdas, terampil, bertanggungjawab dan berperan aktif dalam kemajuan bangsa. b. Fungsi Pembelajaran PPKn di Sekolah Fungsi PPKn sebagai usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar menjadi internasional moral Pancasila dan pengetahuan Kewarganegaraan untuk melandasi tujuan nasional yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari (Telaumbanua, 2019). Sejalan dengan (Rofifah, 2020) menyatakan "bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki fungsi menambah wawasan para pembaca, agar memiliki motivasi bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkaitan erat dengan peran dan kedudukan serta kepentingan warganegara sebagai individu, anggota keluarga, anggota masyarakat dan sebagai warga 36 neigara Indoneisia yang teirdidik, serta bertekad dan bersedia untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari". Serta mengembangkan potensi individu mereka sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan fungsi pembelajaran PPKn yaitu untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran berbangsa dan bernegara Indonesia, memiliki sikap dan perilaku cinta tanah air. 5. Hakikat Materi Hak Dan Kewajiban a. Pengertian Hak dan Kewajiban Pengertian Hak, menurut Prof. Dr. Notonagoro, Hak adalah kuasa untuk menerima atau melakukan suatu yang semestinya dan tidak dapat dipaksa oleh pihak manapun.

Meinuiruit (Kompas.com, 2020)



Quotes detected: 0.16%

id: 22

"bahwa hak warga neigara adalah suiatui keiweinangan yang dimiliki oleh h warga neigara guina meilaku i kan seisuatui seisuiai peiratu i ran pe i ruindang-uindangan".

Dengan kata lain hak warga negara merupakan suatu keistimewaan yang menghendaki agar warga negara diperlakukan sesuai keistimewaan tersebut. 37 Hak dan kewajiban warga Neigara Indonesia tercantum dalam pasal 27 sampai pasal 34 UUD 1945. Beberapa hak warga Negara Indoneisia antara lain sebagai berikut : 1) Hak

berpendapat. 2) Hak mendapat jaminan keadilan sosial. 3) Hak atas pekerjaan dan kehidupan yang layak. 4) Hak kemerdekaan memeluk agama. Sedangkan pengertian kewajiban berasal dari kata



Quotes detected: 0.01%

id: 23

"wajib"

adalah beban untuk memberikan sesuatu yang semestinya diberikan melulu oleh pihak tertentu tidak dapat oleh pihak lain manapun yang pada prinsipnya dapat dituntut secara paksa oleh yang berkepentingan. Menurut (Kompas.com, 2020)



Quotes detected: 0.24%

id: 24

"bahwa kewajiban warga negara adalah suatu keharusan yang tidak boleh ditinggalkan oleh warga negara dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara".

Kewajiban sesuatu yang wajib dilaksanakan atau keharusan melaksanakannya. Sebagai warga Negara mempunyai kewajiban. Berikut ini adalah kewajiban warga Negara Indonesia: 1) Wajib menaati hukum dan pemerintahan. 2) Wajib menghormati hak asasi manusia orang lain. 3) Wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan Negara. 4) Wajib saling tolong menolong sesama manusia. 38 Hak dan kewajiban merupakan suatu hal yang terkait satu sama lain, sehingga harus di jalankan dengan seimbang. Hak merupakan segala seisuatui yang pantas dan mutlak untuk di dapatkan oleh individu sebagai anggota warga Negara sejak masih berada dalam kandungan, sedangkan kewajiban merupakan sesuatu keharusan/kewajiban bagi individu dalam melaksanakan peran sebagai anggota warga Negara guna mendapat pengakuan akan hak yang sesuai dengan pelaksanaan kewajiban tersebut. Jika hak dan kewajiban tidak berjalan secara seimbang dalam praktik kehidupan, maka akan terjadi suatu permasalahan yang akan menimbulkan gejolak masyarakat dalam pelaksanaan kehidupan individu baik dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, maupun bernegara. 6. Pengaruh Media Pembelajaran Popin pada Materi Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah Pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif (popin) pada PPKn materi kewajiban dan hak anak di rumah terletak pada tampilan dan isi dari popin. Tampilan popin ini, di desain berwarna dan menggunakan bahasa sederhana memudahkan siswa untuk memahami materi dan memiliki daya tarik, karena disesuaikan dengan pola pikir usia siswa kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, isi Popin yang padat, singkat, dan disertai ilustrasi gambar membuat siswa tertarik dan dapat lebih mudah dalam memahami isi materi. 39 Tidak hanya menarik, popin ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada materi kewajiban dan hak anak dirumah, popin dapat dijadikan sebagai media pembelajaran suplemen atau penunjang peserta didik. Dengan menggunakan media popin ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pencapaian nilai siswa yang maksimal. Selain itu, kelebihan dari popin yang menarik ini dapat mudah digunakan atau dioperasikan siswa untuk dipelajari dimana saja. B. Hasil Penelitian yang Relevan Untuk mendukung penelitan berikut disajikan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian tersebut yaitu: 1. Penelitian yang dilakukan oleh Elvira Suci Tanjung, Beta Rapita Silalahi (2022)



Plagiarism detected: 0.16%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 12 resources!

id: 25

dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna NilaiNilai Pancasila Di Kelas IV SD. Dengan hasil penelitian media pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis

Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD Sangat Valid yang dilakukan oleh beberapa para ahli/validator. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 78% dengan kategori



Quotes detected: 0.01%

id: 26

"Sangat Layak".

Begitu juga dengan ahli materi yang mendapatkan skor 88% dengan kategori



Quotes detected: 0.01%

id: 27

"Sangat Layak".

Setelah itu, praktisi pendidikan 40 mendapatkan skor 88% dengan kategori



Quotes detected: 0.01%

id: 28

"Sangat Layak".

Kemudian hasil uji coba peorangan memperoleh skor 79% dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor

91% yang berarti



Plagiarism detected: 0.09% —<https://media.neliti.com/media/publications/408...>

id: 29

bahwa media PowerPoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SD



Quotes detected: 0.01%

id: 30

"Sangat Layak"

dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Pkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19.

Dengan hasil penelitian Media pembelajaran yang diciptakan ini dinyatakan valid berdasarkan rekomendasi



Plagiarism detected: 0.13% —<https://www.academia.edu/33979856/PENGEM...>

id: 32

ahli materi dan ahli media yang telah diberikan dengan kriteria telah melalui revisi beberapa tahap yang diberikan oleh ahli materi dan ahli

media serta dinyatakan efektif oleh guru kelas ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini memenuhi unsur praktis ketika ditinjau dari penggunaannya, yaitu dapat diinstal pada android/gawai kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah. 3. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Komang Juni Ardika, Ketut Pudjawan, I Dewa Kade Tastra (2015) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pkn Di Smp Negeri 1 Banjar. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu telah dihasilkan produk pengembangan berupa Multimedia Interaktif pada mata pelajaran PKN di SMP Negeri 1 Banjar pada kelas VII yang layak pakai sesuai dengan 41 kebutuhan dan Multimedia Interaktif ini mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menjadikan pembelajaran semakin efektif. Multimedia yang dirancang sudah melalui tahap analisis kebutuhan, produksi, validasi ahli, revisi dan uji coba produk. Berdasarkan Hasil Validasi produk pengembangan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran PKN kelas VII semester genap yaitu: (1) menurut review ahli isi mata pelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan presentase 95,7%, (2) menurut review ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan presentase 90 %, (3) menurut review ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik dengan presentase 83,1%, (4) berdasarkan uji coba perorangan menunjukkan kategori baik dengan presentase 89%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada sangat baik dengan presentase 90%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan kategori sangat baik dengan presentase 93%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi dan dapat digunakan untuk melakukan uji efektivitas produk. C. Kerangka Berpikir Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang monoton kurang menarik akan membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran. Jika hal itu sudah terjadi maka akan berpengaruh 42 sampai ke hasil belajar siswa. Siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran yang guru ajarkan sehingga hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Dengan tambahan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif semakin menambah semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan meningkat karena mengikuti pembelajaran dengan semangat dan penuh rasa ingin tahu. Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan oleh peneliti, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif, yang diharapkan media pembelajaran ini mampu meningkatkan kemenarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran khususnya pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. 43 Skeima ke i rangka be i rpikir dalam penelitian dan pengeimbangan ini adalah sebagai berikut: Penelitian Terdahulu 1. Penelitian yang dilakukan oleh Elvira Suci Tanjung, Beta Rapita Silalahi (2022) dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. 2. Penelitian yang dilakukan oleh Shobiroh Ulfa Kurniyawati dan Aninditya Sri Nugraheni (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Pkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Komang Juni Ardika, Ketut Pudjawan, I Dewa Kade Tastra (2015) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pkn Di Smp Negeri 1 Banjar. Teori Yang Ada Rusman (2015) menyatakan



Quotes detected: 0.15%

id: 34



Plagiarism detected: 0.3% —<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 18 resources!

id: 33

"bahwa Powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah".

