

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD
(Penelitian *Design and Development* di Kelas V Sekolah Dasar)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Iffat Yusffira

1700475

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2021**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD
(Penelitian *Design and Development* di Kelas V Sekolah Dasar)**

SKRIPSI

Oleh

Iffat Yusffira

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Iffat Yusffira

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

Iffat Yusffira, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF PADA MATERI
PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

IFFAT YUSFFIRA

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas V Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. H. Husen Windayana, M.Pd.

NIP. 195710011985031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Cibiru

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD
(Penelitian *Design and Development* di Kelas V Sekolah Dasar)**

Iffat Yusffira

1700475

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media dalam kegiatan belajar yang menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal, sehingga motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi penyajian data, menguji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, serta melakukan tes hasil belajar kepada peserta didik. Penelitian ini melalui beberapa tahapan pada model ADDIE yaitu 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation* 5) *evaluation*. Validasi media pembelajaran *Power Point* interaktif melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri Padamenak sebagai penggunaannya. Hasil penilaian oleh ahli materi dari aspek isi/materi mendapatkan persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli media pada aspek kualitas teknis dan desain mendapatkan persentase 95,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian respon yang diberikan oleh guru SD Negeri Padamenak dari aspek isi dan media mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba lapangan kepada peserta didik kelas V SDN Padamenak dari aspek isi dan media mendapatkan persentase 81,1% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil tes belajar setelah menggunakan media *Power Point* interaktif, dari 26 orang peserta didik diperoleh nilai rata-rata 86,9 dan sudah mencapai nilai KKM matematika, sehingga media pembelajaran *Power Point* interaktif ini dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Desain & Development*, ADDIE, Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif, Materi Penyajian Data, Hasil Belajar

**DESIGN AND BUILD INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING
MEDIA ON DATA PRESENTATION MATERIALS FOR GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL**

(Design and Development Research in Grade V of Elementary School)

Iffat Yusffira

1700475

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of media in learning activities which causes the learning process to be less than optimal, so that the motivation of students in learning activities is reduced. This study aims to design and produce an interactive Power Point learning media product on data presentation material, test the feasibility of the learning media that has been made, and conduct learning outcomes tests for students. This research went through several stages in the ADDIE model, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation and 5) evaluation. The validation of interactive Power Point learning media involves material experts, media experts, teachers, and fifth grade students at SD Negeri Padamenak as users. The results of the assessment by material experts from the aspect of content/material get a percentage of 84% in the "Very Eligible" category. From media experts on technical quality and design aspects, the percentage is 95.28% with the "Very Eligible" category. Then the response given by the SD Negeri Padamenak teacher from the aspect of content and media got a percentage of 92.5% with the "Very Eligible" category. Field trials to fifth grade students at SDN Padamenak from the aspect of content and media got a percentage of 81.1% with the category "Very Eligible" and the results of the learning test after using interactive Power Point media, from 26 students obtained an average score of 86,9 and has reached the KKM value for mathematics, so this interactive Power Point learning media can be used to assist in the learning process

Keywords: Design & Development, ADDIE, Interactive Power Point Learning Media, Data Presentation, Learning Results

Iffat Yusffira, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI
PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.3 Manfaat Media dalam Pembelajaran	11
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
2.1.5 Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	17
2.2 Media <i>Power Point</i> Interaktif	20
2.2.1 Pengertian <i>Microsoft Power Point</i>	20
2.2.2 Fungsi <i>Microsoft Power Point</i>	20

Iffat Yusffira, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI
PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.3 Menu dan <i>Icon Microsoft Power Point</i>	21
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Microsoft Power Point</i>	26
2.2.5 Pengertian Media Interaktif	29
2.2.6 Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif	29
2.2.7 Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif	31
2.3 Hasil Belajar	33
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	33
2.3.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif	33
2.4 Materi Penyajian Data	35
2.5 Penelitian yang Relevan	40
2.6 Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Desain Penelitian	44
3.2 Prosedur Penelitian	45
3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	47
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan)	48
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	49
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	49
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	50
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	50
3.4 Instrumen Penelitian	50
3.4.1 Wawancara	51
3.4.2 Angket	52
3.4.3 Tes	56
3.5 Teknik Analisis Data	56

