

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**Hafidhah Maghfira**

**NIM: T20184045**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
SEPTEMBER 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Hafidhah Maghfira**

**NIM: T20184045**

Disetujui Pembimbing:



**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**

**NIP. 196405111999032001**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3  
DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima Untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at

Tanggal : 30 September 2022

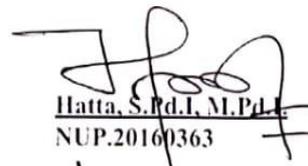
Tim Penguji :

Ketua :



Dr. Indah Wahyuni, M.Pd  
NIP.198003062011012009

Sekretaris :



Hatta, S.Pd.I, M.Pd.I  
NUP.20160363

Anggota :

1. Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I



Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

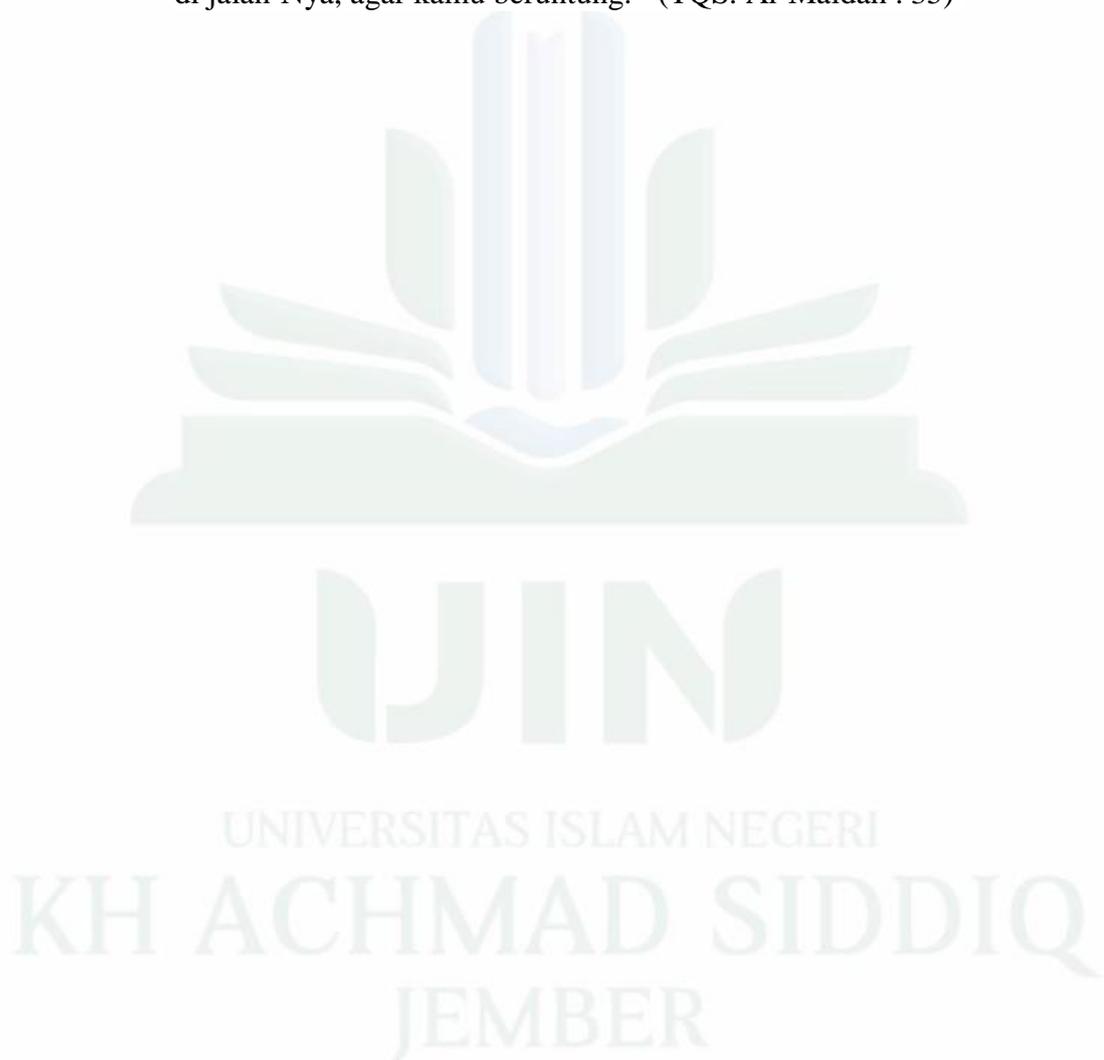


Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
196405111999032001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَعُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekati diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.” (TQS. Al-Maidah : 35)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : Cordoba, 2019), 152.

<sup>2</sup> Rihlatus Sa'adah, diwawancarai oleh penulis, Malang 6 April 2022.

## **PERSEMBAHAN**

Atas izin serta karunia Allah subhanahu wa ta'ala syukur Alhamdulillah saya bisa mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiyai Haji Ahmad Shiddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Abdul Gaffar, S.Pd dan Agustin, S.Pd yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh cinta sampai saat ini.
2. Suami yang sangat saya cintai, Muhammad Mu'tashim Biamrillah terimakasih telah menemani saat suka maupun duka. Selalu memberi semangat, motivasi dan juga bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Abi, Umi mertua serta adik-adik ipar yang senantiasa mendukung perjuangan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022”, dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni agama Islam.

Setelah melalui beberapa tahapan rintangan dalam sistematika penulisan skripsi ini, tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kepada Allah SWT. Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis dapatkan atas dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu atas terselesaikannya skripsi ini.
2. Ibu Prof Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember sekaligus dosen Pembimbing skripsi saya, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini .
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN KHAS Jember salah satu dosen yang telah memberikan arahan serta membantu penulis dalam membimbing penulisan skripsi ini.
5. Segenap Dosen UIN KHAS yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada saya.
6. Bapak Zulkifli Siregar, S.Pd. selaku Kepala SDI Khoiru Ummah Kota Malang yang telah bersedia memberikan tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd. selaku waka kurikulum SDI Khoiru Ummah Kota Malang yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan selama proses penelitian berlangsung.
8. Ustadzah Rihlah S.E selaku wali kelas 3C SDI Khoiru Ummah Malang yang telah bersedia membantu dan meluangkan banyak waktunya bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.

9. Sahabat yang saya sayangi, Nur Imamah, Ina Maya Sabara, M. Biagi Deswanto, Anis Fitria Rohman, Ade Dwi Yuliasari, Fitria Taufik B, Almh Dwi Puji, Nurul Izza Fatimah. Terima kasih sudah menemani di kala susah maupun senang, menghibur ketika jenuh, dan memberikan berbagai macam bantuan terbaik kalian untuk saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.



**UIN**

Jember, September 2022

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Hafidhah Maghfira**  
**NIM. T20184045**

## ABSTRAK

**Hafidhah Maghfira, 2022** : “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022*”

**Kata Kunci** : *Pengembangan Media Interaktif PowerPoint, Minat Belajar, Tematik*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran dengan baik. Microsoft PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Penggunaan media Interaktif berbasis *PowerPoint* akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian, maka peneliti melakukan penelitian di Lembaga pendidikan dasar khususnya di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang.

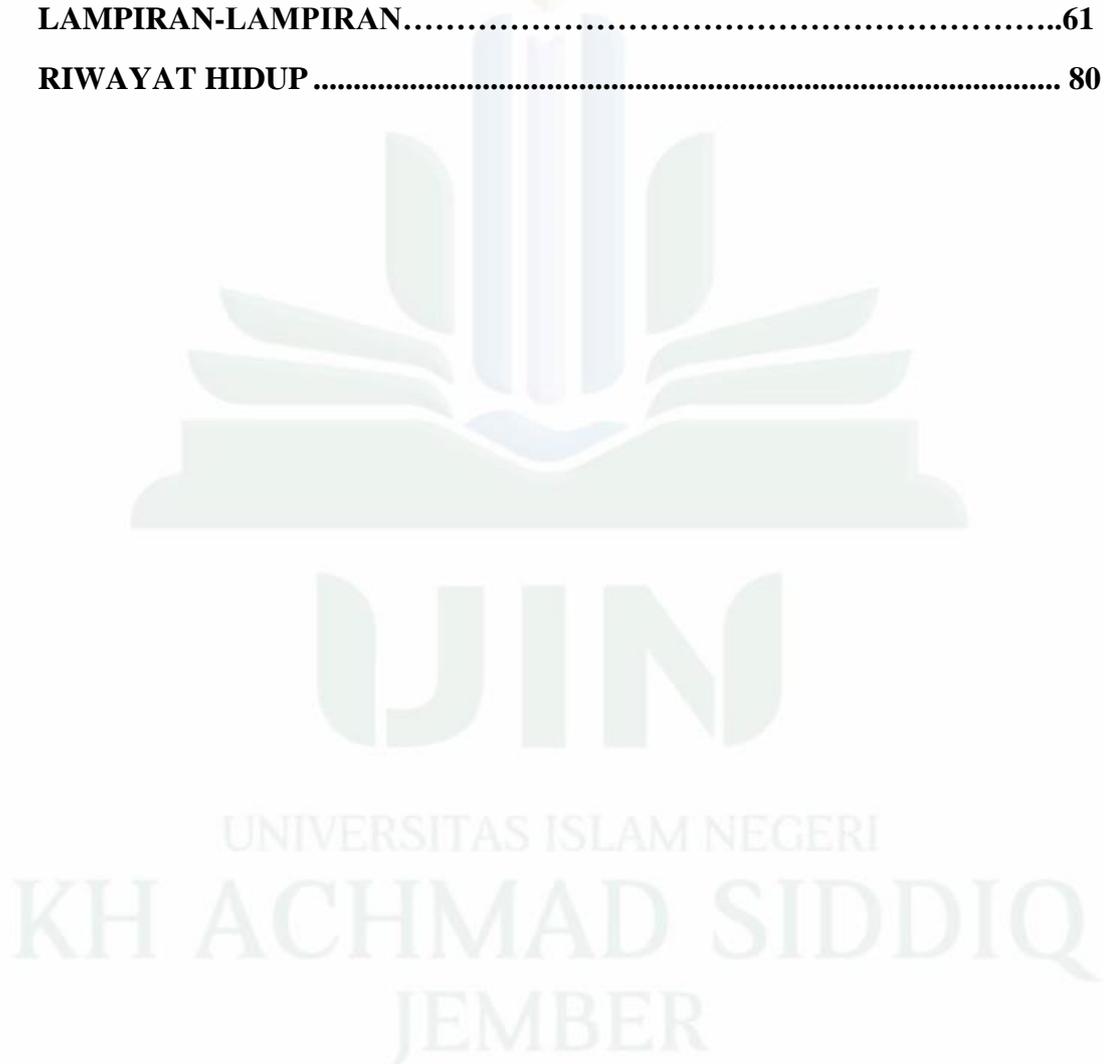
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah *Mixed Methods* yang menggabungkan antara data kualitatif dan juga kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan R&D Borg and Gall. Terdapat 10 langkah, yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) proses pengumpulan data dan perencanaan, 3) desain produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk awal, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir berupa media interaktif berbasis *PowerPoint*, 10) desiminasi produk dan penggunaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey, wawancara, angket, dan lembar validasi. teknik analisis data, yaitu: (1) Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil review angket yang telah dibagikan kepada siswa. (2) Analisis statistik deskriptif untuk mengolah data yang diperoleh melalui validator ahli dalam bentuk deskriptif persentase.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah, produk media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan nilai akhir yang didapatkan dari angket respon siswa terhadap media sebesar 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media “Sangat Efektif”, artinya media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik, dan dapat menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Produk .....	7
G. Definisi Istilah .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Kajian Teori .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	33
C. Teknik Pengumpulan Data.....	34
D. Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	37
B. Analisis Data .....	52