Menurut Rohani (2019)



Quotes detected: 0.04%

id: 35

"bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat khusus":



Plagiarism detected: 0.11%

<https://femiliancr.blogspot.com/2015/03/konse...>

id: 36

penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran media menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Permasalahan 1. Hasil belajar rendah. 2. Kurangnya memahami materi 3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif.



Plagiarism detected: 0.15%

<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/jeti/artic...> + 3 resources!

id: 37

Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif (Popin) Materi Hak Kewajiban Dan Hak Anak Dirumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg Media Pembelajaran Berbasis Power Point

Interaktif (Popin) Materi Kewajiban dan Hak Anak Dirumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg valid, praktis & efektif Gambar 2. 1 : Kerangka Berpikir 43



Plagiarism detected: 0.16%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 4 resources!

id: 38

BAB III METODE PENELITIAN A. Jenis Penelitian Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Prof.Dr.Sugiyono, 2016) menyatakan



Quotes detected: 0.11%

id: 39

"Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk mengasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah suatu penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan dapat digunakan oleh masyarakat.

Angket yang akan diberikan untuk ahli media berupa tampilan dari media serta desain media, sedangkan angket yang akan diberikan untuk ahli materi berupa isi materi dan kesesuaian materi yang terdapat pada media powerpoint. Setelah melakukan validasi media apabila terdapat kelemahan maka media tersebut akan segera direvisi dan diperbaiki. 4. Tahap Penerapan (Implementasi) Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah ke empat dalam penerapan model ADDIE (Pribadi, 2009). Pada tahap implementasi nantinya akan dilaksanakan pada kelas III SDN Jegreg. Tahap ini merupakan tahap penerapan media yang akan diuji cobakan yang telah direvisi oleh para ahli kepada siswa guna mengetahui pendapat siswa dengan angket respon siswa. Hal ini dilakukan demi mengetahui respon siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan. 5. Tahap Evaluasi Pada tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, pada tahap implementasi dilakukan berdasarkan respon guru dan siswa. Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Pribadi, 2009). Peneliti melakukan 48 evaluasi pada tahapan akhir guna menilai media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah dikatakan sesuai tidak ada kekurangan dan kelemahan maka media tersebut tidak perlu di revisi dan sudah layak diterapkan, apabila media tersebut masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka perlu adanya revisi dan penyempurnaan lagi. C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Penelitian ini dilakukan di SDN Jegreg yang beralamat di Jalan Raya Jatikalen, Jegreg, Kecamatan Lengkon, Kabupaten Nganjuk. SDN Jegreg digunakan untuk melaksanakan observasi dan wawancara. 2. Subjek Penelitian Subjek penelitian pada penelitian pengembangan media ini adalah semua peserta didik di kelas III SDN Jegreg serta guru kelas III SDN Jegreg sebagai subjek informasi. D. Uji Coba Produk Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan tahap uji coba produk yaitu powerpoint interaktif dengan mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan.



Plagiarism detected: 0.04%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 8 resources!

id: 40

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif

yang dilakukan pada ranah pendidikan akan menghasilkan sebuah produk baru yang diharapkan dapat membantu berkembangnya pendidikan di Indonesia. Menurut (Daji et al., 2019) menyatakan

 Quotes detected: 0.09%

id: 41

"bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan".

Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Memperhatikan uraian dari Sugiyono dan Endang dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini nantinya adalah berupa produk media pembelajaran interaktif yang sudah diuji validitasnya pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. 44 Penelitian dan pengembangan media ini mengacu pada model desain ADDIE. Menurut (Pribadi, 2009) menyatakan "bahwa salah satu model desain yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain dengan sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri atas 5 fase yaitu : 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), dan 5) Evaluate (Evaluasi). Model desain ADDIE digambarkan sebagai berikut. Sumber: Survey of Instructional Development Models (2002) B. Prosedur Pengembangan Berdasarkan model pengembangan media interaktif yaitu powerpoint terdapat lima prosedur pengembangan sebagai berikut: Gambar 3. 1 : Model ADDIE Evaluate Analyze Implement Design Develop 45 1. Tahap Analisis (Analyze) Menurut (Pribadi, 2009), langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu: a. Analisis Masalah Pada tahap analisis masalah peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi kelas III, sehingga membutuhkan sebuah perbaikan. Dalam penelitian ini tahap analisis masalah bertujuan untuk menguraikan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran PPKn. b. Analisis Kebutuhan Dari masalah yang telah di sampaikan sekolah memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran sehingga peneliti ingin mengembangkan media yang berbasis multimedia interaktif yaitu menggunakan powerpoint. 2. Tahap Perencanaan (Design) Menurut (Pribadi, 2009) tahap perencana desain merupakan tahap mendesain program pembelajaran yang telah dianalisis sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan berupa powerpoint interaktif. Di tahap design ini dilakukan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan pada siswa kelas III SDN Jegreg. Langkah langkah pada tahap design dalam penelitian ini sebagai berikut: 46 a. Menyusun Kerangka Pada tahap ini yaitu penyusunan kerangka yang telah direncanakan dalam bentuk kerangka. Kerangka pada media pembelajaran tersebut antara lain yaitu 1) Halaman cover, 2) halaman menu, 3) Kompetensi Inti, 4) Kompetensi Dasar/tujuan pembelajaran, 5) Materi, 6) Kuis. Program yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu aplikasi Power Point. b. Membuat Powerpoint Interaktif Pada tahap ini peneliti mulai membuat powerpoint interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint. 3. Tahap Pengembangan (Development) Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam penerapan model desain sitem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan yaitu meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pribadi, 2009). Media dengan menggunakan Popin dibuat seperti materi-materi saja, akan tetapi peneliti melakukan pengembangan pada media ini dari yang hanya materi-materi saja menjadi media yang sangat menarik. Dalam media terdapat sebuah materi dan lalu didukung dengan kuiskuis. Media yang telah dikembangkan tersebut selanjutnya akan divalidasi pada

 Plagiarism detected: 0.14%

<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/art...>

id: 42

ahli media dan ahli materi. Validasi media yang 47 dilakukan memerlukan angket validasi produk yang nantinya akan diberikan untuk ahli media dan ahli materi.