3.5.1 Analisis Statistika Deskriptif	57
3.5.1.1 Wawancara	57
3.5.1.2 Angket	57
3.5.1.3 Tes	58
3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	58
3.5.3 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Penelitian.....	61
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	61
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	61
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	62
4.1.1.3 Analisis Kemampuan Prasyarat dan Kemampuan Awal.....	62
4.1.1.4 Analisis Lingkungan Belajar	63
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	63
4.1.2.1 Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan	63
4.1.2.2 Memilih dan Menentukan Cakupan, Struktur, dan Urutan Materi atau Pesan Pembelajaran	64
4.1.2.2.1 Memilih Materi dengan Merancang Garis Besar Program Media (GBPM).....	64
4.1.2.2.2 Menentukan Cakupan Urutan Materi Ajar Melalui <i>Flowchart</i>	65
4.1.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	66
4.1.2.4 Menentukan Spesifikasi Produk.....	70
4.1.2.5 Membuat Prototipe Produk	71
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	105
4.1.3.1 Validasi Ahli	106
4.1.3.2 Hasil Revisi Produk dari Validasi Ahli	109

4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	111
4.1.4.1 Uji Coba Lapangan.....	111
4.1.4.2 Tes Hasil Belajar Peserta Didik	115
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	117
4.2 Pembahasan	118
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	123
5.1 Simpulan.....	123
5.2 Implikasi	125
5.3 Rekomendasi	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Tabel	35
Tabel 2.2 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Gambar	36
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Guru.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Respon Media Pembelajaran oleh Siswa	55
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Tes pada Materi Penyajian Data	56
Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert	57
Tabel 3.8 Interpretasi Skor.....	58
Tabel 3.9 Nilai KKM Matematika SDN Padamenak.....	58
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media.....	64
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif.....	66
Tabel 4.3 Desain Tombol Navigasi Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif	73
Tabel 4.4 Desain Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif.....	81
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Materi	108
Tabel 4.6 Revisi Produk Ahli Materi	110
Tabel 4.7 Revisi Produk Ahli Media.....	111
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa pada Aspek Isi/materi.....	112
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa pada Aspek Kualitas Media	113
Tabel 4.10 Hasil Keseluruhan Angket Respon Siswa Kelas V SDN Padamenak.....	115
Tabel 4.11 Hasil Tes Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif pada Materi Penyajian Data	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian-bagian Microsoft <i>Power Point</i>	22
Gambar 2.2 Desain dengan Template	31
Gambar 2.3 Tombol Menu.....	32
Gambar 2.4 Penggunaan <i>Hyperlink</i>	32
Gambar 2.5 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang	38
Gambar 2.6 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Garis.....	39
Gambar 2.7 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Lingkaran	40
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE.....	45
Gambar 3.2 Implementasi Prosedur Penelitian.....	46
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif	66
Gambar 4.2 Rancangan Ikon Tombol Navigasi.....	72
Gambar 4.3 Hasil Akhir Desain Ikon Tombol Navigasi.....	72
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk	76
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Informasi.....	76
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Belajar.....	77
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	77
Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Slide Pengertian	78
Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Slide Langkah-langkah.....	78
Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Slide Contoh Soal.....	79
Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Menu Evaluasi.....	79
Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Slide Quiz.....	80
Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Slide Benar atau Salah	80
Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Slide Bermain Cari Kata	81
Gambar 4.16 Langkah 1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	92
Gambar 4.17 Langkah 2 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	93
Gambar 4.18 Langkah 3 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	93
Gambar 4.19 Langkah 4 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	94
Gambar 4.20 Langkah 5 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	94
Gambar 4.21 Langkah 6 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	95