C. Revisi Produk.....	55
<b>BAB V KAJIAN dan SARAN.....</b>	<b>56</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	56
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Produk, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>80</b>



## DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
3.2 Skala Validasi Ahli.....	35
3.3 Kriteria Kevalidan.....	36
4.1 Validasi Desain Media.....	39
4.2 Validasi Ahli Media.....	46
4.3 Validasi Ahli Materi.....	47
4.4 Angket Respon Guru .....	50
4.5 Hasil Dari Angket Respon Siswa .....	51
4.6 Revisi Produk.....	55

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
4.1 Cover depan media.....	38
4.2 Tampilan menu awal .....	38
4.3 Evaluasi (jawaban benar).....	38
4.4 Evaluasi (jawaban salah).....	38
4.5 Tampilan awal media.....	40
4.6 Menu memulai.....	41
4.7 Petunjuk media.....	41
4.8 Menu utama.....	42
4.9 Kompetensi inti.....	42
4.10 Menu materi.....	43
4.11 Contoh materi.....	43
4.12 Menu evaluasi.....	44
4.13 Game interaktif.....	44
4.14 Author.....	45
4.15 Proses uji coba produk.....	49

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bertujuan membantu peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman yang diperoleh akan berpengaruh pada perilaku peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan tingkah laku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika peserta didik memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan merupakan pembelajaran yang disenangi peserta didik. Pembelajaran yang efektif juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat kepada siswa untuk dapat belajar secara maksimal.

Pada proses pembelajaran tatap muka terbatas yang dilaksanakan guru dan siswa di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang sedikit mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya adalah (1) terdapat rasa canggung dikarenakan sudah lama tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, (2) beberapa siswa mengalami kesulitan dalam penerimaan materi pembelajaran (3) beberapa siswa juga kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Rihlatus Sa'adah, diwawancarai oleh penulis, Malang 6 April 2022.

Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala suatu yang digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu.<sup>3</sup> Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga dapat memicu terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.<sup>4</sup>

Dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44 tentang betapa pentingnya sebuah media dalam proses suatu pembelajaran :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :” (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan Kami turunkan az-zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,”

(TQS. An-Nahl ayat 44)<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : Pustaka Abadi, 2017), 10.

<sup>4</sup> Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makasar : Cendekia Publisher, 2020), 43.

<sup>5</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Hafalan Untuk Muslimah*, (Bandung : Cordoba, 2021), 272.

*Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu *software* yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik. Hal ini dibantu dengan menu-menu yang dapat digunakan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media Interaktif berbasis *PowerPoint* akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian, maka peneliti melakukan penelitian di lembaga pendidikan dasar khususnya di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, dimana selama ini penyampaian materi menggunakan *PowerPoint* pada saat pembelajaran daring atau pada siswa kelas atas saja. Disini peneliti ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk kelas rendah yaitu kelas 3C. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022, dengan harapan siswa dan guru di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah dapat memanfaatkan hasil dari pengembangan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di era *new normal*.

---

<sup>6</sup> Novia Lestari, S.Kom., M.Kom, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Klaten : Lakeisha, 2020), 10.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana cara menguji kelayakan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk :

1. Melaksanakan pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022

2. Menguji kelayakan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022
3. Mengamati pengaruh pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah:

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti tentang pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint*, guna meningkatkan minat belajar siswa, juga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di pendidikan dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis dari penelitian ini bagi :

###### a. Pendidik

- 1) Mengembangkan kreativitas pendidik kelas III dalam pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint*.

2) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Peserta didik

1) Memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran pada era new normal.

2) Meningkatkan minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

c. Sekolah

Memperluas wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama pemanfaatan pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik.

d. Pembaca atau peneliti

Untuk melatih dan untuk menambah wawasan, pengalaman dan mendapatkan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik nantinya.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan media interaktif berbasis *PowerPoint* yang nantinya akan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berisikan materi pembelajaran tematik bagi kelas III di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. Dalam media *PowerPoint* interaktif ini terdapat materi, evaluasi berupa kuis dan

juga game interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Materi yang disajikan dilengkapi dengan berbagai macam gambar pendukung dan juga video pembelajaran guna memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat soal evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan, adanya game interaktif untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Produk**

1. Asumsi dari penelitian ini adalah media interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang.
2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini hanya mencakup materi pembelajaran tematik pada kelas III semester genap.

#### **G. Definisi Istilah**

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022”, perlu diadakannya definisi istilah agar mampu memberikan penjelasan dan penegasan supaya

tidak terjadi kesalah pahaman dalam makna judul diatas, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

#### 1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif adalah media penyampaian pesan antara pendidik dan peserta didik yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi dan penggunaan media elektronik..<sup>7</sup> Disebut interaktif karena media ini dirancang untuk melibatkan umpan balik pengguna secara aktif.

*PowerPoint* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan, informasi kepada siswa secara audiovisual sehingga siswa dapat menerima informasi yang diberikan oleh guru melalui indera penglihatan dan pendengarannya serta dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup> Aplikasi *PowerPoint* dapat dikategorikan sebagai media interaktif karena dapat menyampaikan materi pembelajaran berupa gambar, video, suara dan juga animasi yang dapat menarik perhatian siswa.

---

<sup>7</sup> M. Edi Satriyansah, Skripsi, *PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN KONSEP USAHA DAN ENERGI DI MTsS ULUMUL QURAN BANDA ACEH*, (Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2016),18.

<sup>8</sup> Suyanto.A.H, *Pengenalan Microsoft PowerPoint*. (Yogyakarta: Universitas Gajahmada, 2015), 12.

## 2. Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>9</sup> Peneliti mengambil contoh pada tema 8 subtema 2 terdapat beberapa mata pelajaran yang termuat di dalamnya seperti Bahasa Indonesia, PKn, Matematika dan lain-lain.

Minat yang dimaksud oleh peneliti adalah ketertarikan dan juga antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tematik dimana tidak semua siswa memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran tersebut dikarenakan mereka berasumsi bahwasanya ketika pembelajaran berlangsung maka akan banyak tugas yang diberikan oleh guru.

Peneliti mengungkapkan bahwasanya yang dimaksud dengan pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik adalah sebuah inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan guna meningkatkan ketertarikan atau minat belajar siswa dalam proses pembelajaran tematik.

Media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *PowerPoint* dan untuk mengoperasikannya menggunakan laptop dan juga LCD proyektor. Di dalam media pembelajaran ini terdapat video

---

<sup>9</sup> Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd. dan Dr. Ani Kadarwati, M.Pd., *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Magetan : CV AE MEDIKA GRAFIKA, 2017), 1.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Pada bagian ini peneliti memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, selanjutnya peneliti memberikan ringkasan berupa penelitian yang sudah terpublikasi ataupun yang belum terpublikasikan. Dengan begitu peneliti bisa melihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang akan dilakukan kedepannya. Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait dengan penelitian ini yaitu :

1. Jurnal pendidikan dan ilmu sosial, karya dari Septy Nurfadhillah, Lisa Damayanti Tantular, Hanna Azhar Syafitri, Muhammad Iqbal Fauzan, Ahmad Syaiful Haq (2021) yang berjudul “Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman”. Adapun tujuan dilakukannya penelitian tersebut adalah untuk mengetahui apakah pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* ini bisa digunakan siswa untuk menerima materi yang sudah disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 melalui proses pembelajaran jarak jauh. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah seluruh kelas IV dan sample dipilih secara acak sebanyak 25 siswa, teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisisioner,

dengan instrumen penelitian adalah angket yang diisi oleh orangtua siswa melalui google form. Hasil validasi oleh ahli media 88%, ahli materi 87% dan hasil akhir penelitian pengembangan media melalui angket sebesar 90% yang artinya media interaktif ini efektif digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nataliani (2014) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 2 Tegallalang”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media yang digunakan pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian dan metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), teknik pengumpulan datanya berupa kuisioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas pengembangan media menurut *review* ahli dan siswa. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli materi 96%, ahli desain pembelajaran 97,5% yang keduanya mempunyai katagori sangat baik, ahli media pembelajaran 84% pada kategori baik serta uji coba perorangan 96%, uji coba kelompok kecil 93,2%, dan uji coba lapangan 91,40% yang ketiganya memperoleh kategori sangat baik. Kesimpulannya hasil penelitian ini menyatakan bahwa dalam pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII sudah layak dan efektif untuk digunakan dengan kategori baik.

3. Penelitian Minggiarti (2013) yang berjudul “Pengembangan Media CD Interaktif Untuk Mata Pelajaran Geografi Kelas X Dengan Tema Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Di SMA Negeri 1 Widang Tuban”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media CD interaktif pada mata pelajaran geografi, jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa angket, wawancara dan observasi. Analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media CD interaktif sebesar 80,76%, validasi oleh ahli media, 85,41% dan oleh ahli materi 86,32%. Media interaktif juga mendapat respon sangat kuat dari siswa sebesar 87,97%, hasil observasi kegiatan positif siswa memperoleh presentase 90,71% yang dimaksud positif yaitu siswa tidak bertanya perihal media, Sedangkan observasi kegiatan negatif memperoleh presentase 53,55% yang dimaksud negatif yaitu siswa bertanya karena kesulitan terhadap media. Kesimpulan yang dapat diambil adalah CD interaktif yang telah dikembangkan sudah layak dan efektif untuk digunakan pada pelajaran Geografi Kelas X dengan tema Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan Di Muka Bumi.

4. Jurnal ilmiah pendidikan matematika oleh Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati (2020) dengan judul “Pengembangan Media PowerPoint Interaktif berbasis RME materi Aljabar kelas VII SMP”. Tujuan dari

penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis RME yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, subjek penelitian yaitu siswa kelas VII C, terdiri dari 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa angket dan juga wawancara tidak terstruktur. Setelah media *PowerPoint* interaktif dinyatakan valid maka dilakukan uji coba produk dan hasilnya 25 siswa kelas VII C memperoleh nilai rata-rata sebesar 76% dan dapat disimpulkan bahwasanya terjadi kenaikan terhadap nilai siswa pada pelajaran matematika materi aljabar.

5. Jurnal pendidikan dan kebudayaan karya Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi (2018) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah Menghasilkan pengembangan bahan ajar berbasis CD interaktif *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, adapun subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IV SD Negeri 10 Kenerak Kalimantan Barat. Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan *triangulasi mix-method design* yaitu dengan menganalisis secara simultan dari data kualitatif dan data kuantitatif

serta data gabungan. Respon siswa dan guru setelah menggunakan bahan ajar berbasis CD interaktif *PowerPoint* secara garis besar menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sudah baik, hal ini terlihat dari hasil uji coba skala kecil diperoleh respon guru sebesar 71,7% sedangkan pada uji coba skala luas diperoleh sebesar 80,48%. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar CD interaktif pada uji coba skala kecil diperoleh 81,75%, pada uji coba skala luas diperoleh 85%. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap bahan ajar CD interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian singkat dari ketiga penelitian diatas dapat diuraikan secara singkat pada tabel berikut :

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Kedudukan Penelitian
1	Septy Nurfadhillah,dkk (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di MI Darussaman	a. Meneliti pengembangan media interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> b. Jenjang pendidikan Penelitian c. Media yang dihasilkan	a. Waktu penelitian b. Subyek penelitian c. Lokasi penelitian d. Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif e. Teknik pengumpulan data	Posisi penelitian ini untuk mengetahui apakah pengembangan media interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> ini bisa digunakan siswa untuk menerima materi yang sudah disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 melalui proses pembelajaran jarak jauh.

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Kedudukan Penelitian
2	Nataliani (2014), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Kelas VII Semester Genap Di SMP Negeri 2 Tegallalang	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jenis Penelitia</li> <li>b. Metode penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a.Subyek penelitian Lokasi penelitian</li> <li>b.Mata pelajaran yang diteliti</li> <li>c. Teknik pengumpulan data</li> <li>d.Hasil penelitian</li> </ul>	Posisi penelitian ini adalah mengembangkan Multimedia interaktif yang digunakan pada pembelajaran IPS Kelas VII Semester Genap Di SMPN 2 Tegallalang.
3	Mingiarti (2013), Pengembangan Media CD Interaktif Untuk Mata Pelajaran Geografi Kelas X Dengan Tema Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Di SMA Negeri 1 Widang Tuban	<ul style="list-style-type: none"> <li>a.Jenis penelitian</li> <li>b. Metode penelitian R&amp;D</li> <li>c. Teknik Pengumpulan data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a.Mata pelajaran yang diteliti</li> <li>b.Subyek penelitian</li> <li>c. Lokasi penelitian</li> </ul>	Posisi penelitian ini adalah mengembangkan Media CD Interaktif Untuk Mata Pelajaran Geografi Kelas X Dengan Tema Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Di SMA Negeri 1 Widang Tuban.
4	Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati (2020), Pengembangan Media <i>PowerPoint</i> Interaktif berbasis RME materi Aljabar kelas VII SMP	<ul style="list-style-type: none"> <li>a.Pengembangan media interaktif berbasis <i>PowerPoint</i></li> <li>b. Metode penelitian</li> <li>c. Teknik pengumpulan data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a.Subjek penelitian</li> <li>b.Lokasi penelitian</li> <li>c. Waktu penelitian</li> <li>d.Mata pelajaran yang diteliti</li> </ul>	Posisi penelitian ini untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif berbasis RME yang valid dan praktis pada materi Aljabar kelas VII SMP.

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Kedudukan Penelitian
5	Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi (2018), Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif <i>PowerPoint</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meneliti media interaktif <i>PowerPoint</i></li> <li>b. Metode penelitian R&amp;D</li> <li>c. Jenjang pendidikan yang diteliti</li> <li>d. Media yang dihasilkan dari penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Subjek penelitian</li> <li>b. Lokasi penelitian</li> <li>c. Waktu penelitian</li> <li>d. Teknik pengumpulan data</li> <li>e. Metode analisis data</li> </ul>	Posisi penelitian ini adalah Menghasilkan pengembangan bahan ajar berbasis CD interaktif <i>PowerPoint</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari beberapa penelitian tersebut, dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas 3 guna menghasilkan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Mengingat bahwasanya dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mayoritas memilih subjek penelitian di kelas tinggi dan jenjang pendidikan menengah hingga atas.

## B. Kajian Teori

Kajian teori pada penelitian ini yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif
  - a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Namun secara lebih khusus pengertian media dalam ranah pendidikan dapat diartikan

sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sistem pembelajaran yang menjadi faktor penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan pada siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada diri siswa tersebut.<sup>11</sup> Media dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran, media pembelajaran juga membantu agar proses belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan siswa lebih efektif dan menarik sehingga akan menimbulkan minat tersendiri bagi siswa serta memberi rangsangan/stimulus untuk belajar.

#### b. Pengertian media interaktif

Media interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya, dengan kata lain media interaktif adalah sebuah media yang memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Contoh dari multimedia interaktif adalah: aplikasi *PowerPoint*, *adobe flash*, aplikasi game, dan lain-lain.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013),3.

<sup>11</sup> Ega Rima Wati.S.Pd, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 2-3.

Media interaktif juga dapat diartikan sebagai suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi. Cara pengoperasiannya menggunakan bantuan perangkat pendukung seperti komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan pengguna juga dapat berinteraksi secara aktif dengan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>12</sup>

### c. Kelebihan Media Interaktif

Pada setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan media interaktif. Kelebihan dalam menggunakan media interaktif pada saat proses pembelajaran diantaranya :

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan juga interaktif.
- 2) Media ini mampu mengkombinasikan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video ke dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik/siswa selama proses pembelajaran berlangsung hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

---

<sup>12</sup> Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 41-43.

- 4) Dapat memvisualisasikan beberapa materi yang mungkin selama ini sulit untuk diterangkan hanya melalui penjelasan biasa atau dengan alat peraga konvensional.
- 5) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.<sup>13</sup>

#### d. Kelemahan Media Interaktif

Selain memiliki kelebihan, media interaktif juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan pengetahuan dan juga ketrampilan khusus mengenai perangkat pendukung media, seperti komputer dan aplikasi sebelum menggunakannya.
- 2) Adanya keragaman model komputer terkadang menyebabkan program yang tersedia untuk satu model tidak cocok atau tidak kompatibel dengan model yang lainnya.
- 3) Biaya penyediaan dan pengembangan program komputer yang lumayan tinggi, terutama untuk komputer yang dirancang khusus sebagai sarana pembelajaran.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol.9 No.1(Januari 2019) : 85.  
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1930/1091>.

<sup>14</sup> RAMA, diakses pada 7 Oktober 2021, <http://repository.unpkediri.ac.id>

## 2. Media *PowerPoint*

Aplikasi microsoft *PowerPoint* pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan yang bernama *forethought, Inc*, kemudian mereka merubah namanya menjadi *PowerPoint*.<sup>15</sup> *PowerPoint* adalah sebuah program aplikasi yang berfungsi sebagai media presentasi grafis, dengan menggunakan program ini memungkinkan pengguna membuat tampilan di layar silih berganti, dengan berbagai macam animasi. Selain itu *PowerPoint* juga banyak digunakan oleh kalangan perkantoran, pebisnis, trainer, tenaga pendidik dan siswa.

Adapun dilihat dari kaidah pembelajaran, media *PowerPoint* dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan, meliputi : teks, gambar, animasi, musik dan video. Program aplikasi ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran, pelatihan, promosi perusahaan, dan lainnya. Media *PowerPoint* dapat menjadi salah satu alternatif dalam peningkatan penguasaan materi yang bersifat abstrak dengan animasi atau gambar yang ditampilkan.

---

<sup>15</sup> Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

Media *PowerPoint* memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut :

a. Kelebihan Media Pembelajaran *PowerPoint*

- 1) Dapat menyajikan materi berupa teks, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga menjadi lebih menarik bagi siswa.
- 2) Bisa menyesuaikan tempo dan cara penyajian materi.
- 3) Penyajian materi bisa dilakukan secara tatap muka maupun secara jarak jauh (online).
- 4) Media dapat digunakan secara berulang-ulang.

b. Kekurangan Media Pembelajaran *PowerPoint*

- 1) Sarana pendukung untuk media ini harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD.
- 2) Pada saat mengoprasikannya media ini sangat bergantung kepada penyaji materi.
- 3) Guru harus memiliki keahlian khusus dan kreativitas dalam membuat materi presentasi yang menarik.<sup>16</sup>

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik

---

<sup>16</sup> Rijal, *Kelebihan Penggunaan Media PowerPoint*, diakses pada 7 Oktober 2021, <https://www.rijal09.com/2016/12/kelebihan-penggunaan-media-PowerPoint.html>.

dengan mencakup berbagai mata pelajaran tertentu dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa/peserta didik. Hal ini dianggap bermakna dikarenakan dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami sebuah konsep yang telah dipelajari melalui kegiatan pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep dan pengetahuan lain yang sudah mereka pahami.<sup>17</sup> Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran terpadu yang menggunakan sebuah tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran tertentu yang materinya dapat berkesinambungan, sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Kedudukan tema disini adalah sebagai pokok pikiran yang akan menjadi pokok pembicaraan pada materi yang diajarkan.<sup>18</sup> Pembelajaran tematik adalah suatu program pembelajaran yang berawal dari satu tema atau topik tertentu, kemudian dielaborasi dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan dalam kurikulum sekolah.<sup>19</sup>

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran tematik

---

<sup>17</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

<sup>18</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 80.

<sup>19</sup> Abd. kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 1.

merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran tertentu, sehingga dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.

#### b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Dalam penerapan pembelajaran tematik integratif di SD/MI tentunya tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini kemendikbud dalam modul pelatihan implementasi kurikulum 2013 mengemukakan tujuan dari pembelajaran tematik yakni sebagai berikut:

- 1) Mudah memfokuskan perhatian peserta didik pada suatu tema atau topik tertentu.
- 2) Memperoleh pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran yang berbeda dalam satu tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan menghubungkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik/siswa.
- 5) Menjadi lebih tertarik untuk belajar karena peserta didik atau siswa dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan juga makna dalam belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/topik yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disampaikan secara terpadu dan dapat dipersiapkan dalam sekali jalan dan dapat diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan atau bahkan lebih.
- 8) Karakter dan moralitas siswa dapat dikembangkan dengan meningkatkan beberapa nilai karakter sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Kemdikbud, *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV*, (Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, 2012), 198.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik meliputi : 1) peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa, 2) pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya, 3) pembelajaran tematik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, 4) pembelajaran tematik meningkatkan kedekatan hubungan antar siswa, dan dapat meningkatkan ketelatenan dan keseriusan guru dalam menemukan sebuah konsep, merancang RPP, menentukan metode pembelajaran, sampai dengan menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan kompetensi dasar.

#### c. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Ada beberapa prinsip yang dimiliki oleh pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dan dekat dengan dunia siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- 2) Pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa bidang studi yang mungkin saling berkaitan, dengan demikian materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- 3) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema dengan mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 4) Materi yang terintegrasi tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak dapat dipadukan tidak perlu dipadukan.<sup>21</sup>

#### d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki berbagai karakteristik atau ciri khas. Adapun karakteristik tersebut sebagai berikut :

- 1) Peserta didik berperan sebagai pusat pembelajaran, artinya siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Semua arah dan tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi segala sesuatu yang dibutuhkan peserta didik dalam proses mengembangkan kemampuan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya dalam belajar.

<sup>21</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2014), 89.

- 2) Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*), artinya siswa diharapkan akan mengalami sendiri proses belajarnya mulai dari persiapan, proses sampai hasil belajarnya. Hal tersebut hanya akan terjadi apabila siswa dihadapkan pada sebuah situasi yang nyata yaitu pada lingkungan sehari-harinya.
- 3) Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran, hal ini sesuai dengan karakter pembelajaran tematik itu sendiri yang terintegrasi, maka mata pelajaran disajikan dalam satu tema/topik, dalam artian bahwa satu tema tersebut ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran.
- 4) Fleksibel (luwes), pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lain, atau menghubungkan antara pengalaman yang satu dengan pengalaman yang lainnya, bahkan dapat menghubungkan antara pengetahuan dengan pengalaman dan sebaliknya, dan ditekankan yang perlu dihubungkan adalah pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya. Guru juga mempunyai kesempatan untuk melakukan persiapan dalam menyajikan materi pelajaran dan leluasa dalam memilih strategi dan metode pembelajaran.
- 5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, maka pembelajaran tematik tentunya memberikan dorongan untuk munculnya minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga memperoleh kesempatan untuk memaksimalkan potensi yang sudah dimilikinya dan sesuai dengan minat dan kebutuhannya selama proses belajar.
- 6) Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), pembelajaran tematik berangkat dari sebuah prinsip bahwa selama proses belajar harus melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan kreativitas mereka, dan juga mencapai tujuan pembelajaran. Semua prinsip tersebut harus ditata dalam susunan yang menyenangkan agar tetap menarik bagi siswa dan tidak terlihat membosankan. Pembelajaran yang demikian itu akan menciptakan dorongan minat dan motivasi belajar pada diri siswa.
- 7) Holistik, artinya bahwa pembelajaran tematik bersifat integreted dan satu tema di lihat dari berbagai perspektif. Suatu gejala menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat

memahami suatu pengetahuan dari segala sisi. Hal ini sebagai modal yang sangat baik untuk menjadi lebih bijak dalam menyikapi setiap kejadian atau peristiwa yang mereka hadapi/alami dalam kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

e. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pada saat penerapannya, pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik menurut Depdikbud antara lain sebagai berikut:

- 1) Terbentuknya pengalaman dan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Melaksanakan kegiatan belajar yang bermakna bagi siswa, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- 3) Keterampilan berpikir siswa akan lebih berkembang selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Kegiatan belajar mengajar dapat disesuaikan dengan lingkungan/wilayah siswa sehari-hari.
- 5) Berkembangnya keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran, keterampilan sosial ini diantaranya adalah: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

---

<sup>22</sup> Abd. kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), 22-24.

f. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik juga memiliki kekurangan, antara lain sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih kompleks dan hal tersebut menuntut guru untuk mempersiapkan diri sebaik mungkin agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru membutuhkan waktu yang lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi yang terdapat pada beberapa mata pelajaran.
- 3) Memerlukan penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara bersamaan.<sup>23</sup>

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia untuk mencapai sebuah tujuan. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu objek akan cenderung memberikan perhatian atau memiliki perasaan senang yang lebih

---

<sup>23</sup> Abd. kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), 26-27.

besar terhadap objek tersebut. Sebaliknya, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat yang dimiliki orang tersebut.

Minat juga dapat diartikan sebagai kecenderungan yang menetap kepada suatu objek sehingga muncul perasaan tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Dapat diartikan juga sebagai adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri seseorang terhadap suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang, sehingga seseorang akan mendalaminya. Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai ketertarikan dan juga antusiasme yang dimiliki oleh siswa dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran tertentu.

#### b. Indikator Minat Belajar

Beberapa indikator minat belajar diantaranya sebagai berikut :

- 1) Perasaan Senang, seorang peserta didik/siswa yang memiliki perasaan senang atau perasaan suka terhadap suatu mata pelajaran tertentu, maka dia akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak akan ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

- 2) Ketertarikan Siswa, hal ini berkaitan dengan dorongan untuk cenderung merasa tertarik terhadap orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan belajar itu sendiri.
- 3) Perhatian Siswa, perhatian ini meliputi konsentrasi yang dimiliki oleh siswa terhadap suatu pengamatan, dengan mengesampingkan hal lain. Siswa yang memiliki minat pada suatu objek tertentu, dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.
- 4) Keterlibatan Siswa, dengan adanya sebuah ketertarikan siswa akan suatu objek yang mengakibatkan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.<sup>24</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>24</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang merupakan penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut sehingga dapat menjamin kevalidan dari produk tersebut sebelum di distribusikan.<sup>25</sup> Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis *PowerPoint*.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada ataupun produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.<sup>26</sup> Dalam hal ini pendekatan *research and development* (R&D) digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menghasilkan suatu produk tertentu berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survey/kualitatif), sedangkan untuk menguji kevalidan dan keefektifan dari produk tersebut supaya dapat

---

<sup>25</sup> Budiyo Sapatro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (R&D)*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 28.

<sup>26</sup> Sri Hayati, *Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1 (2012),12.

berfungsi dan bermanfaat bagi sebagian orang khususnya bagi subjek penelitian nantinya, maka diperlukan penelitian untuk menguji kevalidan dan juga keefektifan dari produk tersebut (digunakan metode eksperimen/kuantitatif).

#### 1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang yang beralamat di Jl. Madyopuro Gg. 1 RT 03 RW 01 Madyopuro, Kota Malang Jawa Timur.

Alasan peneliti memilih lokasi ini tentunya dengan berbagai pertimbangan dan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti disekolah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Di sekolah tersebut memerlukan sebuah inovasi baru dalam media pembelajaran di kelas III terutama dalam pembelajaran tematik.
- b. Melaksanakan pengembangan media *PowerPoint* untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan siswa.
- c. Merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran yang menarik, dan berusaha membuat siswa berperan aktif.

#### 2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang akan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Subyek penelitian pada penelitian ini ditentukan dengan teknik purposive sampling, dalam teknik

ini penentuan informan/subjek yang akan dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Subjek dalam penelitian penelitian ini yang dijadikan informan diantaranya:

- a. Waka kurikulum Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd.
- b. Guru kelas 3 Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, Ustadzah Rihlatus Sa'adah, S.E.
- c. Siswa kelas 3C Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang yang berjumlah 22 siswa.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), dalam penelitian R&D terdapat beberapa langkah dan pada setiap langkahnya merupakan proses kegiatan untuk mencapai hasil akhir dari sebuah produk pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan R&D *Borg and Gall* yang memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan ada 10 langkah, yaitu : 1) analisis kebutuhan, 2) proses pengumpulan data dan perencanaan, 3) desain produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk awal, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir berupa media interaktif berbasis *PowerPoint*, 10) desiminasi produk dan penggunaan.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey, wawancara, angket, dan lembar validasi. Survey digunakan untuk mengetahui kebutuhan media *PowerPoint*, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan efektifitas media yang dikembangkan, wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk memasukkan materi yang ada pada media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang akan dikembangkan.

### D. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan produk ini ada dua, yaitu: 1) teknik analisis deskriptif kualitatif, 2) statistik deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik dan saran dari para ahli materi dan media, serta pendapat atau respon dari siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian berupa hasil validasi oleh para ahli materi dan media, serta hasil angket respon siswa yang telah diberikan dan disajikan dalam bentuk statistik deskriptif. Untuk mendapatkan penilaian terhadap media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, maka data kuantitatif dianalisis kemudian dikonversi menggunakan skala *likert* untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat dan menguji

Adapun rumus dalam pengolahan data yaitu :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

Penentuan tingkat kategori valid atau tidaknya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian lima poin yang ditunjukkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Skala validasi ahli**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Tabel diatas merupakan skala likert lima poin beserta skornya, poin tertinggi terdapat pada SB (Sangat Baik) dengan skor 5, sedangkan skor paling rendah terdapat pada SK (Sangat Kurang) dengan skor 1. Untuk mengkonversi skor yang telah diperoleh yaitu dengan menggunakan pedoman konversi kriteria kevalidan media berikut ini :

**Tabel 3.2**  
**Kriteria kevalidan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 100\%$	Layak
$40\% < x \leq 100\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 100\%$	Tidak layak
$0\% < x \leq 100\%$	Sangat tidak layak

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dikatakan valid apabila validator ahli media dan materi menyatakan dari hasil instrumen yang telah diberikan mendapatkan kriteria kevalidan “Layak” atau “Sangat Layak”.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

##### **1. Melihat Potensi dan Masalah (Analisis Kebutuhan)**

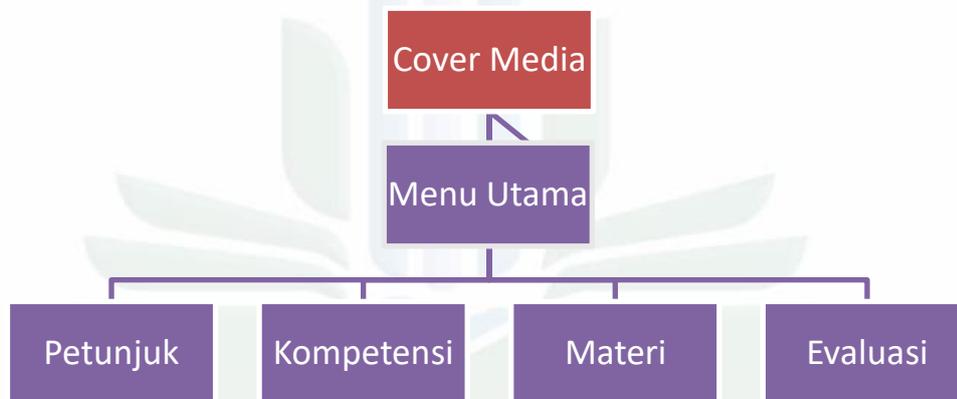
Langkah awal yang dilakukan ketika menjalankan prosedur penelitian dan pengembangan adalah melihat potensi dan masalah apa saja yang dihadapi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan proses pengumpulan data, sehingga dapat diketahui materi apa yang akan dikembangkan. Setelah melakukan beberapa observasi dan juga proses wawancara pada kepala sekolah, waka kurikulum dan juga wali kelas kelas 3C SDI Khoiru Ummah terdapat beberapa potensi dan masalah yang ditemukan diantaranya :

- a. Mayoritas siswa kelas 3C memiliki keaktifan pada saat pembelajaran tematik berlangsung
- b. Guru kelas 3C dapat mengkondisikan kelas dengan baik
- c. Ada beberapa siswa yang kurang aktif dikarenakan merasa bosan dengan pembelajaran tematik

Dengan adanya beberapa potensi dan juga masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* yang harapannya dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik. Sehingga diharapkan siswa tidak merasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran.

## 2. Desain dan Validasi

Selanjutnya dibuat sebuah desain media yang akan dikembangkan dan dilakukan validasi desain awal kepada waka kurikulum SDI Khoiru Ummah yaitu Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd pada bulan Maret 2022, didapatkan desain awal media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* seperti berikut :



Gambar 4.1. Cover depan media



Gambar 4.2.

Tampilan menu awal



Gambar 4.3. Evaluasi  
(jawaban benar)



Gambar 4.4. Evaluasi  
(jawaban salah)

Desain media yang sudah dibuat seperti yang terlihat pada gambar 4.1, gambar 4.2, gambar 4.3, dan gambar 4.4 menggunakan fitur animasi *action hyperlink* pada *PowerPoint*, dimana ketika icon yang di klik akan langsung menuju slide sesuai dengan judul yang diinginkan. Konsep pada soal evaluasi juga menggunakan *hyperlink*, ketika jawaban dari soal tersebut benar maka akan muncul pernyataan (Benar) dan akan diberi tanda bintang, namun ketika jawaban dari soal tersebut salah maka akan muncul pernyataan (Salah) dan diberi tanda silang berwarna merah.

**Tabel 4.1.**  
**Validasi desain media oleh Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd**

No.	Aspek yang diamati	Skor
1	Materi	
	a. Media yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	4
	b. Media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
	c. Penggunaan yang digunakan sesuai dengan KI&KD.	4
2	Ilustrasi	
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan dan memahami.	4
3	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.	3
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4
	c. Media yang akan digunakan memiliki fitur yang mudah untuk dimengerti	4
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	3
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	3
<b>Jumlah</b>		37
<b>Presentase</b>		74%

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$$

Setelah melakukan beberapa kali uji coba desain yang sudah dibuat dan melakukan beberapa revisi dari desain media tersebut, dan pada akhirnya dilakukan proses pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dengan merubah beberapa tampilan yang sudah dibuat pada desain sebelumnya atas masukan dan saran oleh para ahli validasi. Diperoleh bentuk media *PowerPoint* interaktif sebagai berikut :

1. Tampilan awal PowerPoint pada saat dibuka



**Gambar 4.5. Tampilan awal media**

Pada tampilan awal media ini terdapat logo Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq jember dan juga logo Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. Di dalamnya juga terdapat keterangan berupa tulisan “Skripsi” yang menandakan bahwasanya produk ini merupakan hasil skripsi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Terdapat animasi roket yang meluncur dan menandakan bahwasanya media siap digunakan.

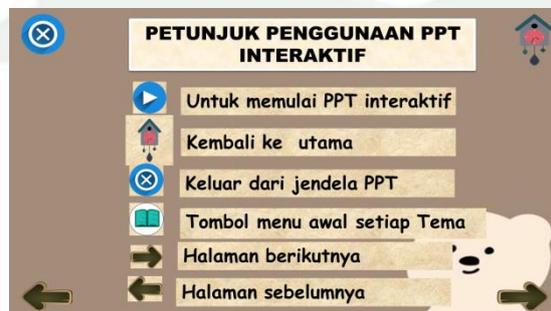
2. Menu untuk memulai media



Gambar 4.6 Menu memulai media

Pada menu ini terdapat judul materi berupa nama tema dan juga kelas, ada tombol biru yang berfungsi untuk memulai jalannya media *PowerPoint* interaktif.

3. Petunjuk penggunaan media



Gambar 4.7. Petunjuk media

Tampilan ini berisikan petunjuk mengenai simbol-simbol yang ada pada media *PowerPoint* interaktif. Hal ini bertujuan agar siapa saja yang menggunakan media ini tidak kebingungan pada saat mengoperasikannya.

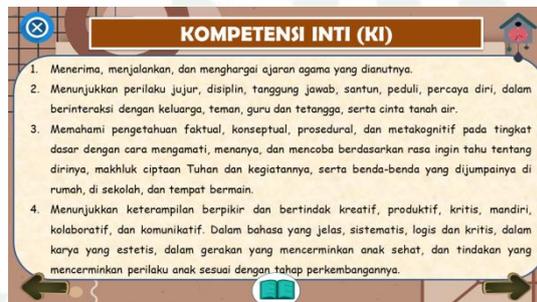
#### 4. Menu utama



**Gambar 4.8. Menu Utama**

Menu ini berisikan beberapa ikon, seperti halaman utama ketika di klik maka akan kembali ke menu memulai media. Ikon KI akan menuju ke bagian penjabaran Kompetensi inti, ikon materi akan menuju ke bagian pengelompokan materi mulai dari subtema 1 sampai subtema 4, ikon author akan menuju ke bagian profil pengembang media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

#### 5. Menu Kompetensi Inti (KI)



**Gambar 4.9. Kompetensi inti**

Menu ini berisikan Kompetensi inti (KI) yang ada pada tema 8 “praja muda karana”. KI inilah yang nantinya akan dicapai menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

## 6. Menu materi



Gambar 4.10. Menu Materi

Menu materi ini berisikan materi mulai dari subtema 1 sampai subtema 4, dimana pada setiap subtema terdapat beberapa menu lagi seperti KD, materi untuk setiap tema, Evaluasi dan juga game.

## 7. Contoh materi pada setiap Subtema



Gambar 4.11. Contoh Materi

Materi yang ada pada masing-masing subtema berisikan bacaan dan juga video yang berkaitan dengan materi tersebut. Disini peneliti mengambil contoh materi subtema 1 pembelajaran 5, dimana materinya tentang menanamkan nilai toleransi kepada peserta didik, mengingat bahwasanya kita berada di Negara yang memiliki berbagai macam suku dan juga budaya. Video pendukung berisikan pengamalan nilai-nilai toleransi yang diambil dari serial kartun anak muslim di *channel youtube* "Nussa Official".

## 8. Menu evaluasi



Gambar 4.12. Menu Evaluasi

Konsep pada soal evaluasi menggunakan *hyperlink*, ketika jawaban dari soal tersebut benar maka akan muncul pernyataan (Benar) dan akan diberi tanda bintang, namun ketika jawaban dari soal tersebut salah maka akan muncul pernyataan (Salah) dan diberi tanda silang berwarna merah.

## 9. Game interaktif



Gambar 4.13. Game Interaktif

Game interaktif berisikan game matematika yang bertemakan luar angkasa untuk menarik perhatian siswa yang mayoritas kurang minat dengan pembelajaran matematika. Pada bagian awal game terdapat ikon mulai, dan ketika game sudah dimulai maka siswa harus segera menjawab pertanyaan yang ada, dikarenakan terdapat waktu yang berjalan kurang lebih selama 15-17 detik atau bisa diatur sesuai dengan keinginan. Jika dalam waktu tersebut siswa tidak dapat menjawab maka akan muncul pernyataan “waktu habis” dan akan dilanjutkan soal berikutnya. Ketika jawaban benar maka meteor yang dipilih akan meledak ketika ditembak oleh pesawat dan muncul pernyataan “jawaban benar” dan diberi bintang. Sebaliknya jika jawaban yang dipilih salah, maka meteor tidak akan meledak dan muncul pernyataan “jawaban salah” dan tidak akan mendapatkan bintang atau kosong.

10. Menu author (Profil Pengembang)



Gambar 4.14. Author

Menu ini berisikan data singkat mengenai profil pengembang media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang sudah dikembangkan

Validasi produk dilakukan oleh para ahli yakni ahli media dan ahli materi, beliau adalah Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku ketua PPG UIN KHAS Jember dan Dr. Hartono M.Pd. selaku ketua Prodi PGMI UIN KHAS Jember, peneliti memilih beliau sebagai validator ahli dikarenakan beliau sudah berkompeten di bidangnya. Adapun hasil dari validasi tersebut sebagai berikut :

**Tabel 4.2.**  
**Validasi ahli media**

No.	Aspek yang diamati	Skor
1	<b>Materi</b>	
	d. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	5
	e. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	f. Penggunaan yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4
2	<b>Ilustrasi</b>	
	c. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4
	d. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	4
3	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	
	d. Penampilan media menarik perhatian siswa.	4
	e. Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4
4	<b>Daya Tarik</b>	
	c. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	4
	d. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	5
	<b>Jumlah</b>	39
	<b>Presentase nilai</b>	86,66%

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{45} \times 100\% = 86,66\%$$

**Tabel 4.3**  
**Validasi ahli materi**

No.	Aspek yang diamati	Skor
1	<b>Materi</b>	
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	5
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	c. Penggunaan media yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	5
	d. Media memuat materi tematik	5
2	<b>Ilustrasi</b>	
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.	4
3	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.	4
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4
4	<b>Daya Tarik</b>	
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	5
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	4
	<b>Jumlah</b>	45

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Ada beberapa saran yang diberikan oleh validator ahli dalam revisi produk akhir yang harus dilakukan, hal tersebut berkaitan tentang : 1) fitur

*Hyperlink* yang perlu diperbaiki kembali, 2) penambahan *sound* pada saat

ikon di klik agar media tidak terasa sepi, 3) Konsistensi pada saat input materi setiap subtema, 4) penggunaan *background* pada setiap slide diusahakan sesuai dengan materi.

### 3. Uji Coba Produk

Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk media *PowerPoint* interaktif yang sudah dikembangkan kepada peserta didik di Sekolah Dasar Khoiru Ummah Kota Malang, lebih tepatnya kepada siswa kelas 3C dengan diawasi oleh wali kelas yaitu Ustadzha Rihlahtus Sa'idah, S.E. Materi yang disampaikan adalah tema 8 (Prajaya Muda Karana) didalamnya terdapat beberapa materi pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika dan SBdP.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat antusiasme dari para siswa ketika peneliti menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada saat menyampaikan materi. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif. Di dalam media *PowerPoint* interaktif juga terdapat beberapa soal evaluasi dan game interaktif yang menyenangkan untuk siswa, karena mereka bias bermain sambil belajar sekaligus.

Pada pembelajaran tema 8 subtema 2 “Aku Anak Mandiri”, dijelaskan mengenai sikap mandiri yang harus dimiliki oleh para siswa terutama ketika sedang berada di rumah atau di sekolah. Tujuan dari pembelajaran ini adalah siswa mampu memiliki sikap mandiri di rumah, seperti menyiapkan peralatan sekolah sendiri, menyiapkan makanan

sendiri, mengerjakan PR sendiri dan lain-lain. Sikap mandiri di sekolah seperti, mengerjakan tugas sendiri, berani berpendapat dan lain-lain. Dalam pembelajaran ini siswa juga di suguhkan video teladan Rasulullah sebagai pribadi yang mandiri. Pada subtema 2 juga terdapat materi matematika mengenai sifat-sifat bangun datar yaitu persegi dan persegi panjang. Terdapat game interaktif yang menarik perhatian siswa dalam belajar matematika, sehingga suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan.



**Gambar 4.15**

#### **Proses Uji Coba Produk**

Peneliti melakukan uji coba produk media sebanyak 5 kali pertemuan/pembelajaran, setelah itu peneliti membagikan angket kepada siswa dan juga wali kelas untuk pengambilan data berupa respon siswa dan juga guru terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan dan telah diuji coba kepada siswa kelas 3C SDI Khoiru Ummah Kota Malang. Pengambilan data berupa angket ini dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022, adapun hasil dari angket yang telah dibagikan sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran Tematik Menggunakan**  
**Media *PowerPoint* Interaktif**

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Skor	Keterangan
1	Dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif siswa menjadi lebih aktif di kelas	4	Sangat setuju
2	Media <i>PowerPoint</i> interaktif akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik	4	Sangat setuju
3	Dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran	3	Setuju
4	Dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif, siswa jadi lebih tertarik dengan pembelajaran tematik	3	Setuju
5	Media <i>PowerPoint</i> interaktif yang dijalankan cukup bagus dan efisien	4	Sangat setuju
6	Ada beberapa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif	3	Tidak setuju
7	Dengan adanya media <i>PowerPoint</i> interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	4	Sangat setuju
8	Ada beberapa materi yang tidak cocok jika menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif	3	Tidak setuju
9	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media <i>PowerPoint</i> interaktif sudah cukup bagus	4	Sangat setuju
10	Dengan media <i>PowerPoint</i> interaktif, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	4	Sangat setuju
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	
<b>Presentase Nilai</b>		<b>85%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

**Tabel 4.5**  
**Hasil Dari Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media**  
**Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif**

Siswa	Skor	Keterangan
1	32	Efektif
2	35	Sangat Efektif
3	36	Sangat Efektif
4	35	Sangat Efektif
5	30	Efektif
6	36	Sangat Efektif
7	36	Sangat Efektif
8	39	Sangat Efektif
9	35	Sangat Efektif
10	36	Sangat Efektif
11	34	Sangat Efektif
12	33	Sangat Efektif
13	35	Sangat Efektif
14	36	Sangat Efektif
15	31	Efektif
16	37	Sangat Efektif
17	35	Sangat Efektif
18	34	Sangat Efektif
19	36	Sangat Efektif
20	40	Sangat Efektif
21	40	Sangat Efektif
22	35	Sangat Efektif
<b>Jumlah</b>		
	<b>776</b>	
<b>Presentase Nilai akhir(%)</b>		<b>88,18% (Sangat Efektif)</b>

## B. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan hasil data uji coba yang telah disajikan sebelumnya. Penjelasan berikut ini yang akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

### 1. Analisis Data Validasi Desain

Validator desain media *PowerPoint* interaktif adalah Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd., selaku ketua kurikulum SDI Khoiru Ummah Kota Malang. Data mengenai validasi desain media *PowerPoint* interaktif telah dipaparkan pada tabel 4.1 dengan perhitungan menggunakan skala *Likert*, dari data tersebut didapatkan nilai akhir sebesar 37 dari nilai maksimum yaitu 50 dengan presentase akhir sebesar 74% dari presentase maksimum 100% dengan keterangan bahwasanya desain media *PowerPoint* interaktif layak untuk dikembangkan dengan sedikit revisi. Adapun saran revisi dari beliau adalah mengenai sedikit perbaikan bahasa pada input materi, tata bahasa yang digunakan disarankan untuk lebih sederhana agar mudah dipahami sesuai tingkat usia dan perkembangannya .

### 2. Analisis Data Validasi Para Ahli

Data validasi para ahli diperoleh dari 2 validator yaitu ahli media Dr.Nino Indrianto,M.Pd dan juga ahli materi Dr.Hartono,M.Pd. data dari kedua validator tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 dan juga tabel 4.3. Pada data validasi oleh ahli media, diperoleh nilai akhir sebesar 39 dari nilai maksimum yaitu 45 dengan presentase 86,6%

dari presentase maksimum 100%, dengan kriteria kevalidan media “sangat Layak” untuk digunakan. Ada beberapa saran dari ahli media untuk revisi berikutnya diantaranya adalah : 1) Penambahan sound pada ikon media *PowerPoint* interaktif, 2) background disesuaikan dengan tema pembelajaran, 3) ditambahkan petunjuk pembelajaran pada setiap subtema, 4) penambahan animasi agar lebih menarik lagi

Data validasi oleh ahli materi pada tabel 4.3 memperoleh nilai akhir sebesar 45 dari nilai maksimum 50, dengan presentase 90% dari presentase maksimum 100%, dengan kriteria validasi “Sangat Layak” untuk digunakan. Materi tematik yang ada dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilengkapi dengan video sebagai penjelas dan juga terdapat evaluasi untuk siswa. Pada materi matematika, ada game interaktif yang akan menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Ada beberapa saran dari validator ahli untuk revisi media berikutnya, diantaranya sebagai berikut : 1) Input materi harus konsisten pada setiap subtema pembelajaran, 2) Penyertaan sumber pada setiap teks bacaan yang ada, 3) menggunakan bahasa sesuai dengan tingkatan dan perkembangan siswa.

### 3. Analisis Data Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Uji coba produk media *PowerPoint* interaktif dilakukan sebanyak 5 kali kepada siswa dengan bimbingan dari wali kelas 3C

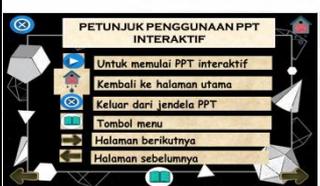
Ustadzah Rihlatus Sa'idah, S.E., setelah uji coba produk media *PowerPoint* interaktif peneliti membagikan angket kepada siswa dan juga guru untuk mengetahui pengaruh media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar siswa. Pada tabel 4.4 telah dipaparkan hasil dari angket respon guru mengenai penggunaan media *PowerPoint* interaktif, nilai akhir yang didapatkan adalah 34 dari nilai maksimum yaitu 40, dengan presentase akhir 85% dari presentase maksimum 100%, dengan kriteria “sangat praktis” untuk diterapkan pada saat pembelajaran tematik.

Hasil dari angket respon siswa juga sudah dipaparkan pada tabel 4.5 . Angket tersebut dibagikan kepada 22 siswa kelas 3C, pada tanggal 26 Mei 2022. Dari tabel 4.5 nilai akhir yang didapatkan dari seluruh siswa 3C adalah 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media “Sangat Efektif” untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik. Siswa sangat antusias ketika pada saat pembelajaran tematik menggunakan media *PowerPoint* interaktif, siswa juga menjadi lebih responsive dan lebih aktif, terutama pada saat pemutaran video pembelajaran dan juga menjalankan game interaktif. Hal tersebut menyatakan bahwasanya media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tematik.

### C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran dari para ahli validator media untuk perbaikan produk media *PowerPoint* interaktif, yang pada akhirnya media tersebut dapat digunakan oleh pengguna (guru maupun siswa) pada saat pembelajaran tematik. Adapun revisi dari media *PowerPoint* interaktif sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Revisi Produk**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			Tampilan menu awal dibuat lebih sederhana dan penggunaan background yang menarik
2			Penambahan menu petunjuk pada setiap subtema pembelajaran untuk memudahkan guru dalam penggunaan media.
3			Penggantian background dan perbaikan fungsi aksi <i>Hyperlink</i> pada media
4			Penambahan logo instansi kampus dan sekolah, serta tulisan "Skripsi" pada halaman awal sebagai pemberitahuan bahwa media ini adalah produk skripsi dari mahasiswa

## BAB V

### KAJIAN dan SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil dari revisi produk akhir, media media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan telah memiliki fitur dan beberapa tampilan baru berdasarkan saran dari ahli validasi media dan materi. Beberapa bagian yang direvisi diantaranya adalah : 1) tampilan awal media, 2) penambahan menu petunjuk pada setiap subtema, 3) penggantian *background* dan fungsi *hyperlink* pada petunjuk penggunaan media, 4) perubahan tampilan menu awal. Dari beberapa revisi tersebut, peneliti berharap hasil pengembangan media ini dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung.

Hasil produk yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan juga kekurangan sebagai berikut :

1. Kelebihan media *PowerPoint* interaktif
  - a. Menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran tematik
  - b. Memudahkan guru dalam memberikan visualisasi materi terhadap siswa
  - c. Siswa dapat berperan aktif pada saat pengerjaan evaluasi dan juga terdapat game interaktif di dalamnya

- d. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi guru dan juga siswa
2. Kekurangan media *PowerPoint* interaktif
    - a. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan media *PowerPoint* interaktif
    - b. Perangkat komputer yang digunakan harus memiliki fitur yang mendukung untuk menjalankan media *PowerPoint* interaktif
    - c. Pengembangan media ini terbatas pada pembelajaran tematik saja.

**B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Produk, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai berikut :

1. Media *PowerPoint* interaktif ini bisa menjadi inovasi baru bagi pihak sekolah dalam menyampaikan materi dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan efektif bagi peserta didik
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif selama pembelajaran tematik berlangsung
3. Media interaktif *PowerPoint* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Diseminasi produk dilakukan setelah media *PowerPoint* interaktif dinyatakan layak untuk digunakan melalui proses validasi dan juga revisi produk akhir yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pengenalan produk media *PowerPoint* interaktif kepada waka kurikulum,

wali kelas 3C, siswa kelas 3C serta memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media tersebut agar guru dan juga siswa dapat memahami serta menggunakan media dengan baik dan benar pada saat proses pembelajaran tematik.

Peneliti berharap ada pengembangan lebih lanjut mengenai media *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran tematik ini agar apabila masih ada kekurangan pada media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diperbaiki dan produk dapat lebih bermanfaat bagi pengguna lainnya, dan dapat memecahkan berbagai masalah dalam proses pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.H, Suyanto. *Pengenalan Microsoft PowerPoint*. Yogyakarta: Universitas Gajahmada 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2013.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Hafalan Untuk Muslimah*, Bandung : Cordoba, 2021
- Hayati Sri, *Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1 (2012)
- Ibadullah, Malawi dan Ani Kadarwati. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan : CV AE MEDIKA GRAFIKA 2017.
- Ismail, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran.*, Makasar : Cendekia Publisher. 2020.
- Kadir, Abd dkk. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2014.
- Kemdikbud. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV*, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan. 2012.
- Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten : Lakeisha, 2020.
- M. Edi Satriyansah. Skripsi. *PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN KONSEP USAHA DAN ENERGI DI MTsS ULUMUL QURAN BANDA ACEH*. Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam. 2016.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Rijal, *Kelebihan Penggunaan Media PowerPoint*, diakses pada 7 Oktober 2021, <https://www.rijal09.com/2016/12/kelebihan-penggunaan-media-PowerPoint.html>.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2017.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi. 2017.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. 2017.
- Ukar, Kurweni dan Budi Purnama. *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness2016*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo. 2017.
- Uno, Winda Anggriyani. *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat belajar Siswa*. Gorontalo : CV. Cahaya Arsh Publisher & Printing. 2021.
- Warkintin dan Yohanes Berkhamas Mulyadi, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan dan kebudayaan Vol.9 No.1(Januari 2019) : 85. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1930/1091>.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertandatangan dibawah ini saya :

Nama : Hafidhah Maghfira  
NIM : T20184045  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022" adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan skripsi ini dibuat sebenar-benarnya.

Jember, 14 September 2022

Saya menvatakan

  
METERAI TEMPEL  
EBAJX922863335  
Hafidhah Maghfira  
NIM. T20184045

## Lampiran 2

## Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136  
 Website : <http://ftik.iain-jember.ac.id> e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1828/In.20/3.a/PP.009/01/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDI KHOIRU UMMAH

Jl. Raya Sekarpuro Gg. I, RT.:03 RW:01, Penjaraan, Madyopuro, Kec. Kedungkandang, Kota M

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20184045  
 Nama : HAFIDHAH MAGHFIRA  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zulkifli Siregar, S.Psi

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 Januari 2022



Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

## Lampiran 3

## Dokumentasi Lokasi SDI Khoiru Ummah Kota Malang



## Lampiran 4

## Dokumentasi Proses Observasi Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 5

**LEMBAR WAWANCARA KETUA KURIKULUM SEKOLAH**

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran tematik di SDI Khoiru Ummah?
2.	Untuk pemilihan media, bahan ajar tematik apakah ada pemilihan khusus?
3.	Apakah ada kesulitan tersendiri dari pihak sekolah dalam menyampaikan pembelajaran tematik?
4.	Apakah SDI Khoiru Ummah pernah menggunakan media Interaktif <i>PowerPoint</i> sebelumnya, khususnya dikelas rendah?

## Lampiran 6

**Lembar Wawancara Wali Kelas III**

No.	Pertanyaan
1	Apa saja hal yang perlu dipersiapkan ketika anda mengajar pembelajaran tematik ?
2	Apakah ada kendala pada saat anda melaksanakan proses pembelajaran?
3	Media apa saja yang pernah anda gunakan pada saat menyampaikan materi tematik?
4	Apakah anda pernah menggunakan media <i>PowerPoint</i> pada saat mengajar ?

## Lampiran 7

## Lembar Observasi Pembelajaran

No.	Tahapan Kegiatan	Iya	Tidak
1	<b>Kegiatan Awal</b>		
	a. Mengucapkan salam	√	
	b. Berdo'a	√	
	c. Menanyakan kabar	√	
	d. Memberikan apersepsi	√	
	e. Pre test		√
2	<b>Kegiatan Inti</b>		
	a. Menjelaskan materi	√	
	b. Melakukan tanya jawab	√	
	c. Membagi kelompok	√	
	d. Siswa berdiskusi bersama kelompok mencocokkan soal dan jawaban	√	
	e. Mengerjakan soal	√	
3	<b>Kegiatan Penutup</b>		
	a. Menyimpulkan materi	√	
	b. Melakukan penilaian dan refleksi	√	
	c. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	√	
	d. Muroja'ah juz 30	√	
	e. Berdo'a	√	
	f. Salam	√	

## Lampiran 8

## Surat Permohonan Menjadi Validator



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136  
 Website : <http://fik.iain-jember.ac.id> e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0466/In.20/3.a/PP.009/03/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Nino Indrianto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20184045
Nama	: HAFIDHAH MAGHFIRA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Maret 2022



and Delan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136  
 Website : <http://fik.iain-jember.ac.id> e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0467/In.20/3.a/PP.009/03/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Hartono, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Hartono, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: T20184045
Nama	: HAFIDHAH MAGHFIRA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 DI SEKOLAH DASAR ISLAM KHOIRU UMMAH KOTA MALANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Maret 2022



Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

## Lampiran 9

## Hasil Validasi Desain Media

**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Peneliti : Hafidhah Maghfira

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Retno Dwi Prastianik, S.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik                      4 : baik

2 : Kurang baik                    5 : Sangat baik

3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran.				√	
	b. Media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
	c. Penggunaan yang digunakan sesuai dengan KI&KD.				√	
2	Ilustrasi					
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.				√	
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan dan memahami.				√	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.			√		
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.				√	
	c. Media yang akan digunakan memilikifitur yang mudah untuk dimengerti				√	
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			√		
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			√		

## Lampiran 10

## Hasil Validasi Para Ahli Media dan Materi

## LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Peneliti : Hafidhah Maghfira

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik                      4 : baik  
 2 : Kurang baik                  5 : Sangat baik  
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					✓
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
	c. Penggunaan yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.				✓	
2	Ilustrasi					
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.				✓	
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				✓	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓	
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓	
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓	
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					✓

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
- ④ Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

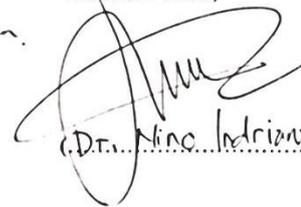
1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

Halaman pertama intro berisi lektor, aktivitas siswa bagaimana?  
 Petunjuk pengguna harus jelas. Indikator belum ada,  
 begini gunakan menu ABCD, Menu, close, back, home dalam  
 satu cluster dibawah. lengkapi dengan peta konsep.  
 Cluster berdasarkan sub tema, konten per sub tema harus  
 konsisten, propil, pengembang letakkan dibelakang, background  
 dan animasi/ilustrasi sesuai dg  
 tema. back sand perlu ditambahkan.