 Plagiarism detected: 0.26%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 3 resources!

id: 43

tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan. 49 1. Desain Uji Coba Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif (popin) yang valid dengan melalui uji coba. 2. Subjek Uji Coba Subjek uji coba kevalidan, kepraktisan dan keefektifan

dalam penelitian pengembangan media pembelajaran powerpoint interkatif ini yaitu melibatkan Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd selaku ahli media powerpoint interaktif dan Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd selaku ahli materi kewajiban dan hak anak di rumah, Bapak Aruf Syaifudin, S.Pd selaku guru kelas, serta 13 siswa kelas III SDN Jegreg. E. Validasi Produk Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap produk media yang dikembangkan. Didukung oleh pendapat (Prof.Dr.Sugiyono, 2013) menyatakan "bahwa variasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang". Melalui hasil penelitian tersebut dapat diketahui kelemahan dan kekurangan media yang dibuat. Yang nantinya akan dilakukan revisi atau perbaikan. Validasi ini terdiri dari a) ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi tersebut b) ahli media merupakan orang yang dapat 50 menguji produk media yang dibuat oleh peneliti dalam penggunaannya sudah dikatakan sesuai atau kurang sesuai. Tanggapan tersebut akan digunakan untuk

mengetahui apakah media yang dibuat sudah layak atau tidak layak untuk dilanjutkan pada tahapan selanjutnya, yaitu pada tahapan uji coba dan apabila media berbasis powerpoint interaktif tersebut masih memiliki kekurangan atau kelemahan yang nantinya perlu melakukan revisi sesuai dengan validator ahli. F. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen pengumpulan data merupakan alat untuk memperoleh data serta menjawab setiap persoalan dan memecahkan sebuah masalah yang berkaitan dengan produk dikembangkan peneliti sebagaimana menurut pendapat (Sugiyono, 2016) bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. 1. Pengembangan Instrumen Instrumen yang digunakan pada penelitian ini sebagai pengumpulan data yakni melalui sebuah angket. Instrumen berupa angket ini bertujuan untuk mengukur validitas, kepraktisan dan keefektifan media powerpoint pada materi kewajiban dan hak anak di rumah kelas III SDN Jegreg. Angket yang digunakan untuk instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan dapat dipaparkan seperti dibawah ini. 51 a. Pedoman Wawancara Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur, karena hanya memuat garis besarnya saja yang akan ditanyakan. Pedoman wawancara yang dibuat bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan penggunaan media. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III SDN Jegreg. Tabel 3. 1 : Pedoman Wawancara Narasumber Pertanyaan Guru kelas III SDN Jegreg 1. Pada pembelajaran daring bagaimana tata pelaksanaan sekolah di SDN Jegreg khususnya kelas III ? 2. Bagaimana cara guru mengajar dan menjelaskan materi pembelajaran daring kepada siswa kelas III? 3. Media apa saja yang guru gunakan dalam pembelajaran daring kelas III? 4. Apakah media yang guru gunakan efektif dalam pembelajaran daring? 5. Bagaimana cara memotivasi siswa dalam meningkatkan belajar khususnya dengan penggunaan media pembelajaran yang tersedia sekarang? 6. Bagaimana hasil belajar daring dengan menggunakan media pembelajaran tersebut? Apakah baik atau kurang baik? 7. Apakah ada siswa yang mendapatkan nilai asli kurang dari KKM pada mata pelajaran PPKn? 8. Beirapa juumlah siswa dalam satu kelas? Dan beirapa banyak nilai siswa yang dibawah KKM pada mata pelajaran PPKn? 9. Bagaimana cara mengatasi siswa yang kurang optimal dalam be i lajar? 52 10. Masalah apa saja yang dialami selama pelaksanaan pembelajaran daring? Modifikasi Latifa Ratna (2020) b. Pedoman Angket Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sebuah pertanyaan yang tertulis kepada responden yang nantinya harus dijawab. Sasaran angket validasi ini digunakan untuk mengetahui respon atau komentar dari responden terhadap pengembangan



Plagiarism detected: 0.06%

<https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/4166/4/...>

id: 44

media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui

kelayakan produk dan acuan dasar dalam memperbaiki produk jika dikenankan untuk melakukan revisi. Angket yang dibuat ditujukan untuk guru dan siswa sebagai responden untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. 1) Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Angket validasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media power point yang telah dikembangkan. Lembar validasi ini berisi angket ahli media dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Dalam lembar validasi media, aspek penelaian terdiri dari masing-masing kriteria yang seluruhnya diisi oleh ahli media. Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembar validasi materi dari kriteria-kriteria yang seluruhnya diisi oleh ahli materi. 53 Validasi adalah hasil koreksi oleh sekelompok ahli terhadap suatu media yang telah dikembangkan (Yusup el., 2018). Media powerpoint terlebih dahulu di validasi oleh dua validator ahli yang terdiri dari dua aspek. Diantaranya aspek media pembelajaran power point divalidasi oleh dosen ahli media, serta aspek materi divalidasi oleh ahli materi yaitu validasi dilakukan oleh dosen ahli PPKn. Tabel 3. 2 : Angket Validasi Ahli Media No Indikator Skor 1 2 3 4 Aspek Desain layout / tata letak 1 Ketepatan proporsi layout 2 Keteipatan pemilihan background dengan materi Aspek Teks 3 Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca 4 Ketepatan warna teks agar mudah dibaca Aspek Audio 5 Keiteipatan pemilihan backsound 6 Ketepatan sound effect pada media Aspek Penggunaan 7 Kesesuaian dengan pengguna 8 Fleksibilitas 9 Kelengkapan petunjuk penggunaan media 10 Tampilan petunjuk penggunaan Aspek Navigasi 11 Ketepatan penggunaan tombol navigasi 12 Ketepatan kinerja TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL Modifikasi Abduirrahman Haqiqi (2017) Tabel 3. 3 : Angkeit Ahli Materi 54 No Indikator Skor 1 2 3 4 1. Ketepatan judul dengan isi materi. 2. Kesesuaian antara KD dengan indikator pembelajaran. 3. Kesesuaian antara indikator dengan tujuan pembelajaran. 4. Kesesuaian antara indikator pencapaian hasil belajar siswa dengan paparan materi. 5. Kejelasan uraian materi sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas III. 6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. 7. Kesesuaian antara animasi dengan materi yang dipaparkan. 8. Kejelasan latihan soal yang diberikan. 9. Kesesuaian antara latihan soal yang diberikan dengan indikator yang dipaparkan. 10. Materi yang disajikan dengan media pembelajaran power point dapat menarik perhatian siswa. 11. Materi yang disajikan dengan media pembelajaran power point dapat menunjang motivasi siswa. 12. Keruntutan sistematika penyajian materi. TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL Modifikasi Ahmad Yuisuif (2016) Tabel 3. 4 : Kisi-kisi Soal KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan 3.2 Mengideintifikasi keiwajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah 3.2.1

Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah C3 PG 5 1. Kewajiban yaitu sesuatu yang harus kita a. Dilupakan b. Diterima c. Dilakukan d. Dihafalkan C3 PG 5

2. Berikut ini yang merupakan contoh kewajiban di rumah 55 KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan adalah a. Menerima uang saku b. Menghormati orang tua c. Mendapatkan kasih sayang d.

Mendapatkan perlindungan C3 PG 5 3. Rudi adalah anak yang selalu melaksanakan kewajibannya. Rudi selalu....

kerukunan dengan semua saudaranya di rumah. a. Melihat b. Mencegah c. Merusak d. Menjaga C3 PG 5 4. Doni bersyukur karena bisa makan makanan yang bergizi setiap hari. Bersyukur kepada Tuhan atas anugerah makanan yang ada termasuk a. Hak b. kesehatan c.

Kewajiban d. Pekerjaan C3 PG 5 5. Perhatikan gambar berikut! 1) Membantu ibu mencuci piring 56 KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan 2) Mendapatkan kasih sayang dari orang tua Dari kedua gambar diatas mana yang termasuk kewajiban dari seorang anak saat di rumah a. 1) dan 2) benar semua b. Salah semua c. 1) saja d. 2) saja C3 PG 5 Gambar berikut untuk nomor 6 dan 7! 6. Jika menemukan sampah seperti gambar diatas,

maka saya akan a. Membiarkan saja b. Langsung membuang ketempat sampah c. Dibawa pulang d. Menyuruh teman untuk mengambil C3 PG 5 7. Berdasarkan gambar pada nomor 6 diatas! Kegiatan tersebut merupakan 57

KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan a. Hak b. Pekerjaan c. Kewajiban d. Suka rela C3 PG 5 8. Kebersihan tempat tinggal /rumah menjadi kewajiban a. Anggota keluarga b. Ayah c. Ibu d. Kakak 3.2.2

Mengidentifikasi pelaksanaan hak sebagai anggota keluarga di rumah C3 PG 5 9. Apa yang dimaksud dengan hak? a.

