

**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 Memenuhi Sebagian Syarat Guna

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

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  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 03 Juli 2023

Pembimbing 1,

  
Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0719109101

Pembimbing 2,

  
Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.  
NIDN. 0710059001

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 20 Juli 2023

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd.
2. Penguji 1 : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
3. Penguji 2 : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

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

Kediri, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Dinda Ayu Anitasari

NPM. 19.1.01.10.0084

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Cukuplah Allah menjadi pelindung dan cukuplah Allah menjadi penolong  
(bagimu)”*

(QS. An-Nisa’4:Ayat 45)

*“Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju”*

(Dinda Ayu Anitasari)

*“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!”*

*“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 teman-teman  
yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini”*

## **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 dilatarbelakangi dari hasil analisis bahwa 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 Research and Development (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 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 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.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur duplejatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “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, 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.

10. Kepada orang tua tersayang Bapak Suwanto 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 semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 03 Juli 2023  
Yang Menyatakan,



**Dinda Ayu Anitasari**  
NPM: 19.1.01.10.0084



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran .....	9
2. Media Pembelajaran .....	12
3. Media Visual .....	17
4. Microsoft Powerpoint.....	19
5. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif .....	21
6. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn .....	23
7. Hakikat Materi Hak danKewajiban .....	25

8. Pengaruh Media Popin Materi Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah.....	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir .....	30
BAB III : METODE PENELITIAN .....	32
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Prosedur Pengembangan .....	33
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	37
D. Uji Coba Produk.....	37
1. Desain Uji Coba .....	38
2. Subjek Uji Coba .....	38
E. Validasi Produk .....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
G. Teknik Analisis Data .....	47
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Prosedur Pengembangan .....	51
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	52
2. Tahap desain ( <i>Design</i> ).....	53
3. Tahap pengembangan ( <i>Development</i> ).....	54
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	61
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	68
C. Pembahasan .....	68
1. Validasi Produk Media Powerpoint Interaktif.....	68
2. Uji Coba Kepraktisan Produk.....	70
3. Uji Coba Keefektifan Produk .....	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	73
A. SIMPULAN.....	73
B. IMPLIKASI.....	74
1. Implikasi Teoritis.....	74
2. Implikasi Praktis.....	75

C. SARAN-SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	81

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 : Pedoman Wawancara	40
Tabel 3. 2 : Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3. 3 : Angket Ahli Materi	42
Tabel 3. 4 : Kisi-kisi Soal	43
Tabel 3. 5 : Angket Kepraktisan Guru	44
Tabel 3. 6 : Angket Kepraktisan Siswa	45
Tabel 3. 7 : Skor Penilaian Angket Validasi Ahli	47
Tabel 3. 8 : Kriteria Validasi	48
Tabel 3. 9 : Skor Penilaian Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 10 : Skor Penilaian Angket Respon Siswa	49
Tabel 3. 11 : Kriteria Angket Respon Guru dan Siswa	50
Tabel 4. 1 : Rincian Prosedur Pengembangan Media POPIN	52
Tabel 4. 2 : Data Angket Validasi Media	56
Tabel 4. 3 : Data Angket Validasi Materi	59
Tabel 4. 4 : Data Angket Kepraktisan Respon Guru	62
Tabel 4. 5 : Data Angket Kepraktisan Respon Siswa	63
Tabel 4. 6 : Data Hasil Post Test	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 : Model <i>ADDIE</i>	33
Gambar 4. 1 : Pembuatan Media Powerpoint	55
Gambar 4. 2 : Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	57
Gambar 4. 3 : Perangkat Pembelajaran Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	82
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Pembimbing	84
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media	86
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Materi	90
Lampiran 5 Lembar Validasi Soal	95
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru	130
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa	132
Lampiran 9 Lembar Hasil Evaluasi Siswa	133
Lampiran 10 Pedoman Wawancara	137
Lampiran 11 Lembar Angket Analisis Kebutuhan	138
Lampiran 12 Surat Pengantar/Izin Penelitian	140
Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	141
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	142
Lampiran 15 Hasil Plagiasi	144

# **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 No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang 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 (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, 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 dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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, H., (2017).

Menurut Dahliana 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. Karena hak dan kewajiban merupakan 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.

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 media pembelajaran khususnya untuk materi Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah kelas III hanya 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, 100% media yang digunakan berupa cetak (buku siswa/buku guru), 100% 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.

Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada materi Kewajiban dan Hak Anak Di Rumah 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 Di Rumah 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 di bawah 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.

Berdasarkan permasalahan di atas, 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 di atas, 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 sudah tidak asing lagi dalam proses pembelajaran, di mana media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi supaya mudah diterima oleh siswa. Menurut Rianawati et al (2022) bahwa media sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Baik buruknya komunikasi tergantung dari saluran mana penyampaian informasi tersebut.

Hubungan komunikasi antara guru dengan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Sedangkan menurut Arsyad (2015) 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.

Media pembelajaran (Popin) Powerpoint Interaktif adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa. Menurut Anomeisa & Ernaningsih (2020) bahwa powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA. 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.

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 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 Di Rumah 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. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan media yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Produk media pembelajaran yang dikembangkan berbasis powerpoint interaktif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya membahas pelajaran PPKn pada materi kewajiban dan hak anak di rumah.

#### **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.
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 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.
4. Bagi Mahasiswa

Mendapat pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa media power point interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alfiriani, A. (2018). *Evaluasi Pembelajaran dan Implementasi*.
- 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., & Ernaningsih, 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*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahlia, D., Setiawati, N. S., & Taufina, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 2(2), 130–135. <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. 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 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 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.
- Istiqlal, M. (2017). Pengaruh Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 2(1), 43–54. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1480/1241>
- 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. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>
- 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. *Kementrian 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>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Moh. Fathurrahman, Deni Setiawan, Sukarjo, Neni Niswaton Hasanah. (2020). Media Audio Visual Mapel PPKn Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab sebagai Masyarakat untuk Siswa Kelas V. *LIK Lembaran Ilmu*



*Kependidikan Journal of Educational Research*, 49(2), 55–61.

- Nasir, N. (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>
- Nurfadhillah, S., Nurfalalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 225–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- 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 Model Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Raharjo, A. D. I. (2019). Keterkaitan Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Ips Dan Mata Pelajaran Lainnya. *Journal of Primary Education*.
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Gustian, R. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif ” Hak dan Kewajiban ” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967–10974.
- 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 Kudsyah, & 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.