Jember,

Validator/Penilai,



Dr. Nico Indrianto, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KH ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022

Peneliti : Hafidhah Maghfira

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Hartono, M Pd

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik            4 : baik  
 2 : Kurang baik        5 : Sangat baik  
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran					✓
	b. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
	c. Penggunaan media yang digunakan sesuai dengan Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar					✓
	d. Media memuat materi tematik					✓
2	Ilustrasi					
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓	
	b. Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan				✓	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓	
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓	
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					✓
	b. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.				✓	

**Simpulan Validator/Penilai**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

**A. Media Pembelajaran ini:**

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

**B. Media Pembelajaran ini:**

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran:

*Pena semi warna*

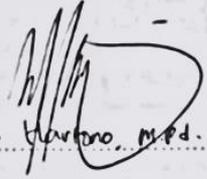
.....

.....

.....

.....

Jember,  
Validator/Penilai,

  
(Dr. Hartono, M.Pd.)

## Lampiran 11

Dokumentasi Uji Coba Pemakaian  
Media *PowerPoint* Interaktif

## Lampiran 12

## Dokumentasi Pengisian Angket



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 13

## Hasil Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK  
MENGUNAKAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF**

**Petunjuk Pengisian :**

1. Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai  
 SS = Sangat Setuju            S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju            STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan menggunakan media power point interaktif siswa menjadi lebih aktif dikelas	✓			
2	Media power point interaktif akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik	✓			
3	Dengan menggunakan media power point interaktif, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran		✓		
4	Dengan menggunakan media power point interaktif, siswa jadi lebih tertarik dengan pembelajaran tematik		✓		
5	Media power point interaktif yang dijalankan cukup bagus dan efisien	✓			
6	Ada beberapa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media power point interaktif			✓	
7	Dengan adanya media power point interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8	Ada beberapa materi yang tidak cocok jika menggunakan media power point interaktif			✓	
9	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media power point interaktif sudah cukup bagus	✓			
10	Dengan media power point interaktif, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	✓			

**Kritik dan Saran**

Sudah bagus, kreatif, edukatif  
hanya perlu dikembangkan lagi: saya  
semangat!

Malang, 25 Mei 2022

Responden



Pinalita Sa'idah, S.E.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 14

## Salah Satu Hasil Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK  
MENGUNAKAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF**

**NAMA** : Agidatus shahiha Tannidi  
**KELAS** : 3C

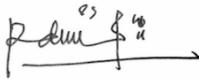
**Petunjuk** : Berilah tanda ( ✓ ) pada jawaban yang paling sesuai dengan anda.

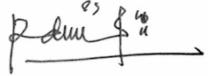
**SS = Sangat Setuju**      **S = Setuju**  
**TS = Tidak Setuju**      **STS = Sangat Tidak Setuju**

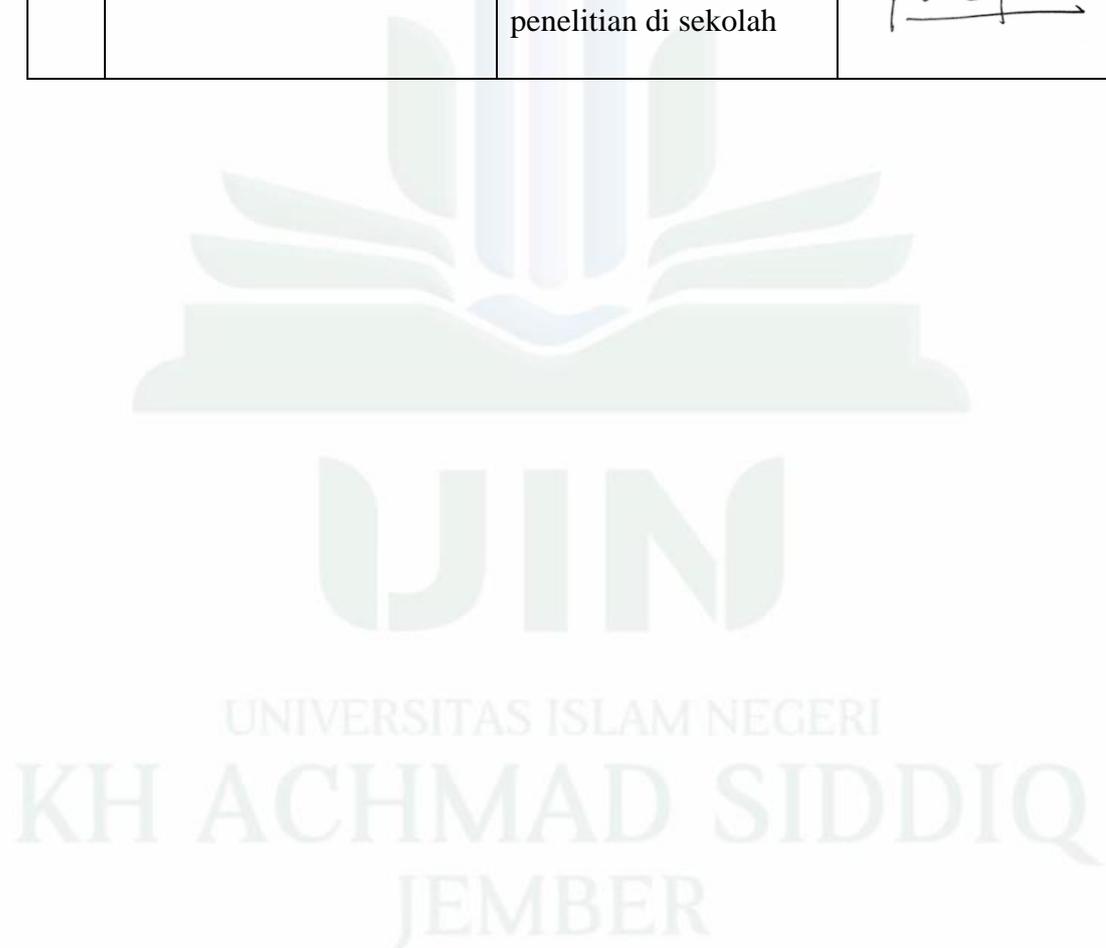
No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai pelajaran Tematik	✓			
2	Menggunakan media power point interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya		✓		
3	Menggunakan media power point interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar tematik		✓		
4	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media power point interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓			
5	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media power point interaktif sudah jelas	✓			
6	Dengan menggunakan media power point interaktif saya bisa lebih memahami materi pembelajaran		✓		
7	Dengan adanya media power point interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓			
8	Guru menyampaikan materi dengan jelas pada saat pembelajaran berlangsung	✓			
9	Pembelajaran menggunakan media power point interaktif sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	✓			
10	Suasana kelas jadi lebih aktif ketika menggunakan media power point interaktif		✓		

Lampiran 15

**JURNAL PENELITIAN**  
**Di SDI KHOIRU UMMAH KOTA MALANG**  
**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1	Kamis, 17 Februari 2022	Menyerahkan surat ijin penelitian serta observasi lingkungan sekolah.	
2	Senin, 7 Maret 2022	Wawancara dengan waka kurikulum.	
3	Kamis, 7 April 2022	Wawancara dengan guru kelas 3C.	
4	Senin, 11 April 2022	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 3C	
5	Selasa, 12 April 2022	Melakukan wawancara dengan siswa kelas 3C	
6	Rabu, 13 April 2022	Uji coba produk media pembelajaran kepada siswa kelas 3C	
7	Selasa, 17 Mei 2022	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar dikelas 3C	

8	Rabu-Selasa, 18-24 Mei 2022	Uji coba produk media pembelajaran kepada kelas 3C	
9	Kamis, 26 Mei 2022	Pengambilan data berupa angket respon siswa dan juga guru kelas 3C	
10	Kamis, 2 Juni 2022	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di sekolah	



## Lampiran 16

## Surat Bukti Penelitian dari Pihak Sekolah



**YAYASAN KHOIRU UMMAH**  
**SDI KHOIRU UMMAH MALANG**  
 NPSN : 69965267  
 Jl. Ki Ageng Gribig gang 1, Rt.03 Rw.01, Madyopuro – Malang  
 ☎ : 085 646 783 628 / (0341) 30 29 149 | ✉ : sdikhu@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor: 049/SKet/SDI/VI/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulkifli Siregar, S.Psi.  
 NIPY : 100011  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Tugas : SD Islam Khoiru Ummah Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa

Nama : **Hafidhah Maghfirah**  
 NIM : T20184045  
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember

Telah melakukan penelitian di unit yang saya pimpin tanggal 11 April s.d. 26 Mei 2022 sebagai bahan penulisan skripsi berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di SD Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022.*

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 2 Juni 2022  
 Kepala SD Islam Khoiru Ummah Malang

  
  
**ZULKIFLI SIREGAR, S.Psi**  
 NIPY. 100011

## RIWAYAT HIDUP



### A. Data Pribadi

Nama Lengkap : Hafidhah Maghfira  
NIM : T20184045  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 20 November 2000  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Jabal Nur, Kav. Jabal Nur No. 12,  
Tlogowaru Kota Malang Jawa Timur  
No Hp : 082244434750  
Email : hafidhah11@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Lisset Kuripan, Kabupaten Probolinggo
2. SD : SD Negeri Wonoasih II, Kota Probolinggo
3. SMP : SMP Negeri 2, Kota Probolinggo
4. SMA : Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Probolinggo