Sesuatu yang kita miliki b. Sesuatu yang harus kita terima c. Sesuatu yang harus kita beri d. Sesuatu yang harus kita lakukan C3 PG 5 10. Pelaksanaan Hak sebagai anak di rumah harus dilakukan dengan rasa a. Tanggung jawab b.

Percaya diri c. Semena-mena d. Sewajarnya C3 PG 5 11. Memperoleh makanan yang bergizi dari orang tua

merupakan contoh a. Hak anak di sekolah b. Hak anak di rumah c. Kewajiban anak di rumah 58 KD Indikator

Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan d. Kewajiban anak di sekolah C3 PG 5 12. Di bawah ini yang

menjadi hak anak saat berada di rumah adalah a. Mengerjakan tugas sekolah b. Mendapatkan perhatian dari

guru c. Mematuhi peraturan di rumah d. Mendapatkan kasih sayang orang tua C3 PG 5 13. Segala sesuatu yang harus

diperoleh orang sejak lahir adalah a. Keharusan b. Hak c. Kewajiban d. Tanggung jawab C3 PG 5 14. Perhatikan

beberapa contoh berikut: 1) Mendapatkan makanan yang bergizi 2) Mencuci piring setiap selesai makan 3)

Mengerjakan PR tepat waktu 4) Mendapatkan uang saku Contoh yang menunjukkan hak anak di rumah ditunjukkan

oleh nomor a. 1) dan 3) b. 2) dan 3) 59 KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan c. 3) dan

4) d. 1) dan 4) C3 PG 5 15. Manakah dari gambar berikut yang termasuk hak anak a. b. c. d. C3 PG 5 16. Anak-

anak yang mendapatkan pendidikan dan kasih sayang dari orang tua atau pun keluarga, maka anak-anak tersebut

telah memperoleh a. Kasih sayang b. Kewajiban 60 KD Indikator Pencapaian Level Kognitif Bentuk Skor

Pertanyaan c. Pendidikan d. Hak C3 PG 5 17. Berikut ini yang merupakan hak seorang anak, kecuali a.

Mendapatkan perlindungan b. Bekerja keras sejak dini c. Mendapatkan pendidikan d. Hidup tumbuh dan

berkembang C3 PG 5 18. Hak anak ketika sakit adalah a. Mendapatkan uang saku b. Mendapatkan tugas sekolah

c. Mendapatkan pengobatan d. Mendapatkan teman C3 PG 5 19. Kewajiban dan hak harus kita lakukan secara a.

Sering b. Seimbang c. Bermanfaat d. Seenaknya C3 PG 5 20. Pelaksanaan hak dan kewajiban harus seimbang. Berikut

akibat yang ditimbulkan jika seseorang hanya menuntut hak tanpa melaksanakan 61 KD Indikator Pencapaian Level

Kognitif Bentuk Skor Pertanyaan kewajiban adalah a. Akan mendapatkan banyak keuntungan b. Menimbulkan

keresahan dan tidak nyaman c. Memperoleh kemudahan dalam segala hal d. Mendapatkan banyak teman 2)

Angket Kepraktisan Guru dan Siswa 3) Angket kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media

power point yang telah dikembangkan. Media powerpoint interaktif dikatakan praktis jika memenuhi indikator hasil

angket kepraktisan guru dan siswa menunjukkan bahwa media powerpoint berada pada kriteria baik. Hal tersebut

sesuai dengan pandangan (Sugiyono, 2015) "Angket adalah teknik pengumpulan data yang menjawab responden

dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis. Aspek kepraktisan merupakan kriteria

kualitas media pembelajaran ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media

pembelajaran yang dikembangkan (Firstananda et al., 2019). 4) Berdasarkan hasil penelitian didapatkan

angket kepraktisan respon guru pada uji kepraktisan ini dilakukan oleh 62 guru kelas III di SDN Jegreg yaitu Bapak

Aruf Syaifudin, S.Pd selaku guru kelas. Tabel 3. 5 : Angket Kepraktisan Guru No Indikator Skor 1 2 3 4 1. Media

powerpoint interaktif dapat membantu guru untuk menyampaikan materi. 2. Dengan penggunaan media

powerpoint interaktif mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. 3. Media powerpoint interaktif

membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. 4. Media power point interaktif dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. 5. Bahasa yang digunakan dalam media dapat dengan mudah dipahami. 6.

Petunjuk penggunaan media mudah dipahami. 7. Kemampuan penggunaan media sebagai alat bantu pencapaian

indikator atau tujuan pembelajaran. 8. Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang. 9.

Kesesuaian media powerpoint interaktif dengan indikator dan tujuan pembelajaran. 10. Penampilan media

pembelajaran powerpoint interaktif secara keseluruhan menarik.

TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL Modifikasi Ahmad Yuisuf (2016) 63 Tabel 3. 6 : Angket Kepraktisan Siswa No Indikator Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1. Apakah media Popin dapat menarik minat belajar? 2. Apakah dengan media Popin belajar lebih menyenangkan? 3. Apakah belajar dengan media Popin lebih mudah dipahami? 4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media Popin mudah untuk kamu mengerti? 5. Apakah kamu semakin semangat belajar lagi setelah menggunakan media Popin? 6. Apakah media Popin menarik minat belajar kamu pada materi 7. Apakah pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dalam menggunakan media Popin? 9. Apakah penggunaan kata pada media Popin mudah dipahami? 10. Apakah tampilan (gambar dan tulisan) pada media Popin sangat sesuai dan sangat jelas? TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL Modifikasi Rustanto (2021) 64 5) Lembar Keefektifan Lembar keefektifan atau uji keefektifan merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan, keefektifan dilihat daribtercapainya tujuan pembelajaran sehingga uji keefektifan adalah uji untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan untuk suatu proses pembelajaran (Alfiriani, 2018). Lembar keefektifan diperoleh dari hasil soal evaluasi berupa tes tulis (post test) yang diberikan kepada siswa. Soal post test tersebut akan diberikan kepada siswa diakhir pelajaran. Pemberian soal post test ini bertujuan untuk memperoleh data tentang penguasaan materi yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dan dapat mengetahui seberapa pahamnya peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. G. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis yang berupa kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif untuk mengolah data dari hasil validasi dari ahli media. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil tes dan angket. 65 1) Analisis Data Hasil Media dan Materi a. Analisis Data Angket Validasi Ahli Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang dikembangan. Dengan ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikna dengan memberi tanda centang (v) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil validasi dengan dihitung nilai rata-rata nya. Tabel 3. 7 : Skor Penilaian Angket Validasi Ahli Skala Likert Peringkat Skor Sangat Baik 4 Baik 3 Cukup Baik 2 Kurang Baik 1 Menurut (Akbar, 2013), untuk mengetahui kevalidan media dan materi dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut.
$$h = \frac{h}{h} \cdot 100\%$$
 Keterangan: V ah = Validasi ahli media/materi T ah = Total skor yang dicapai penilaian dari ahli T sh = Total skor yang diharapkan 66 Dari hasil penilaiaan ahli materi dan ahli media dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:
$$= \frac{h}{h} + \frac{h}{h} \cdot 2$$
 Tabel 3. 8 : Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas 81 % - 100 % Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 61% - 80 % Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 41 % - 60 % Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 21 % - 40% Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan 0% - 20% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan (Akbar, 2013) 2) Analisis Kepraktisan Media Penilaian angket kepraktisan respon guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk power point interaktif (popin) yang telah peneliti kembangkan. Dengan ini, pemberi respon akan menyampaikan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda centang (v) pada kolom angket yang tersedia. Penilaian yang dilakukan untuk kepraktisan dengan menganalisis menggunakan rumus 67 modifikasi dari (Akbar, 2013) dan (Prof.Dr.Sugiyono, 2016) sebagai berikut: Tabel 3. 9 : Skor Penilaian Angket Respon Guru Skala Likert Peringkat Skor Sangat Baik 4 Baik 3 Cukup Baik 2 Kurang Baik 1 (Prof.Dr.Sugiyono, 2016) Tabel 3. 10 : Skor Penilaian Angket Respon Siswa Skala Guttman Peringkat Skor Ya 1 Tidak 0 (Prof.Dr.Sugiyono, 2016)

$$= \frac{\sum}{\sum} \cdot 100\%$$
 Rata - rata = $\frac{RSiswaRGuru}{2}$ Tabel 3. 11 : Kriteria Angket Respon Guru dan Siswa Tingkat Pencapaian (%) Kategori Validitas 81 % - 100 % Sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan 68 61% - 80 % Cukup praktis, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 41 % - 60 % Kurang praktis, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 21 % 40% Tidak praktis, tidak tuntas, tidak bisa digunakan 0% - 20% Sangat tidak praktis, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan (Akbar, 2013) 3) Analisis Keefektifan Media Penilaian angket keefektifan melalui soal evaluasi dilakukan



Plagiarism detected: 0.28%

<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/jeti/artic...> + 6 resources!

id: 47

untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis power point interaktif (popin). Dengan ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Pemberian nilai dalam angket bertujuan untuk memudahkan perhitungan nilai keefektifan dari media yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan untuk keefektifan media pembelajaran berbasis power point

interaktif (popin) dapat dikatakan efektif apabila nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah $\geq 75\%$. Ketuntasan klasikal yaitu untuk mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa menyeluruh. Menurut (Afandi, 2015) untuk menghitung rata-rata ketuntasan klasikal digunakan rumus:
$$69 = \frac{\sum}{\sum}$$

$$\geq 75\% \sum 100\%$$
 68 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN A. Hasil Penelitian Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu powerpoint interaktif dengan materi

kewajiban dan hak anak di rumah pada kelas III sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, dengan tahapan



Plagiarism detected: 0.23%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...>

id: 48

analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Untuk membuktikan kelayakan produk dan materi maka akan dilakukan uji validitas, penilaian hasil validitas produk dan materi diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi.

Kemudian untuk membuktikan kepraktisan produk, dilakukan dengan uji coba ke sekolah dasar dan menyebarkan lembar angket kepraktisan media kepada guru dan siswa. Selanjutnya untuk melihat keefektifan dari produk media yang dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan soal post test kepada siswa kelas III SDN Jegreg. B. Prosedur Pengembangan Proseiduir Prosedur model pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif (popin) materi kewajiban dan hak anak di rumah untuk siswa kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nnganjuk yang digunakan adalah model 69 pengembangan ADDIE



Plagiarism detected: 0.05%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...>

id: 49

analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation

), evaluasi (evaluation). Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Rincian Prosedur Pengembangan Media POPIN No Prosedur Pengembangan Rincian 1. Analisis 1. Analisis masalah 2. Analisis kebutuhan 2. Design Membuat rancangan media (prptotype) 3. Development 1. Pembuatan produk 2. Validasi ahli media 3. Validasi ahli materi 4. Implementation Uji coba sebanyak 13 siswa kelas III SDN Jegreg 5. Evaluation Evaluasi tiap tahapan.

1. Tahap Analisis (Analysis) Tahap analisis merupakan tahapan awal atau pertama dari pengembangan produk media powerpoint interaktif. Pada tahap

analisis ini hal yang harus dilakukan adalah sebagai berikut. a. Analisis masalah Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi kewajiban dan hak anak di rumah siswa kelas III SDN Jegreg. Dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas III, siswa masih belum memahami dan menguasai materi kewajiban dan hak anak di rumah dapat dilihat dari nilai KKM bahwa sebanyak 8 dari 70 13 siswa masih belum tuntas sehingga proses belajar mengajar kurang berhasil. Proses pembelajaran pada materi kewajiban dan hak anak di rumah belum



Plagiarism detected: 0.49%

<https://repository.uksw.edu/bitstream/12345678...> + 5 resources!

id: 51

menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. b. Analisis kebutuhan Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan mengisi angket analisis kebutuhan siswa dari 13 siswa, sebanyak 90,9% siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik berbasis IT yang menampilkan materi disertai animasi. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang dibutuhkan oleh siswa berdasarkan pengalaman belajar pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pada analisis kebutuhan yang dilakukan siswa membutuhkan media pembelajaran yang

berisikan tulisan materi dan menampilkan gambar atau animasi karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi jika terdapat tulisan dan yang menampilkan gambar atau animasi serta materi yang disajikan lebih menarik.

2. Tahap desain (Design) Membuat rancangan media powerpoint dalam bentuk prototype. Dalam bentuk prototype mencantumkan komponen yang dibutuhkan dalam media powerpoint supaya sistematis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 71 a. Menetapkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dari materi kewajiban dan hak anak di rumah. b. Merancang media mulai dari penentuan background yang akan digunakan, penentuan gambar animasi yang akan digunakan sebagai contoh dari materi tersebut, audio atau backsound yang menarik untuk didengar. c. Menyusun materi pembelajaran sesuai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan materi yang akan dihasilkan secara runtut untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi. 3. Tahap pengembangan (Development) Pada tahapan ini meliputi pembuatan produk dan instrumen validasi. Selanjutnya melakukan uji validitas kepada validator ahli media dan validator ahli materi berupa lembar instrumen validasi yang akan dilakukan penilaian terhadap produk media powerpoint interaktif yang dikembangkan. a. Pembuatan produk Pembuatan produk media powerpoint interaktif mengikuti dari struktur dalam prototype. Produk yang sudah selesai dibuat, selanjutnya akan

digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 72 Tabel 4. 2 : Pembuatan Desain Media Powerpoint Desain template powerpoint Desain animasi b. Validasi Produk a) Validasi Ahli Media Sebelum media dilakukan uji coba validasi oleh ahli materi, media



Plagiarism detected: 0.3%

<https://pahalaguru.wordpress.com/validasi-med...> + 3 resources!

id: 52

divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat kevalidan dari produk yang dikembangkan untuk

terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd selaku validator media pembelajaran. Validator diminta untuk memvalidasi media powerpoint interaktif dengan mengisi angket validasi media untuk memberikan penilaian terhadap 73 bagian-bagian yang terdapat dalam media yang dikembangkan. Hasil uji validitas ahli media secara rinci disajikan pada rumus berikut. Tabel 4. 3 : Data Angket Validasi Media No Indikator Skor 1 2 3 4 Aspek Desain layout / tata letak 1. Ketepatan proporsi layout ✓ 2. Ketepatan pemilihan background dengan materi ✓ Aspek Teks 3. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca ✓ 4. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca ✓ Aspek Audio 5. Ketepatan pemilihan backsound ✓ 6. Ketepatan sound effect pada media ✓ Aspek Penggunaan

7. Kesesuaian dengan pengguna ✓ 8. Fleksibilitas ✓ 9. Kelengkapan petunjuk penggunaan media ✓ 10. Tampilan petunjuk penggunaan ✓ Aspek Navigasi 11. Ketepatan penggunaan tombol navigasi ✓ 12. Ketepatan kinerja ✓ TOTAL SKOR 43 SKOR MAKSIMAL 48 Rumus : $h = \frac{h}{h} \cdot 100\%$ Keterangan: V ah = Validasi ahli media/materi T ah = Total skor yang dicapai penilaian dari ahli 74 T sh = Total skor yang diharapkan $h = \frac{43}{48} \cdot 100\% = 89,58\%$ Dari penilaian ahli media pembelajaran oleh validator ahli memperoleh skor 87,58% yang artinya media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan berdasarkan tabel 3.8 yaitu sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Adapun saran dan komentar dari ahli media yang digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran adalah sebagai berikut. Gambar 4.

1 : Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Sebelum revisi Setelah revisi 75 Sebelum revisi Setelah revisi Keterangan dari revisi diatas yaitu, bahwa pada tampilan menu animasi tidak sesuai dengan usia anak SD sehingga harus menyesuaikan, kemudian pada menu quis tulisan sebelum di revisi menggunakan bahasa asing kemudian diubah menjadi bahasa Indonesia. Sehingga mendapat komentar dan saran dari validator ahli media yaitu Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd bahwa media sudah sangat valid dan bisa digunakan dalam penelitian.

b)) Validasi Ahli Materi Setelah melakukan uji coba validasi media powerpoint interaktif, selanjutnya melakukan uji validitas materi PPKn yang terdapat pada media powerpoint interaktif dilakukan oleh dosen bernama Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd selaku validator. Validator diminta untuk memvalidasi materi pada produk media powerpoint interaktif dengan mengisi lembar angket validasi materi yang telah peneliti siapkan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat di dalam 76 produk

 Plagiarism detected: 0.19% <https://text-id.123dok.com/document/zpdx9vz...>

powerpoint interaktif yang dikembangkan. Hasil uji coba validitas ahli materi secara rinci disajikan pada rumus berikut. Tabel 4. 4 : Data Angket Validasi Materi No Indikator Skor 1 2 3 4

1. Ketepatan judul dengan isi materi. ✓ 2. Kesesuaian antara KD dengan indikator pembelajaran. ✓ 3. Kesesuaian antara indikator dengan tujuan pembelajaran. ✓ 4. Kesesuaian antara indikator pencapaian hasil belajar siswa dengan paparan materi. ✓ 5. Kejelasan uraian materi sesuai dengan tingkat pemikiran siswa kelas III. ✓ 6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. ✓ 7. Kesesuaian antara animasi dengan materi yang dipaparkan. ✓ 8. Kejelasan latihan soal yang diberikan. ✓ 9. Kesesuaian antara latihan soal yang diberikan dengan indikator yang dipaparkan. ✓ 10. Materi yang disajikan dengan

 Plagiarism detected: 0.11% <https://123dok.com/document/y692xx4y-penge...+9resources!>

id: 54

media pembelajaran power point dapat menarik perhatian siswa. ✓ 11. Materi yang disajikan dengan media pembelajaran power point

dapat menunjang motivasi siswa. ✓ 12. Keruntutan sistematika penyajian materi. ✓ TOTAL SKOR 45 SKOR MAKSIMAL 48 Rumus : $h = \frac{h}{h} \cdot 100\%$ Keterangan: V ah = Validasi ahli media/materi 77 T ah = Total skor yang dicapai penilaian dari ahli T sh = Total skor yang diharapkan $h = \frac{45}{48} \cdot 100\% = 93,75\%$ Dari penilaian ahli materi memperoleh skor 93,75% yang artinya media powerpoint interaktif yang dikembangkan berdasarkan tabel 3.8 dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Adapun saran dan komentar dari ahli materi yang digunakan sebagai acuan dalam perbaikan materi produk media powerpoint interaktif sebagai berikut. Gambar 4. 2 : Perangkat Pembelajaran Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Sebelum Revisi Setelah Revisi 78 Keterangan dari revisi perangkat pembelajaran diatas yaitu, bahwa sebelum revisi RPP pada kegiatan inti belum sesuai dengan sintaks STAD, sehingga peneliti harus menyesuaikan sintaks dari STAD. Sehingga mendapat komentar dan saran dari validator ahli materi yaitu Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd bahwa sudah baik dalam membuat perangkat pembelajaran. 79 Maka didapatkan rata-rata kevalidan dari produk media powerpoint interaktif yaitu; = $\frac{h}{h} + \frac{h}{h} \cdot 2$ Dengan perhitungan sebagai berikut : = $89,58\% + 93,75\% \cdot 2 = 91,66\%$ 4.

 Plagiarism detected: 0.17% <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...>

id: 55

Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap ini dilakukan uji coba kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Jegreg untuk melihat tingkat kepraktisan dari media powerpoint interaktif yang telah

dikembangkan saat menggunakan media powerpoint interaktif pada kegiatan pembelajaran. Uji coba penelitian ini dilakukan dengan jumlah 13 siswa di kelas III. Peneliti juga menggunakan lembar angket kepraktisan guru dan siswa untuk mengetahui praktis atau tidaknya media powerpoint interaktif yang dikembangkan. 89,58% 93,75% 91,66% 87,00% 88,00% 89,00% 90,00% 91,00% 92,00% 93,00% 94,00% 95,00% Validasi Ahli Media Validasi Ahli Materi Rata-rata Kevalidan Presentase Rekapitulasi Presentasi Kevalidan 80 a. Penilaian Kepraktisan Oleh Guru Uji coba kepraktisan dilakukan untuk mengetahui



Plagiarism detected: 0.42%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 3 resources!

id: 56

media powerpoint interaktif yang dikembangkan dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau tidak. Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket lembar validasi yang diisi oleh guru kelas III yaitu Bapak Arif Syaifudin, S.Pd dan 13 siswa kelas III. Lembar angket tersebut digunakan untuk menilai kepraktisan media powerpoint interaktif yang telah di uji cobakan. Tabel 4. 5 : Data Angket Kepraktisan Respon Guru No Indikator Skor 1 2 3 4

1.



Plagiarism detected: 0.58%

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fh...> + 3 resources!

id: 57

Media power point interaktif dapat membantu guru untuk menyampaikan materi. ✓ 2. Dengan penggunaan media power point interaktif mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. ✓ 3. Media power point interaktif membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. ✓ 4. Media power point interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. ✓ 5. Bahasa yang digunakan dalam media dapat dengan mudah dipahami. ✓ 6. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami. ✓ 7. Kemampuan penggunaan media sebagai alat bantu pencapaian indikator atau tujuan pembelajaran. ✓ 8. Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang. ✓ 9. Kesesuaian media power point interaktif

dengan indikator dan tujuan pembelajaran. ✓ 81 No Indikator Skor



Plagiarism detected: 0.59%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 7 resources!

id: 58

1 2 3 4 10. Penampilan media pembelajaran power point interaktif secara keseluruhan menarik. ✓ TOTAL

SKOR 36 SKOR MAKSIMAL 40 Rumus :
$$= \frac{\sum}{\sum} 100\%$$
 Dengan perhitungan

berikut :
$$= \frac{36}{40} 100\% = 90\%$$
 Berdasarkan angket kepraktisan terhadap media powerpoint interaktif yang dikembangkan bahwa diperoleh hasil 90% yang artinya media powerpoint interaktif berada pada rentang 76% - 100% dengan berdasarkan tabel 3.11 kriteria angket respon guru dan siswa masuk dalam kategori sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi media powerpoint interaktif yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria kepraktisan dan praktis. b. Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa Tabel 4. 6 : Data Angket Kepraktisan Respon Siswa No Indikator Alternatif Pilihan Ya Tidak 1. Apakah media Popin dapat menarik minat belajar? 13 2. Apakah dengan media Popin belajar lebih menyenangkan? 13 - 3. Apakah belajar dengan media Popin lebih mudah dipahami? 11 2 82 4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media Popin mudah untuk kamu mengerti? 12 1 5. Apakah kamu semakin semangat belajar lagi setelah menggunakan media Popin? 13 - 6. Apakah media Popin menarik minat belajar kamu pada materi



Quotes detected: 0.04%

id: 59

"Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah"?

13 - 7. Apakah penggunaan media Popin memudahkan untuk memahami materi



Quotes detected: 0.04%

id: 60

"Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah"?



Plagiarism detected: 0.61%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 7 resources!

media powerpoint interaktif dapat dikatakan efektif digunakan. 5. Tahap Evaluasi (Evaluation) a. Analisis data validasi media pembelajaran Analisis data validasi media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

berbasis powerpoint interaktif. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Lampiran 3 dan 4. b.

13 - 8. Apakah pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dalam menggunakan media Popin? 13 - 9. Apakah penggunaan kata pada media Popin mudah dipahami? 13 - 10. Apakah tampilan (gambar dan tulisan) pada media Popin sangat sesuai dan sangat jelas? 13 - TOTAL SKOR 127 SKOR MAKSIMAL 130 Berdasarkan tabel daftar lembar kepraktisan diatas diperoleh hasil sangat praktis dilihat dari segi aspek media popin menarik minat belajar siswa, menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar, mudah memahami materi, pada saat menggunakan media popin pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan, tampilan pada media popin sangat sesuai dan sangat jelas dibuktikan dengan jawaban dari keseluruhan 13 siswa. Rumus :

$$\sum \frac{100\% \text{ Dengan perhitungan berikut : } 83}{130} \times 100\% = 97,69\%$$
 Berdasarkan angket



Plagiarism detected: 0.33%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 5 resources!

id: 61

respon siswa terhadap media powerpoint interaktif yang dikembangkan bahwa diperoleh hasil 97,69% yang artinya media powerpoint interaktif berada pada rentang 76% - 100% dengan berdasarkan tabel 3.11 kriteria angket respon guru dan siswa masuk dalam kategori sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi media powerpoint interaktif yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata kepraktisan dari produk media powerpoint interaktif ; Rumus : Rata - rata = $\frac{2 \text{ R Siswa R Guru} + x}{100\%}$ 90,00% 97,69% 93,84% 86,00% 88,00% 90,00% 92,00% 94,00% 96,00% 98,00% 100,00% Respon Guru Respon Siswa Rata-rata Kepraktisan presentase Rekapitulasi Presentasi Kepraktisan 84 Dengan perhitungan sebagai berikut : Rata - rata = $90 + 97,69 \times 2 \times 100\% = 93,84\%$ c. Penilaian Keefektifan Post Test Tabel 4. 7 : Data Hasil

Post Test No Nama Siswa KKM Post Test Nilai Kriteria 1. A D P 75 60 Tidak Tuntas 2. B S P 75 95 Tuntas 3. F A F 75 95 Tuntas 4. F N P 75 95 Tuntas 5. K A N 75 100 Tuntas 6. M A A 75 95 Tuntas 7. N A M 75 90 Tuntas 8. R N M 75 100 Tuntas 9. R A R 75 95 Tuntas 10. S M A F 75 85 Tuntas 11. Z Y A 75 100 Tuntas 12. Z C F 75 80 Tuntas 13. B A K Y A 75 100 Tuntas Jumlah Nilai 1190 Rata-rata 91,53 Nilai Maksimal 1300 85 Dilihat dari grafik rekapitulasi ketuntasan dari hasil post test yang telah dikerjakan oleh semua 13 peserta didik kelas III SDN

Jegreg bahwa terdapat 1 siswa yang belum tuntas sedangkan 12 siswa tuntas. Skor setiap soal dijawab benar = 5

Rumus : Nilai rata-rata siswa = $\frac{\sum h}{\sum}$ $\frac{1190}{1300} \times 100\% = 91,53\%$

$\geq 75\%$ $\sum 12 \text{ } 13 \text{ } 100\% = 92,30\%$ Berdasarkan pada tabel 4.7,



Plagiarism detected: 0.06%

<https://text-id.123dok.com/document/zpdxe9vz...> + 3 resources!

id: 52

rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media powerpoint interaktif pada

soal post test memperoleh presentase 91,53% dengan jumlah 12 siswa tuntas. Dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar siswa $\geq 75\%$ penilaian akademik masuk dalam kategori efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 0 5 10 15 Tuntas Tidak Tuntas Jumlah Siswa Rekapitulasi Ketuntasan

Hasil Post Test 86 Ketuntasan ketuntasan klasikal yang di peroleh dengan 92,30% dengan demikian

akan berhasil apabila telah melakukan validasi dan revisi 87 C. Pembahasan 1. Validasi Produk Media Powerpoint Interaktif Validasi media powerpoint interaktif dalam penelitian dinilai dari penilaian validator dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, didukung oleh pendapat (Yusup et al., 2018) bahwa validasi adalah hasil koreksi oleh sekelompok ahli terhadap suatu media yang dikembangkan. Penilaian validator meliputi penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh skor 89,58% yang artinya



Plagiarism detected: 0.22%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 3 resources!

id: 65

media powerpoint interaktif yang dikembangkan dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat baik digunakan. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 93,75% yang artinya media powerpoint interaktif yang dikembangkan

dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat baik digunakan.

Dari jumlah skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi mendapat skor rata-rata kevalidan presentase sebesar 91,66% sesuai dengan (Akbar, 2013) yaitu pada rentang nilai 81%-100% dengan keterangan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat baik digunakan. Berdasarkan penilaian validator tersebut media powerpoint interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan valid. Hasil penilaian dari validator ahli media dan ahli materi di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Elvira Suci Tanjung, Beta Rapita Silalahi (2022) yang menyatakan bahwa media powerpoint interaktif valid digunakan untuk siswa 88 dibuktikan hasil validasi produk sebanyak 78%. Didukung oleh (Dewi & Manuaba, 2021) yang menyatakan

id: 63

media powerpoint interaktif dapat dikatakan efektif digunakan. 5. Tahap Evaluasi (Evaluation) a. Analisis data validasi media pembelajaran Analisis data validasi media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Lampiran 3 dan 4. b.

bahwa media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dan layak untuk dipergunakan pada pembelajaran karena telah melalui penilaian pada validator yaitu ahli materi dan ahli media. Tingkat validitas produk merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan produk powerpoint interaktif, sebab media powerpoint interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi saat kegiatan pembelajaran. Kualitas produk juga dilihat dari segi isi materi pada produk media yang dikembangkan. Jika validitas produk tinggi maka media powerpoint interaktif layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sebaliknya jika validitas produk rendah maka



Plagiarism detected: 0.13%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> + 4 resources!

id: 66

media powerpoint interaktif yang dikembangkan tidak layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 2. Uji Coba Kepraktisan Produk Kepraktisan dari media pembelajaran powerpoint interaktif

menentukan kualitas kemudahan dalam penggunaan dari media powerpoint interaktif, didukung oleh

Analisis data dari kepraktisan media pembelajaran Analisis data kepraktisan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif diperoleh dari respon guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint. Hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 7 dan 8. c. Produk akhir Produk akhir yang berupa



Quotes detected: 0.13%

id: 64

"Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif (Popin) Materi Kewajiban Dan Hak Anak Di Rumah Untuk Siswa Kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk"

(Firstananda et al., 2019) bahwa kepraktisan merupakan kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa dalam penggunaan media powerpoint interaktif pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. Dari hasil angket respon guru mendapat skor presentase sebesar 90% kategori praktis sedangkan hasil 89 angket respon guru mendapat skor presentase sebesar 97,69% kategori praktis. Lembar angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa memperoleh skor presentase rata-rata 93,84% menurut (Akbar, 2013) yang artinya masuk dalam kategori sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil penilaian dari respon guru dan respon siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Elvira Suci Tanjung, Beta Rapita Silalahi (2022) yang menyatakan bahwa media powerpoint interaktif praktis digunakan untuk siswa dibuktikan dengan hasil lembar kepraktisan produk sebanyak 88% dengan kriteria layak digunakan. Didukung oleh (Annisa et al., 2020) menyatakan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori praktis berdasarkan uji kepraktisan, peserta didik dan guru dapat dengan mudah menggunakan



Plagiarism detected: 0.09%

<https://123dok.com/document/y692xx4y-penge...> + 2 resources!

id: 67

media pembelajaran yang dikembangkan. 3. Uji Coba Keefektifan Produk Keefektifan dari media powerpoint interaktif

melihat



Plagiarism detected: 0.17%

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fh...> + 2 resources!

id: 68

hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal post test. Pemberian tes dilakukan pada saat akhir pembelajaran.

Pemberian soal post test bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media powerpoint interaktif, didukung oleh pendapat (Alfiriani, 2018) bahwa uji keefektifan adalah uji untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan untuk suatu proses pembelajaran. Media powerpoint interaktif dikatakan efektif apabila rata-rata belajar siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan. Nilai hasil belajar siswa pada materi 90 kewajiban dan hak anak di rumah dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif mendapat presentase 92,30% dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan belajar siswa adalah $\geq 75\%$ dapat dikatakan efektif dan pada klasifikasi sangat baik. Hasil belajar siswa di atas diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sri Sunarni (2016) yang menyatakan bahwa media powerpoint interaktif valid digunakan untuk siswa dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Sri Sunarni memperoleh hasil belajar dengan media powerpoint sebanyak 89% dalam kategori sangat valid. Didukung oleh (Tekege, 2017) yang menyatakan bahwa kelebihan media powerpoint dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 89 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif



Plagiarism detected: 0.05%

id: 69

yang telah dilakukan di kelas III SDN Jegreg dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. 1. Media powerpoint interaktif dinyatakan valid setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan skor sebesar 87,5% dan ahli materi mendapatkan skor sebesar 93,75%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90,62%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media powerpoint interaktif sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. Media powerpoint interaktif dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dengan skor yang diperoleh 90%, dan hasil angket siswa dengan skor yang diperoleh 97,69%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket guru dan angket siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 93,84% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media powerpoint interaktif sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. 3. Media powerpoint interaktif dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai post test setelah menggunakan media powerpoint interaktif mendapat skor sebesar 92,30% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan powerpoint interaktif efektif untuk digunakan. B. IMPLIKASI Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa penelitian pengembangan media powerpoint interaktif berimplikasi pada motivasi belajar siswa dalam materi kewajiban dan hak anak di rumah kelas III sekolah dasar. Implikasi ini ada dua implikasi sebagai berikut : 1. Implikasi Teoritis Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Jegreg bahwasanya pengembangan media powerpoint interaktif memperoleh hasil cukup memuaskan.



Plagiarism detected: 0.4%

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/a...> +9 resources!

id: 70

siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi yang ditunjukkan mengalami peningkatan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Selain evaluasi, pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa dapat ditunjukkan melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Hasil angket respon siswa dan angket respon guru memperoleh rata-rata 93,84% yang dapat dikategorikan sangat layak. 91 2. Implikasi Praktis a. Bagi Guru Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam

proses pembelajaran di kelas memudahkan guru untuk menjelaskan materi kewajiban dan hak anak di rumah pada mata pelajaran PPKn. b. Bagi Siswa Kegiatan pembelajaran saat menggunakan media powepoint interaktif lebih menarik dan aktif. Sumber belajar baru telah ditemukan agar tidak berpaku pada buku saja. Materi pada media powerpoint interaktif dilengkapi dengan gambar animasi yang berwarna serta terdapat quis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memberikan rasa senang tanpa berhadapan dengan suasana yang membosankan. c. Bagi Peneliti Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam bidang pengembangan. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan ide-ide desain yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 92 C. SARAN-SARAN Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan pedoman yaitu sebagai berikut : 1. Bagi Siswa Sebagai siswa yang memiliki tugas utama yaitu belajar sebaiknya lebih semangat belajar, meperhatikan dengan cermaat saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memami materi, dan teliti dalam setiap mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. 2. Bagi Guru Setelah diperoleh hasil yang baik perihal penggunaan media powerpoint interaktif diharapkan guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran PPKn terutama pada materi kewajiban dan hak anak di rumah. 3. Bagi Peneliti Selanjutnya Untuk peneliti selanjutnya dalam megembangkan powerpoint interaktif ini diharapkan lebih meningkatkan kreativitas supaya media ini bisa berkembang serta layak, sehingga bermanfaat



Plagiarism detected: 0.26%

<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/dida...> +2 resources!

id: 71

dalam kegiatan belajar mengajar. 69 DAFTAR PUSTAKA _____ . ADDIE Model. <http://www.instructionaldesignexpert.com/> Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>

Akbar, S. (2013). No Title. Remaja Rosdakaya. Alfiriani, A. (2018). Article - August 2018. August. Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. Inovasi Pendidikan Sains, 11(1), 76. Anomeisa, A. B., & Ernarningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 05(01), 17-31. Arsyad, A. (2015). Media pembelajaran. Dahliana, D., Setiawati, N. S., & Taufina, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 2(2), 130-135.



Plagiarism detected: 0.36%

<https://www.academia.edu/75466066/Pengaruh...> +8 resources!

id: 72

Siswa Kelas VIII SMP. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689- 1699. Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis, 2(1), 39-45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48> Hamdani, D. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Dengan Media Software Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan

<https://doi.org/10.26618/jrpd.v2i2.2211> Daji, Mulyasa, & Warta, W. (2019). Implementasi Sistem Penilaian Kurikulum 2013 Di Sekolah Menengah Pertama. *Ner*, 1 Nomor 2(April), 57-64.
<http://ojs.spsuninus.ac.id/index.php/ner/article/view/67> Daryanto. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT BERBASIS VIDEO INTERAKTIF Joko Daryanto, Karsono, Matsuri. 70-449. Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83. Dewi, T. M., Nurlaila, N., & Kurniawan, E. (2020). Development of Interactive Powerpoint Learning Media Theme 5 Ecosystem Subtheme 1 Ecosystem'S Component for Fifth Grade Students of Sdn 007 Tebing Karimun. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 421. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i4.7953> Firstananda, Erba, & Sugiono. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Dengan Pendekatan Guided Discovery untuk

Disclaimer:

Hasil Belajar Siswa

Di Kelas Xi Ipa I Man Model Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, VIII(2), 54-63. Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang: Graha Cendekia, 120. Herawati, H. (2018). Memahami proses belajar anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, IV(1), 27-48. Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37. 71



Plagiarism detected: **0.2%**

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fh...> + 2 resources!

id: 73

<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886> Kompas.com. (2020). Hak dan Kewajiban Warga Negara Indonesia. *Kompas.Com*, 2- 3. Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Jurnal Inovasi Penelitian, 1(6), 1139- 1148. Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1-162. L, S. (2019). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Hukum Dalam Mewujudkan Warga Negara Yang Cerdas Dan Baik (Smart and Good Citizen). *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum, & Pengajarannya*, XIV(2), 112-120. <https://ojs.unm.ac.id/supremasi/article/view/13143> Nasir, N. (



Plagiarism detected: **0.29%**

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG...> + 6 resources!

id: 74

2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Web Di Kelas Viii Smp Unismuh Makassar. *Akademika*, 9(01), 127-138. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.813> Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288> Patricia, Delvy Elsa, Susanti, D. (2018). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07

Ikur Koto Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 1(1), 58-70. Permendik. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Biotechnologia Aplicada*, 23(3), 202-210. Pribadi, R. B. A. (2009). Model MModel Desain Sitem Pembelajaran. 2016. 72 Prof.Dr.Sugiyono. (2013). No Title. Prof.Dr.Sugiyono. (2016). No Title. Alfabeta. Raharjo, A. D. I. (2019). Keterkaitan Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Ips Dan Mata Pelajaran Lainnya. *Journal of Primary Education*. Rofifah, D. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Informasi Memperoleh Bahan Ajar Yang Kreatif. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12-26. Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1-95. Salmi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xii Ips.2 Sma Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1-16. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7865> Siti Kudsiyah, & Harmanto. (2017). Pengembangan multimedia powerpoint interaktif materi tata urutan peraturan perundang-undangan nasional kelas VIII D SMPN 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1-15. Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40-52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38> Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi* :62, 62, 14-23. Yusup, F., Studi, P., Biologi, T., Islam, U., & Antasari, N. (2018). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. 7(1), 17-23.

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: Assessment recommendations



Plagiarism_Detector - Your right to know the authenticity! Skyline LLC