

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN  
SISWA KELAS 4 SD**

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar*



Oleh:

Avida Camila Zahra

1806546

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**DEPARTEMEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BANDUNG**

**2022**

**Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD**

Oleh

Avida Camila Zahra

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Avida Camila Zahra 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS 4 SD

Dosen Pembimbing I

Drs. Nana Djumhana, M.Pd.  
NIP. 197708272008121001

Dosen Pembimbing II

Faisal Sadam Murrone, M.Pd.  
NIP. 920200119910121101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI

Dwi Heryanto, M.Pd.  
NIP. 197708272008121001

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Avida Camila Zahra

1806546

**MOTTO HIDUP**

*QS. Ali-Imran : 139*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur senantiasa peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, hidayah serta inayah-Nya kepada seluruh alam semesta. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Rasulullah SAW.

Atas berkat rahmat dan petunjuk dari Allah SWT akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD". Dalam skripsi ini dibahas mengenai pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk pembelajaran PKn, kelayakan media, serta pengaruhnya media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI Bandung.

Selama penelitian dan penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan yang peneliti alami. Namun, berkat do'a, bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Peneliti beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat peneliti persembahkan. Tetapi peneliti menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan didalamnya terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca.

Bandung, Agustus 2022

Peneliti,

Avida Camila Zahra

1806546

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur keharidat Tuhan YME karena dengan kasih dan karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD” dengan tepat waktunya.

Dalam menyusun skripsi tersebut tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Nana Djumhana, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya ditengah kesibukan untuk senantiasa selalu memberikan bimbingan, arahan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Faisal Sadam Murrone, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya ditengah kesibukan untuk senantiasa selalu memberikan bimbingan, arahan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dwi Heryanto, M.Pd. Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
4. Seluruh Staff dan Dosen Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis.
5. Hj. Ai Mulyani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 1 Pasanggrahan di Kecamatan Sukawening, Kabupaten Garut yang telah memberikan izin dalam penelitian.
6. Seluruh Staff dan Guru SDN 1 Pasanggrahan di Kecamatan Sukawening, Kabupaten, khususnya ibu Eva Nursita, S.Pd yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Kepada orangtua tercinta yang sudah memberikan dukungan penuh melalui lantunan-lantunan do'a yang tiada terputus kepada penulis.
8. Kak Jamal, Kak Juan, dan 21 NCIT lainnya yang selalu menemani penulis setiap harinya dalam menyusun tugas akhir ini.
9. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

# **Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD**

Oleh:

Avida Camila Zahra

## **ABSTRAK**

Kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, akan memberikan kesan yang monoton. Hal tersebut yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk desain media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas 4 SD. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian *Design and Development* dengan menggunakan tahapan penelitian model *Reeves*, yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif; 2) mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle*, yang ada dan inovasi teknologi; 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis; 4) refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Lokasi penelitian di SDN 1 Pasanggrahan di kabupaten Garut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan valid dan layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media serta ahli pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik, dan keterpakaian dari hasil uji coba sebanyak satu kali uji coba dengan satu kali pertemuan. Respon siswa antusias dengan diuji cobakannya media pembelajaran *PowerPoint* ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognitif yang diukur dengan tes, aspek afektif yang diperoleh melalui observasi, dan aspek psikomotor melalui kegiatan menyanyikan lagu daerah. Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sekaligus sumber belajar di SD/MI pada kelas empat dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn siswa, terutama pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, Hasil Belajar PKn



# **Development of Interactive PowerPoint Learning Media to Improve Civics Learning Outcomes for Grade 4 Elementary School Students**

By:

Avida Camila Zahra

## **ABSTRACT**

*The tendency to minimize student involvement in learning activities will give a monotonous impression. This is the cause of the low student learning outcomes in Civics subjects. The purpose of this research is to produce an interactive PowerPoint learning media design product to improve Civics learning outcomes for 4th grade elementary school students. The research was conducted using the Design and Development research method using the Reeves model research stages, namely: 1) identification and problem analysis by researchers and practitioners collaboratively; 2) develop solutions based on existing theoretical benchmarks, design principles and technological innovations; 3) carry out an iterative process to practically test and improve solutions; 4) reflection to produce design principles and improve implementation of practical solutions. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and questionnaires. The research location is at SDN 1 Pasanggrahan in Garut district. The results showed that the learning media that had been developed were valid and feasible to use. The feasibility was obtained based on the results of validation by material and media experts and learning experts obtained an average score of 3.8 in the very good category, and the usability of the results of the trial was one trial with one meeting. The student's response was enthusiastic when the PowerPoint learning media was tested, there was an increase in student learning outcomes based on cognitive aspects as measured by tests, affective aspects obtained through observation, and psychomotor aspects through singing folk songs. Interactive PowerPoint learning media can be used as an alternative learning as well as a learning resource in SD/MI in fourth grade in an effort to improve student Civics learning outcomes, especially in the form of Indonesian cultural diversity.*

**Keywords:** *Interactive PowerPoint Learning Media, Civics Learning Outcomes*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
MOTTO HIDUP .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>16</b>
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Media Pembelajaran .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1 Pengertian dan Hakikat Media Pembelajaran.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2 Jenis-jenis media pembelajaran.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.3 Manfaat media pembelajaran.....</b>	<b>11</b>

2.2	<i>Microsoft PowerPoint</i> .....	12
2.3	Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	13
2.4	Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif.....	16
2.5	Hasil Belajar .....	18
2.6	Hasil Belajar PKn.....	20
2.7	Pembelajaran PKn di SD.....	21
2.8	Materi Keberagaman Indonesia .....	23
2.9	Kerangka Berpikir .....	25
2.10	Definisi Operasional.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		28
3.1	Metode Penelitian .....	28
3.2	Tahap Penelitian.....	29
3.2.1	Tempat Penelitian .....	29
3.2.2	Sumber Data Penelitian.....	29
3.2.3	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.2.4	Instrumen Penelitian.....	30
3.2.5	Tenik Analisis Data .....	37
3.3	Prosedur Penelitian .....	39
3.4	Tahap Pengembangan (Pembuatan dan Pengujian).....	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		46
4.1	Temuan Penelitian.....	46
4.1.1	Analisis Masalah .....	46
4.1.2	Deskripsi Produksi.....	50
4.1.3	Data hasil validasi ahli media (dosen) dan revisi produk.....	52
4.1.4	Data Hasil Validasi Guru SD Kelas IV dan Revisi Produk .....	56

<b>4.1.5</b>	<b>Kajian Hasil Uji Coba Terbatas .....</b>	58
<b>4.1.6</b>	<b>Kajian Produk Akhir .....</b>	60
<b>4.2</b>	<b>Pembahasan .....</b>	61
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		76
<b>5.1</b>	<b>Simpulan.....</b>	76
<b>5.2</b>	<b>Keterbatasan Penelitian .....</b>	78
<b>5.3</b>	<b>Implikasi.....</b>	78
<b>5.4</b>	<b>Rekomendasi.....</b>	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		16
<b>LAMPIRAN.....</b>		81
<b>RIWAYAT HIDUP PENELITI.....</b>		145

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Dasar PKn SD.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Instrumen Non Tes.</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 4 Klasifikasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 3. 5 Kualifikasi Penilaian Hasil Belajar Siswa.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 1 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media oleh Ahli (dosen) .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 2 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran oleh Ahli .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 3 Masukan Ahli Media dan Materi (Dosen) serta Hasil Revisi Produk.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 4 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media Oleh Guru Kelas IV SD .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Hasil Validasi RPP Oleh Guru Kelas IV SD .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 4. 6 Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Validasi Produk Media</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir dalam Bentuk Fishbone.....	26
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model Reeves .....	29
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Penelitian .....	43
Gambar 4. 1 Contoh Slide Menu atau Beranda .....	65
Gambar 4. 2 Contoh Slide Deskripsi Produk .....	66
Gambar 4. 3 Contoh Slide KD dan Tujuan Pembelajaran .....	66
Gambar 4. 4 Contoh Slide Cakupan Materi.....	67
Gambar 4. 5 Contoh Slide Petunjuk Penggunaan Media .....	67
Gambar 4. 6 Contoh Slide Peta Eksplorasi Kebudayaan.....	68
Gambar 4. 7 Contoh Slide Peta Eksplorasi Kebudayaan.....	68
Gambar 4. 8 Contoh Slide Rumah Adat .....	69
Gambar 4. 9 Contoh Slide Tari Tradisional.....	69
Gambar 4.10 Contoh Slide Pakaian Adat.....	70
Gambar 4.11 Contoh Slide Bernyanyi .....	70
Gambar 4.12 Contoh Slide Pesan .....	71
Gambar 4.13 Contoh Slide Piagam Penghargaan.....	71
Gambar 4.14 Tombol Navigasi pada PowerPoint Interaktif .....	72
Gambar 4.15 Contoh Slide Soal Kuis.....	73
Gambar 4.16 Contoh Slide Lagu Pertunjukkan .....	74

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Dasar PKn SD (dalam Permendikbud No 37 Tahun 2018) .....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Instrumen Non Tes.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif... </b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif... </b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 4 Klasifikasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 3. 5 Kualifikasi Penilaian Hasil Belajar Siswa.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4. 1 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media oleh Ahli (dosen).....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 2 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran oleh Ahli (dosen) .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 3 Masukan Ahli Media dan Materi (Dosen) serta Hasil Revisi Produk.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4. 4 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media Oleh Guru Kelas IV SD.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4. 5 Rekapitulasi Data Hasil Validasi RPP Oleh Guru Kelas IV SD.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. 6 Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Validasi Produk Media.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	81
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	82
Lampiran 3 GBPM PPT Interaktif .....	83
Lampiran 4 Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif.....	90
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	102
Lampiran 6 Bahan Ajar dan LKPD.....	112
Lampiran 7 Hasil Validasi Media oleh Ahli (Dosen) .....	120
Lampiran 8 Hasil Validasi Media Oleh Guru .....	123
Lampiran 9 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran Oleh Ahli (Dosen)....	126
Lampiran 10 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran oleh Guru .....	130
Lampiran 11 Soal Pre-Test .....	134
Lampiran 12 Hasil Pre-Test Siswa .....	135
Lampiran 13 Soal Post-Test .....	136
Lampiran 14 Hasil Post-Test Siswa.....	140
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa .....	142
Lampiran 16 Penilaian Afektif Siswa.....	142
Lampiran 17 Penilaian Psikomotor Siswa.....	143
Lampiran 18 Dokumentasi.....	143



## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darwati, Y. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan rakyat kelas IV MIS Al-Muttaqin Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat TA. 2016/2017*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: Medan.
- Dewi & Bagus. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1). 76-83.
- Effendy I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.00.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2). 81-88.
- Fadhillah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Srapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4).
- Fitri. R.B, Badarudin, dan Shulhan. H.M. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia*, 4(2). 60-67.
- Fitrianingtyas, A & Radia, E.H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(6).
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1).
- Indriyanti, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa*

*Kelas V SD Negeri Depok 1.* (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Jannah F. (2015). Inovasi dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Prosiding Seminar Nasional UNLAM*, 1(1). 27-32.

Junal. (2016). Media Pembelajaran: Problematika dan Solusinya. Tersedia pada: [ARTIKEL-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf \(stkipgri-bkl.ac.id\)](http://stkipgri-bkl.ac.id/ARTIKEL-MEDIA-PEMBELAJARAN.pdf)

Kabeakan E. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPA dengan Materi Energi Panas di Kelas IV MIS Madinatussalam Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.* Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: Medan.

Khaulani, dkk. (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1). 18-25.

Munasti & Suyadi. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). 876-885.

Noviana & Nailul. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(2). 204-210.

Nugraha, dkk. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1). 34-40.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara*

*Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

Nurlaila, R. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Model Buzz Group pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.* Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Metro: Lampung.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).

Nursina. (2014). *Penggunaan Bahasa Komunikatif dalam Proses Belajar Mengajar Pada Sisa MTs. Lamasi di Kecamatan Lamasi Kabupaten Luwu.* (Skripsi). Jursan Tarbiyah. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palopo.

Pangalila. (2017). Peningkan Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1). 91-103.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2018). *Permendikbud RI Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.* Jakarta: Mendikbud.

Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan Menengah.

Permendikbud No 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Pembelajaran.

Pramitha & Nurafni. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). 3538-3543.

- Prayitno & Fadillah, FM. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2). 171-181.
- Puspita A, dkk. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1). 49-54.
- Ratna, LK. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Resti Maria, A & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6 (1). 143-158.
- Rismawati. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Sabilarrasyad*, 1(1).
- Risvanelli. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V Menggunakan Pendekatan Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran PKn di SDN 24 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2). 44-56.
- Rohani & Samsiar. (2017). Upaya Guru dalam Meningkatkan Civic Knowledge Siswa Melalui Model Pembelajaran Controversial Issues Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1). 49-59.
- Sugiyarto, dkk. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media In Basic School Of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2). 118-123.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: IKAPI

- Sukaptiyah S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Mongkrong Wonosegoro. *Scholaria*, 5(1). 114-121.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Susanto, H dan Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Telaumbanua, T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Warta Edisi*, 48.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik (CV. Buku Baik Yogyakarta).
- Warkintin & Mulyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1). 82-92.
- Widodo & Widayanti. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).