Iffat Yusffira, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI
PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.22 Langkah 7 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	95
Gambar 4.23 Langkah 8 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	96
Gambar 4.24 Langkah 9 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	96
Gambar 4.25 Langkah 10 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	97
Gambar 4.26 Langkah 10.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	97
Gambar 4.27 Langkah 11 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	98
Gambar 4.28 Langkah 11.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	98
Gambar 4.29 Langkah 12 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	99
Gambar 4.30 Langkah 12.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	99
Gambar 4.31 Langkah 13 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	100
Gambar 4.32 Langkah 13.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	100
Gambar 4.33 Langkah 13.2 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	101
Gambar 4.34 Langkah 13.3 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	101
Gambar 4.35 Langkah 14 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	102
Gambar 4.36 Langkah 14.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	103
Gambar 4.37 Langkah 14.2 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	103
Gambar 4.38 Langkah 15 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	104
Gambar 4.39 Langkah 15.1 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	104
Gambar 4.40 Langkah 15.2 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	105
Gambar 4.41 Langkah 15.3 Membuat <i>Power Point</i> Interaktif.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur	134
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Media	136
Lampiran 4 Lembar Wawancara	137
Lampiran 5 Identitas Ahli Judgment.....	139
Lampiran 6 Identitas Validator	139
Lampiran 7 Surat Permohonan Judgment Angket	140
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Menjadi Validator.....	141
Lampiran 9 Lembar Judgment Instrumen Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif Materi Penyajian Data.....	142
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Menjadi Ahli Materi	152
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi.....	154
Lampiran 12 Lembar Persetujuan Menjadi Ahli Media	160
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media	161
Lampiran 14 Lembar Persetujuan Guru	164
Lampiran 15 Lembar Angket Guru.....	165
Lampiran 16 Angket Respon Siswa.....	168
Lampiran 17 Hasil Penilaian Angket oleh Para Ahli	222
Lampiran 18 Hasil Penilaian Respon Pengguna	222
Lampiran 19 Instrumen Tes Hasil Belajar	226
Lampiran 20 Kunci Jawaban dan Penskoran Tes	228
Lampiran 21 Tes Belajar Peserta Didik	232
Lampiran 22 Buku Bimbingan Skripsi	284
Lampiran 23 Form Perbaikan Skripsi	286

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(5), 395–402.
- Aldiunanto. (2014). *Apa yang Anda Ketahui Tentang Aplikasi DIA?* [Online]. Retrieved from <http://aldiunanto.com/apa-yang-anda-ketahui-tentang-aplikasi-dia.aldi>
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214–225.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
- Ambarita, J., Jarwati, & Restanti, D. K. (2020). *Pembelajaran Luring*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Andri, A., Dores, O. J., & Lina, A. H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa SDN 01 Nanga Kantuk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 158–167.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 17–31.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 5(1), 69–77.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arta, A. Y., Hendrayana, A., & Ihsanudin, I. (2020). Pengembangan Pembelajaran Daring Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual siswa SMP. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 1(4), 353–366.

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Binham, R. (2021). *Langkah-langkah Membuat Slide Media Pembelajaran Power Point Interaktif*. [Online]. Retrieved from <https://www.ronapresentasi.com/langkah-langkah-membuat-media-pembelajaran-powerpoint-interaktif/>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106–124.
- Damayanti, P. A., & Qohar, Abd. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunanto, G., & Adhalia, D. (2016). *ESPS Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanasah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34–41.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing.

- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). Malang: UMM Press.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Jayusman, I., Gurdjita, & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala*, 3(1), 37–42.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Kudsiyah, S., & Harmanto. (2017). *Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan Nasional Kelas VIII D SMPN 1 Jabon*. 5(1), 1–15.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Iffat Yusffira, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Malini, H., Sofiyani, & Putra, A. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, 2(2), 10–22.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Margono, E., Maulidiya, D., & Hanifah. (2019). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Problem Posing Tipe Post Solution Posing. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3(2), 151–156.
- Misbahun, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1), 43–48.
- Mudinillah, A. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Mufarizuddin. (2018). Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 012 Bangkinang Kota. *Journal On Education*, 1(1), 40–47.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., Lestariningsih, D., Maslacha, H., ... Romadhana, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nirmawati, N., & Arief, T. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 429–442.
- Nuharini, D., & Priyanto, S. (2016). *Mari Belajar Matematika: Pendidikan Matematika Untuk Kelas V SD/MI*. Surakarta: CV. Usaha Makmur.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurfadillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Iffat Yusffira, 2021
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pramana, I. N. D., Putra, N. P. S. W., Phalguna, K. W., & Nugraha, K. Y. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Denpasar: Beta.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 113–129.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak, dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151–157.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*, 3(2), 158–166.
- Rahman, A., Herdah, Rustan, A. S., & Amin, S. J. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rudhito, M. A. (2019). *Dasar-dasar Penelitian Desain untuk Pendidikan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andraresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sultonah, S., & Kuntari, S. (2021). Adaptasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Era 4.0 Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 27–32.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 43–48.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayanti, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534–540.
- Warliah, W., Listianti, F., Hasanah, T. I., & Maimuna, U. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Wijaya, D. V. O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powepoint Interaktif Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 2110–2123.
- Windayana, H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 26–30.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: UMM Press.
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Efisiensi Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.
- Yunita, S. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar, Tyaningsih, R. Y., Nuramila, ... Hanika, I. M. (2020). *Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.

Sumber Undang-Undang

- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19

Iffat Yusffira, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI PENYAJIAN DATA UNTUK KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu