

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ANISSA FADYA HAYA
NPM 1853053016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Anissa Fadya Haya

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras dikarenakan pada proses pembelajaran pendidik belum menyediakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain penelitian menggunakan nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini terdiri dari 76 peserta didik kelas IV. Sampel penelitian sebanyak 50 peserta didik yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, dokumen serta tes. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran, powerpoint, tematik

ABSTRACT

THE EFFECT OF POWERPOINT MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THEMATIC LEARNING GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

By

Anissa Fadya Haya

The problem in this study is the low learning outcomes of fourth-grade students in SD Negeri 3 Bumi Waras due to the fact that the educators have not provided creative and innovative learning media in the learning process, resulting in students' lack of active engagement in learning. This study aims to determine the influence of using PowerPoint media on the learning outcomes of thematic subjects among students. The research method used is quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The population of this study consists of 76 students in the fourth grade. The research sample consists of 50 students selected using purposive sampling technique. The data collection techniques employed are observation, document analysis, and tests. The data analysis involves simple linear regression. The results of this research indicates that there is an influence of PowerPoint media on the learning outcomes of students in the fourth grade thematic subjects at SD Negeri 3 Bumi Waras in the academic year 2022/2023.

Keywords: learning media, learning outcomes, powerpoint, thematic

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK \\
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh
Anissa Fadya Haya

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Anissa Fadya Haya**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1853053016**

Program Studi : **S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

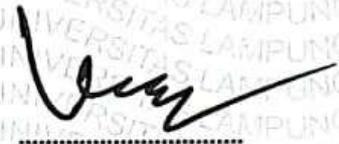
Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



Sekretaris : Amrina Izzatika, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Anissa Fadya Haya
NPM : 1853053016
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Juli 2023
Yang membuat pernyataan



Anissa Fadya Haya
NPM 1853053016

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Anissa Fadya Haya, lahir di Bandar Lampung Provinsi Lampung, pada tanggal 11 September 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bernama Bapak Sugeng Rianto dan Ibu Naniek Budi Rahayu.

Pendidikan formal yang telah ditempuh:

1. Taman Kanak-Kanak Pertiwi Teluk Betung Selatan Lulus 2005-2006
2. Sekolah Dasar Tamansiswa Teluk Betung Utara Lulus 2006 – 2012
3. Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Bandar Lampung Lulus 2012 – 2015
4. Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Bandar Lampung Lulus 2015 – 2018

Tahun 2018, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Tahun 2020, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktek mengajar melalui program Praktek Lapangan Terpadu (PLP) di Pekon Sukabumi, Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya dan kemudian menyebarkannya.”

(Sufyan bin Uyainah)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.....

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat limpahan rahmat dan nikmat yang selalu tercurah. Sholawat serta salam yang selalu disanjung agungkan kepada nabi Muhammad SAW, semoga kita senantiasa melaksanakan sunah-sunah beliau.

Kupersembahkan karya ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati yang ditunjukkan sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Sugeng Rianto dan Ibunda Naniek Budi Rahayu yang dengan tulus hati mendidiku, berjuang sekuat tenaga untuk membesarkanku, memberikan dukungan kepadaku baik secara moril maupun materi serta do'a yang tak pernah berhenti dipanjatkan demi kelancaran studiku hingga saat ini. Kerja keras yang dilakukan ayah dan ibu adalah alasan utama untuk terus semangat dalam menyelesaikan studiku, mengejar cita-citaku dan mewujudkannya.

Adik-adikku tersayang, Zahra Elfaya Nabil dan Arga Bayu Seta, dengan doa dan kata-kata semangat yang selalu diberikan, membuatku termotivasi untuk terus berlari menuju kesuksesan. Terima kasih sudah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan studiku.

Kepala Sekolah, Guru serta para staff di SD Negeri 3 Bumi Waras yang sangat menjamu dan membantuku dalam pelaksanaan penelitian.

Keluarga Besar PGSD 2018

Almamater tercinta, Kampus Hijau Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur peneliti hanturkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan yang maha pengasih dan maha penyang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul "Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar"

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Tentu tidak mudah dan menjadi tantangan serta pembelajaran dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan serta dukungan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang membantu dalam mengesahkan ijazah dan memberikan gelar sarjana kepada kami, sehingga peneliti termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang membantu dalam mengesahkan skripsi ini dan memberikan kontribusinya dalam memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan membantu dalam memfasilitasi administrasi penyelesaian skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Lampung yang telah memberikan semangat dan motivasinya dalam penyelesaian skripsi.

5. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku dosen pembimbing 1 yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, pikiran serta tenaganya dengan tulus dan ikhlas dalam membimbing serta memberikan motivasi, semangat, arahan, saran maupun kritik yang sangat membangun dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dan menjadikan ilmu yang beliau berikan bermanfaat.
6. Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi serta saran maupun kritik yang sangat membangun dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini serta selama proses perkuliahan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dan menjadikan ilmu yang beliau berikan bermanfaat.
7. Dra. Erni, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi serta saran maupun kritik yang sangat membangun dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau dan menjadikan ilmu yang beliau berikan bermanfaat.
8. Seluruh Dosen PGSD Universitas Lampung yang telah mengajarkan dan memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat selama proses perkuliahan serta pengalamannya yang sangat berharga bagi peneliti yang kelak akan diimplementasikan di masyarakat. Semoga Allah SWT membalas kebaikannya dan menjadikan ilmu yang diberikan bermanfaat.
9. Keluargaku tercinta, Bapak Sugeng Rianto dan Ibu Naniek Budi Rahayu serta kedua adikku, Zahra Elfaya Nabil dan Arga Bayu Seta, terima kasih karena telah berjasa di kehidupanku, atas pengorbanan yang sudah diberikan, yang selalu mendoakanku serta memberikan

dukungan yang tak pernah putus dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

10. Dra. Azmawati, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Bumi Waras yang telah menjamu dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut serta telah memberikan bantuan selama penelitian.
11. Ibu Vebrini. I. H., S.Pd., selaku wali kelas IV A dan Ibu Risalah Joanisba, S.Pd., selaku wali kelas IV B yang telah menerima dan memberikan izin serta bantuan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian di SD Negeri 3 Bumi Waras.
12. Semua sahabat terbaikku, para manusia-manusia santuy. Teruntuk Diah, Diana, Bunga, Henda, Dwi, Aisyah, Hesti, Dina, Hanifah dan Rini, terima kasih karena telah menjadi sahabat yang paling baik dari awal perkuliahan hingga saat ini, yang selalu memberikan bantuannya serta dukungan yang terus kalian peruntukkan kepada peneliti untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, peneliti sangat menerima baik saran maupun kritik yang membangun demi perbaikan kearah yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan bagi kita semua.

Bandar Lampung, 14 Juli 2023
Peneliti,

Anissa Fadya Haya
NPM. 1853053016

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang dan Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Ciri-Ciri Belajar	10
3. Prinsip Belajar	11
4. Teori Belajar	12
B. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran	20
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	22
5. Macam-Macam Media Pembelajaran	24
C. Media Powerpoint	28
1. Pengertian Media <i>Powerpoint</i>	28
2. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Powerpoint</i>	30
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Powerpoint</i>	32
D. Pembelajaran Tematik	34
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	34
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	35
3. Implementasi Pembelajaran Tematik	37
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	38
E. Hasil Belajar	41
1. Pengertian Hasil Belajar	41
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	42
3. Indikator Hasil Belajar	45
F. Penelitian Relevan	47
G. Kerangka Pikir Penelitian	49

H. Hipotesis Penelitian	50
III. METODE PENELITIAN	52
A. Jenis dan Desain Penelitian	52
B. Populasi dan Sampel Penelitian	53
1. Populasi Penelitian.....	53
2. Sampel Penelitian	54
C. Waktu dan Tempat Penelitian	55
1. Waktu Penelitian.....	55
2. Tempat Penelitian	55
D. Variabel Penelitian	55
1. Variabel Bebas (Variabel X).....	56
2. Variabel Terikat (Variabel Y).....	56
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	56
1. Definisi Konseptual Variabel.....	56
2. Definisi Operasional Variabel	56
F. Teknik Pengumpulan Data	57
1. Teknik Tes	57
2. Teknik Observasi	58
3. Teknik Dokumentasi.....	58
G. Instrumen Penelitian	59
1. Jenis Instrumen	59
2. Uji Coba Instrumen.....	62
H. Uji Persyaratan Instrumen Tes.....	63
1. Uji Validitas Soal.....	63
2. Uji Reliabilitas Soal	64
3. Taraf Kesukaran Soal.....	65
4. Daya Pembeda	66
I. Teknik Analisis Data	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas	67
3. Uji <i>N-Gain</i>	68
J. Uji Hipotesis	69
1. Uji Linieritas	69
2. Uji Regresi Linear Sederhana	69
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	71
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	71
1. Visi dan Misi Sekolah.....	71
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	71
B. Pelaksanaan Penelitian	72
C. Uji Instrumen Penelitian.....	74
1. Uji Coba Instrumen.....	74
2. Uji Persyaratan Instrumen	74
D. Pengambilan Data Penelitian	77
E. Analisis Data Penelitian	78
1. Data Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	78
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	81

3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	84
F. Analisis Data	87
1. Uji Normalitas.....	87
2. Uji Homogenitas	87
3. Uji <i>N</i> -Gain.....	88
G. Pengujian Hipotesis	89
1. Uji Linieritas	89
2. Uji Regresi Linier Sederhana.....	90
H. Pembahasan Penelitian	91
I. Keterbatasan Penelitian.....	91
V. KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	50
2. Desain Penelitian.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan Pembelajaran Tematik Peserta Didik	4
2. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras.....	54
3. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	60
4. Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik.....	62
5. Klasifikasi Koefisien Validitas	64
6. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	65
7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	66
8. Klasifikasi Daya Beda.....	67
9. Kriteria Indeks <i>N-Gain</i>	69
10. Data Fasilitas di SD Negeri 3 Bumi Waras.....	72
11. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	73
12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	74
13. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen	76
14. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Instrumen	76
15. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol.....	78
16. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	79
17. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen	80
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	82
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	83
20. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	83
21. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	85
22. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
23. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	86
24. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
25. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88

26. Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i> Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
27. Rekapitulasi Hasil Uji Linieritas.....	89
28. Rekapitulasi Hasil Analisa Regresi Linier Sederhana.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	105
2. Surat Keterangan Izin Uji Coba Instrumen	106
3. Surat Balasan Izin Penelitian	107
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	108
5. Surat Keterangan Validasi Instrumen	109
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	110
7. Lembar Observasi Peserta Didik.....	112
8. Rencana Rancangan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	113
9. Rencana Rancangan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	122
10. Kisi-Kisi (<i>Blueprint</i>) Soal Pretest dan Posttest	130
11. Soal Uji Coba Instrument.....	133
12. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
13. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik	149
14. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik	150
15. Rekapitulasi Uji Validitas Soal	151
16. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	152
17. Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran Soal	154
18. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal	155
19. Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Kontrol	156
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	160
21. Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen	161
22. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	165
23. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	166
24. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	168
25. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	170
26. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	172

27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	174
28. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Kontrol	179
29. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	181
30. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	183
31. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	185
32. Hasil Perhitungan Uji Linieritas	188
33. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	194
34. Dokumentasi	198
35. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	202
36. Kuis	205

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah memasuki era revolusi industri 4.0, menuntut seluruh aspek kehidupan harus dilaksanakan dengan berbasis teknologi digital. Dunia pendidikan juga dituntut untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan perkembangan tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat dibutuhkan untuk menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan standar perkembangan pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Rohmanurmeta, 2022: 40).

Perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Pesatnya kemajuan teknologi dalam hal ini memungkinkan untuk mengemas, menilai, dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu media yang mengubah proses pembelajaran di dunia pendidikan (Ilmiani., dkk, 2020: 20).

Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses

pembelajaran serta membantu peserta didik untuk lebih dapat memahami materi yang disajikan oleh pendidik (Fakhrudin, 2023: 2).

Sekolah Dasar (SD) sebagai lembaga pendidikan dasar memiliki tugas yang sangat penting dalam upaya mempersiapkan peserta didiknya, sehingga pelaksanaan pendidikan di Sekolah Dasar harus mendapat perhatian penuh tidak hanya dikelola oleh pendidik yang berkualitas, tetapi juga perlu diterapkan pembelajaran yang tepat. Faktor tersebut merupakan hal yang penting dalam upaya memperoleh maksimalisasi hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan penalaran, seperti hasil pembelajaran tematik (Wicaksono & Iswan, 2019: 112).

Ada tiga unsur yang dapat mendukung keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tematik, yaitu: (a) pendidikan guru yang menunjang kegiatan pembelajaran, (b) keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan (c) pengelompokan peserta didik dalam satu kelas yang tetap. Dalam proses kegiatan pembelajaran yang ditempatkan dalam satu kelas yang tetap, akan dapat memudahkan peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik yang lain melalui kesatuan-kesatuan kelompok untuk meraih keberhasilan belajar yang baik (Wicaksono & Iswan, 2019: 112).

Pembelajaran tematik yang diajarkan di setiap sekolah dasar merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajar satu maupun beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Kadarwati & Malawati, 2017: 1).

Adapun tujuan pembelajaran tematik di sekolah yaitu peserta didik memahami konsep-konsep secara holistik, bermakna dan otentik, serta peserta didik memiliki keterampilan untuk mengembangkan pengetahuan, memiliki minat dan keinginan untuk mengenal dan mempelajari ilmu pengetahuan serta kejadian-kejadian di lingkungan sekitar, bersikap ingin tahu, tekun dan terbuka, kritis, mandiri, bertanggung jawab, mampu

menerapkan konsep tematik untuk menjelaskan gejala-gejala sosial dan alam dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengenal dan meningkatkan rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kekuasaan Tuhan (Wicaksono & Iswan, 2019: 112).

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan dan mencapai hasil belajar tematik yang maksimal diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat guna menumbuhkan motivasi belajar serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan karakter yang berpengetahuan, kreatif, inovatif, kritis dan mandiri (Fakhrudin, 2023: 3). Seiring dengan kemajuan zaman, jenis media sudah semakin pesat berkembang. Tidak lagi hanya media konvensional saja, namun terdapat juga multimedia interaktif yang menggunakan komputer. Media pembelajaran interaktif berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era revolusi 4.0 yang dapat diterapkan oleh pendidik agar peserta didik mudah dalam memahami isi materi pelajaran, mudah dalam pembuatannya, serta memiliki tampilan yang menarik dan edukatif adalah dengan menggunakan media berbasis *powerpoint*.

Powerpoint merupakan salah satu *software* yang dirancang untuk dapat menampilkan program multimedia dengan tampilan yang menarik, proses pembuatan yang mudah, serta penggunaan yang relatif murah sebab tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Media *powerpoint* interaktif dibuat dengan menggunakan sajian *hyperlink* yang terdapat dalam menu aplikasi *powerpoint*. Model pembuat media dengan menggunakan *powerpoint* yaitu dengan memanfaatkan *hyperlink* yang akan menghasilkan bentuk *powerpoint* interaktif dengan sajian menu materi pembelajaran yang didalamnya dapat menghasilkan suara, gambar, teks, video serta animasi (Rohmanurmeta, 2022: 40).

Pendapat tersebut juga relevan dengan hasil penelitian Saputro (2018) bahwa penggunaan media *powerpoint* berpengaruh positif serta dapat meningkatkan hasil belajar tematik di SD Negeri 1 Surabaya. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

kelas kontrol yang tidak menggunakan media *powerpoint* dan kelas eksperimen yang menggunakan media *powerpoint*. Jadi dapat disimpulkan penggunaan media *powerpoint* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Kota Bandar Lampung pada tanggal 7 November 2022 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* belum pernah dilaksanakan sebelumnya, dikarenakan keterbatasan keahlian dan kemampuan yang dimiliki oleh pendidik serta waktu yang terbatas dalam pembuatan media tersebut. Selain itu, pendidik cenderung menggunakan media yang memang sudah terdapat di sekolah seperti buku ajar serta gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan tanpa memperhatikan kebaruan inovasi media saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang repetitif dan kurang bervariasi dapat berpotensi menciptakan rasa jenuh bagi peserta didik, karena mereka kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran sehingga mempengaruhi keefektifan dalam memahami materi yang berakibat terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar tema yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan (%)	Keterangan
				Tema 4	Tema 4	
IV A	25	60	≥ 60	10	40,00	Tuntas
			≤ 60	15	60,00	Belum Tuntas
IV B	25		≥ 60	9	36,00	Tuntas
			≤ 60	16	64,00	Belum Tuntas
IV C	26		≥ 60	10	38,46	Tuntas
			≤ 60	16	61,54	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwasanya hasil belajar peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 60 adalah sebagai berikut; Kelas IV A dengan jumlah 25 peserta didik, pada tema 4 sebanyak 10 orang (40%) yang sudah tuntas sedangkan sebanyak 15 orang (60%) yang belum tuntas. Kelas IV B dengan jumlah 25 peserta didik, pada tema 4 sebanyak 9 orang (36%) yang sudah tuntas sedangkan sebanyak 19 orang (64%) yang belum tuntas dan kelas IV C dengan jumlah 26 peserta didik, pada tema 4 sebanyak 10 orang (38,46%) yang sudah tuntas sedangkan sebanyak 16 siswa (61,54%) yang belum tuntas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras tahun ajaran 2022/2023 masih rendah atau nilai rata-rata keseluruhan masih berada di bawah standar KKM.

Penyebab rendahnya hasil belajar tematik peserta didik di kelas IV berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran diduga karena pendidik belum dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar serta . Tidak ada variasi media yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pendidik hanya mengandalkan media pembelajaran seperti buku ajar tema. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, pendidik hanya menggunakan media papan tulis untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Kemudian pendidik menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran serta kegiatan belajar yang monoton akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap peserta didik terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah.

Mengatasi masalah tersebut, pendidik dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital seperti media *powerpoint*. Adapun kelebihan media *powerpoint* yang dikemukakan oleh Tambunan dan Sinuraya (2013: 6) yaitu: 1) penyajian disampaikan dengan sangat menarik dikarenakan terdapat permainan warna, huruf dan animasi gambar serta video, 2) dapat merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih dalam informasi mengenai bahan ajar, 3) pesan dan informasi berbentuk

visual, 4) penggunaan slide yang tidak terbatas, dan 5) lebih mudah disimpan dalam bentuk data seperti CD, disket dan *flashdisk*, sehingga mudah dipakai kapanpun.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang diduga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung.
2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.
3. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*).
4. Motivasi belajar peserta didik rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta Didik
 - a. Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru terkait dengan pembelajaran tematik.
 - b. Peserta didik diharapkan mampu mengasah kemampuan mengingat dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.
 - c. Peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar tematik melalui pembelajaran yang aktif menggunakan media *powerpoint* interaktif.
2. Pendidik
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* yang mampu membantu peserta didik memahami materi tematik yang disampaikan selama proses belajar mengajar.

b. Diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran tematik.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif mampu dijadikan sebagai bahan masukkan untuk meningkatkan mutu sekolah, dikarenakan dengan menggunakan media tersebut membuat kualitas belajar mengajar di kelas menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

4. Peneliti Lain

Dijadikan sebagai sumber informasi dan tambahan referensi untuk meneliti lebih mendalam mengenai media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dalam mata pelajaran tematik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui ranah pendidikan. Pendidikan ialah sebuah bidang yang memfokuskan kepada proses belajar mengajar. Belajar merupakan sebuah akibat dari adanya proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik. Salah satu ciri-ciri seseorang yang dapat dikatakan telah belajar apabila sudah menunjukkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut tidak hanya mencakup dalam kemampuan akademik saja, namun juga kemampuan dalam berketerampilan, nilai dan sikap.

Belajar merujuk kepada sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Aktivitas ini menunjukkan keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya suatu perubahan. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019: 7) “belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh individu sebagai hasil dari pengalaman yang diperolehnya melalui interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.” Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah (2017: 177) “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif sebagai hasil dari pengalamannya, dapat melaksanakannya dalam pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.”

Definisi belajar juga dikemukakan oleh Trianto (2010: 9) bahwasanya “belajar adalah sebuah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut dapat diindikasikan kedalam

berbagai bentuk, seperti berubahnya ilmu pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan, keterampilan maupun kemampuan serta perubahan dari segala aspek yang ada pada dalam diri seseorang yang belajar”. Sedangkan, menurut Nurjan (2015: 15) menyatakan bahwa “belajar merupakan *a process of progressive behavior adaptation*” yang dapat diartikan sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwasanya pengertian dari belajar adalah sebuah perubahan baik dalam hal akademik ataupun keterampilan yang terjadi kepada seseorang secara progresif sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Ciri-Ciri Belajar

Seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila telah terjadi perubahan yang dapat diamati. Menurut = Kosasih (2014:2) mengemukakan ciri-ciri yang menandai perubahan tingkah laku akibat dari proses belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja. Perubahan ini terjadi sebagai usaha sadar maupun disengaja oleh orang yang bersangkutan.
2. Perubahan yang berkesinambungan,
3. Perubahan yang fungsional, yaitu perubahan yang bermanfaat bagi orang lain.
4. Perubahan yang bersifat positif. Apabila seseorang belajar haruslah untuk dapat merubah dirinya menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.
5. Perubahan yang bersifat aktif.
6. Perubahan yang relatif permanen.
7. Perubahan yang bertujuan, yaitu sebuah perubahan yang memiliki arah dan tujuan yang baik.
8. Perubahan secara keseluruhan. Maka dari itu, perubahan yang terjadi tidak hanya berasal dari kemampuan akademik saja, namun juga kemampuan berketerampilan dan sikap.

Selain itu, menurut Setiawati (2018: 33) menyebutkan bahwasanya terdapat empat ciri-ciri seseorang yang belajar, yaitu:

1. Adanya kemampuan baru ataupun perubahan. Perubahan tingkah laku ini, bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).
2. Perubahan yang telah terjadi akan menetap di dalam diri seseorang dalam jangka waktu yang lama.
3. Perubahan yang dialami tidak terjadi begitu saja, melainkan akibat dari interaksi dengan lingkungannya.
4. Perubahan tidak semata-mata terjadi akibat dari pertumbuhan fisik, kelelahan, penyakit maupun pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat banyak pengamatan yang harus dilakukan untuk mengetahui apakah seseorang dapat dikatakan telah belajar atau belum, yaitu dapat dilihat dari adanya perubahan-perubahan tingkah laku yang terjadi. Perubahan-perubahan tersebut harus diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari agar dapat bertahan dalam jangka waktu lama.

3. Prinsip Belajar

Prinsip belajar ialah sebuah landasan berpikir, berpijak dan sebagai sumber motivasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adapun prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Khairani (2014: 11) yaitu sebagai berikut:

1. Informasi Faktual, yaitu materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat melalui komunikasi antar sesama pendidik, atau tetap berpedoman kepada skemata awal yang dihubungkan dengan pembelajaran selanjutnya agar lebih mendalam.
2. Kemahiran Intelektual, yaitu seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam memahami atau menfasirkan simbol-simbol maupun bahasa yang ada selama memberikan materi pembelajaran.
3. Pendidik harus menyusun sebuah strategi dimana strategi tersebut mampu untuk membantu si pendidik dalam menguasai teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan, prinsip-prinsip belajar menurut Karwati dan Priansa (2015: 192) yaitu sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran apapun yang disampaikan kepada peserta didik, maka peserta didik harus mempelajarinya.
2. Peserta didik memiliki pemahaman dalam pembelajaran yang berbeda-beda, sehingga kecepatan belajar dapat dilihat dari umur dan kemampuan pengembangan yang dimiliki.
3. Peserta didik dapat belajar lebih giat apabila selalu diberi penguatan sehingga dapat termotivasi.
4. Penguasaan pendidik dalam menyampaikan setiap isi dari pembelajaran, akan memberikan kesan yang lebih bermakna bagi peserta didik.
5. Apabila peserta didik diberikan sebuah tanggung jawab untuk mempelajari materi yang sesuai dengan kemampuannya maka peserta didik akan lebih termotivasi dan memiliki daya ingat yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik yang dilakukan secara berkala serta diterapkan dengan memberikan sebuah penguatan agar peserta didik dapat termotivasi dalam belajar.

4. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seseorang. Penggunaan teori belajar dapat membantu dalam memahami pembelajaran, sehingga dengan pemahaman teori tersebut, pendidik akan merasa terbantu dalam hal penyelenggaraan proses pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Adapun teori-teori belajar yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan salah satu teori belajar yang berpengaruh dalam perkembangan dunia pendidikan. Menurut Herpratiwi (2016: 1) “teori ini memandang bahwa belajar ialah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Selain itu, teori behavioristik tidak hanya menjelaskan perubahan-perubahan yang

disebabkan oleh faktor internal yang ada dalam diri peserta didik, akan tetapi, juga membahas perilaku yang dapat dilihat dengan indra dan semua yang dapat diamati. Teori ini juga menganggap bahwa peserta didik merupakan pelajar yang pasif.”

Selanjutnya, menurut Sukarjo dan Komarudin (2012: 34) “dalam teori ini, tingkah laku dalam belajar akan berubah apabila terdapat stimulus dan respons. Stimulus tersebut dapat berupa perlakuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik, sedangkan respon berupa perilaku yang diberikan oleh peserta didik.” Apa yang terjadi diantara stimulus dan respons dianggap tidak penting karena tidak dapat diukur dan diamati. Jadi, yang dapat diamati adalah stimulus dan respons saja. Maka dari itu, teori behavioristik mengutamakan pengukuran, sebab dengan melakukan pengukuran dapat terlihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah suatu teori yang berpengaruh besar terhadap belajar, dimana kegiatan belajar lebih mengutamakan kepada hubungan stimulus dan respons. Pemberian stimulus yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik baik berupa pujian maupun hukuman, tentunya akan memberikan respons ataupun reaksi yang berbeda-beda.

2. Teori Belajar Kognitif

Berbeda halnya dengan teori behavioristik, teori kognitif lebih mementingkan proses belajar yang dilakukan oleh seseorang dibandingkan hasil belajarnya. Menurut Nurhadi (2020: 80) “tidak hanya sebatas antara stimulus dan respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model *perceptual*. Yang dimana, tingkah laku seseorang ditentukan dari persepsi serta pemahamannya dalam situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar.”

Selain itu, menurut Herpratiwi (2016: 15) menyatakan bahwa teori belajar kognitif berpandangan bahwa “belajar merupakan suatu proses internal peserta didik yang melibatkan aspek ingatan, pengolahan informasi, emosi serta aspek-aspek lainnya.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teori kognitif merupakan perubahan yang tidak selalu berupa tingkah laku yang dapat diukur, akan tetapi ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar sebagai bentuk perubahan persepsi dan pemahaman.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang sifatnya membangun, baik dari segi kemampuan serta pemahaman dalam proses pembelajaran. Menurut Suparlan (2019: 83) “konstruktivisme adalah sebuah kegiatan yang aktif, dimana peserta didik membina pengetahuannya secara mandiri, mencari arti dari apa yang dipelajari serta merupakan proses penyelesaian konsep dan ide baru dengan kerangka berfikir yang telah dimiliki.”

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugrah (2019: 123) yang menyatakan bahwa “konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang berkeyakinan bahwa orang akan secara aktif membangun ataupun membuat pengetahuannya serta realitas yang ditentukan oleh pengalamannya sendiri.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya teori belajar konstruktivisme adalah sebuah pemahaman, ide maupun konsep yang dibina secara aktif berdasarkan pengalamannya sendiri.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar mereka. Dengan menggunakan media

powerpoint, peserta didik dapat berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan membangun pemahaman sendiri terhadap materi pembelajaran. Media *powerpoint* menciptakan pengalaman belajar yang menarik, visual, dan interaktif, memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata mereka serta mendorong pembentukan pengetahuan yang berarti.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Komunikasi tersebut berlangsung ketika pendidik memberikan informasi berupa materi-materi pelajaran dan peserta didik sebagai penerima informasi. Proses komunikasi tersebut akan berhasil apabila seorang pendidik mampu menyampaikan materi-materi pembelajaran dengan baik serta peserta didik mampu untuk menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan baik juga. Oleh sebab itu, komunikasi antara pendidik dan peserta didik harus disempurnakan dengan bantuan alat bantu mengajar agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif.

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima. Menurut Rohani (2019: 6) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sehingga mendorong peserta didik kedalam kegiatan belajar.” Sedangkan, menurut Nurrita (2018: 13) menyebutkan bahwa “media adalah sebuah alat bantu yang bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.”

Selain itu, *National Education Association* (NEA) dalam Hamid (2020: 4) “media adalah sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca berserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan

pembelajaran, sekaligus dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.” Pendapat lainnya juga dikemukakan Sukiman (2012: 28) “media yang dikenal dengan istilah mediator yang berarti sebuah alat yang menjadi penengah diantara dua pihak. Dengan istilah tersebut, media memiliki fungsi sebagai pengatur hubungan antara dua pihak utama yakni peserta didik dan materi pelajaran selama kegiatan pembelajaran agar menjadi efektif.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan sebagai sebuah perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan media pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Unsur terpenting dalam sebuah kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media sebagai alat bantu. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk dijadikan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam menunjang aktivitas pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa minat peserta didik dan dapat termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru karena lebih mudah dipahami. Menurut Hamid (2020: 4) “media pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah alat, metode maupun teknik yang digunakan dalam pembelajaran untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dengan yang diajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.”

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Mustofa dalam Hamid (2020: 8) bahwasanya “media diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua materi dapat dibawa oleh pendidik secara langsung kepada peserta didik. Baik karena keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan

indera yang dimiliki oleh manusia. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan, sehingga mampu mengatasi keterbatasan tersebut.”

Selain itu, menurut Nurrita (2018: 174) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.” Hal yang sama juga dikemukakan oleh Gagne *and* Briggs dalam Kristanto (2016: 5) “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, film, slide, foto, grafik, televisi dan komputer.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam mengajar yang dapat berupa alat, metode maupun teknik yang dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh pendidik kepada peserta didik selama proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Menurut Ramli (2012: 2-3), terdapat fungsi-fungsi dari media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu pendidik dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan pendidik dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwasanya penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a. Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena dengan menggunakan media

dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban pendidik yang bersangkutan.

- b. Membantu pendidik mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan peserta didik untuk dapat memahami pesan-pesan yang disampaikan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c. Membantu pendidik untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
- d. Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan.
- e. Membantu pendidik menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara konsisten, agar pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

2. Membantu peserta didik.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat, dapat membantu peserta didik dalam hal berikut:

- a. Lebih meningkatkan daya kepaahaman terhadap materi pembelajaran.
- b. Dapat lebih mempercepat daya cerna peserta didik terhadap materi yang disajikan.
- c. Merangsang cara berpikir peserta didik.
- d. Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor.
- e. Membantu kuatnya daya ingatan peserta didik, karena sifat media pembelajaran yang mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- f. Membantu peserta didik memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan.
- g. Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
- h. Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat.

3. Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban pendidik untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Disini, media dapat membantu dalam meningkatkan hasil yang ingin dicapai, media yang digunakan dapat lebih ditingkatkan lagi kuantitas dan kualitasnya.
- b. Apabila penggunaan media sebelumnya belum dapat memuaskan pendidik dalam pembelajaran, maka pada proses belajar mengajar berikutnya, pendidik dapat menggunakan media lainnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Selain itu, menurut Sanjaya dalam Nurrita (2018: 176) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran dapat dibagi menjadi lima macam, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
2. Fungsi Motivasi
Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistiknya saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan keinginan untuk belajar.
3. Fungsi Kebermaknaan
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna apabila pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi Penyamaan Persepsi
Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
5. Fungsi Individualitas
Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda-beda, baik itu dalam pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga pemahaman atas materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan baru. Selain itu dapat membantu dalam mengatasi kekurangan pendidik dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media yang relevan dalam pembelajaran di kelas tentunya dapat mengoptimalkan proses pengajaran. Bagi seorang pendidik, media pembelajaran dapat membantu untuk menkonkretkan atau menjelaskan secara nyata konsep maupun gagasan serta membantu untuk memotivasi peserta didik untuk dalam belajar secara aktif. Selain itu, bagi peserta didik, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi sebuah jembatan untuk dapat berpikir kritis. Dengan demikian, secara umum media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu tugas pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.

Menurut Rohani (2019: 20), terdapat berbagai macam manfaat yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Dapat membantu peserta didik untuk belajar, yaitu dengan mudah memahami isi materi pelajaran yang sedang diajarkan karena mereka secara langsung berinteraksi dengan objek yang menjadi bahan kajian.
2. Dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan secara langsung oleh pendidik melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan peserta didik dalam memahami konsep materi tertentu dapat teratasi.
3. Dapat mewujudkan pengajaran yang abstrak menjadi konkret. Terutama mengenai materi-materi yang rumit dan kompleks sehingga lebih mudah untuk dipahami.
4. Dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, aktivitas pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

5. Dapat mengatasi kelemahan alat indera yang dimiliki oleh peserta didik.

Selain itu, menurut Nasution dalam Nurrita (2018: 177) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Proses pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan terlihat lebih nyata dan jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik.
4. Peserta didik akan lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar, sebab mereka tidak hanya mendengarkan saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstarikan, memperagakan dan lain-lain.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Arsyad dalam Nurrita (2018: 178) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang langsung antara mereka dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, video, slide, maupun film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat ditampilkan dengan bantuan mikroskop, flim, slide, foto dan sebagainya. Termasuk juga dengan kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau yang hanya terjadi sekali untuk waktu yang lama dapat ditampilkan melalui rekaman video atau film.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang sebuah peristiwa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu dapat

mempermudah pendidik dalam menjelaskan sebuah materi yang dilampau terlalu sulit apabila hanya menggunakan metode ceramah, karena materi pembelajaran akan disusun secara sistematis dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik serta membantu untuk lebih dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, meningkatkan motivasi dan minat belajar yang mampu membuat peserta didik dapat berpikir secara kritis terkait dengan pembelajaran karena situasi belajar yang menggunakan media pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Yang dimana, diharapkan adanya interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik melalui media pembelajaran yang dipilih. Pemilihan media yang akan digunakan harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sasaran didik seperti apakah media yang ingin digunakan sudah tersedia di sekolah, apakah media yang ingin digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan terjangkau biayanya. Menurut Abdullah (2016: 38) terdapat kriteria khusus dalam memilih sebuah media pembelajaran yang dirumuskan dalam satu kata yaitu "*ACTION*" akronim dari kata *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelity* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Access*
Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih sebuah media yang ingin digunakan. Apakah media yang diperlukan sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan.
2. *Cost*
Biaya yang harus dikeluarkan untuk merancang atau menggunakan media tersebut. Media yang efektif dan inovatif tidak selalu mahal apabila pendidik kreatif dalam menguasai materi pelajaran yaitu dengan memanfaatkan objek-objek di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dengan biaya yang murah namun efektif dan menarik.

3. *Technology*
Ketersediaan teknologi di suatu sekolah sangat dipertimbangkan dalam pemilihan media. Karena penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, diperlukan teknologi yang memadai.
4. *Interactivity*
Media yang baik adalah media yang dapat berkomunikasi dua arah. Di setiap kegiatan pembelajaran harus tersedia media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. *Organization*
Dukungan dari pihak organisasi sangat berpengaruh terhadap media yang akan digunakan.
6. *Novely*
Penerapan media yang terbaru biasanya lebih menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu dengan menggunakan internet sebagai pendukung media pembelajaran.

Selain itu, menurut Rahma (2019: 93) pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, karena akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan. Maka dari itu, terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain:

1. Tujuan Penggunaan
Tujuan penggunaan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai ketika mempelajari suatu materi.
2. Sasaran Penggunaan Media
Mengetahui sasaran dari penggunaan media sangat penting untuk dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai sebuah alat dalam menyampaikan informasi.
3. Karakteristik Media
Sebelum menggunakan media, pendidik harus mengetahui karakteristik dari media yang akan digunakan. Apakah sesuai dengan sasaran dari pengguna media dan tujuan dari penggunaan media.
4. Biaya
Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Maka dari itu, faktor biaya harus diperhatikan agar tidak memakan banyak pengeluaran.
5. Ketersediaan
Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah tersedia di lingkungan tempat pendidik akan mengajar. Jika jawabannya

sudah, apakah pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut. Dan jika belum tersedia, apakah pendidik dapat membuatnya dengan kemampuan, waktu, tenaga serta sarana yang ada.

Menurut Miarso dalam Rahma (2019: 95) mengemukakan bahwasanya hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang pendidik dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang terdapat di dalam kelompok belajarnya. Karakteristik yang dimaksud antara lain yaitu kematangan anak dan latar belakang pengalamannya. Selain itu, keterwakilan pesan yang dilakukan oleh pendidik juga perlu dipertimbangkan dalam memilih sebuah media.

Hendaknya penyampaian pesan yang terkandung di dalam sebuah media pembelajaran haruslah berupa hal-hal yang atraktif, inovatif dan kreatif, misalnya dari segi gambar, warna maupun desain yang dirancang. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mampu berinovasi dalam merancang sebuah media pembelajaran agar sesuai dengan kondisi pembelajaran pada saat ini serta membuat peserta didik memiliki keinginan yang tinggi untuk mengetahui lebih jauh apa yang ingin disampaikan oleh si pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dalam mengemukakan kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya apabila seorang pendidik ingin mengembangkan atau membuat sebuah media haruslah terlebih dahulu menyusun tujuan pembelajaran dari materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

5. Macam-Macam Media Pembelajaran

Di era globalisasi saat ini, terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat

pendukung penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristik dan sifat dari masing-masing media.

Menurut Hamid (2020: 19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima jenis yaitu:

1. Media berbasis makhluk hidup (baik manusia, hewan dan tumbuhan) lalu ada pendidik, instruktur, tutor, bermain peran, *fieldtrip*, kegiatan observasi hewan maupun tumbuhan dan lain sebagainya.
2. Media berbasis cetak seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, majalah ilmiah, poster dan lain sebagainya.
3. Media berbasis visual seperti bagan, grafik, peta, transparansi, dan slide.
4. Media berbasis audio visual seperti video, film, program *slide-tape*, televisi dan *Youtube*.
5. Media berbasis komputer seperti pembelajaran dengan bantuan komputer video interaktif, *hypertext*, *web-base learning*, serta aplikasi pendukung pembelajaran seperti GeoGebra, Mathlab, SPSS, Autograph dan sebagainya.

Pengelompokan jenis media pembelajaran juga dikemukakan oleh Bretz dalam Hamid (2020: 19) yang mengklasifikasikan media kedalam 8 kelompok, yang terdiri atas media *visual*, *audio* dan *motion* yaitu:

1. Media *audio-motion-visual* adalah media yang memiliki ciri suara, gerakan dan bentuk objek yang dapat dilihat. Jenis media tersebut diantaranya televisi, *video tape*, dan film bergerak.
2. Media *audio-still-visual* adalah media yang memiliki ciri suara, objekpun dapat terlihat namun tidak terdapat gerakan sama sekali. Jenis media tersebut adalah film strip bersuara, slide bersuara ataupun rekaman televisi dengan gambar yang tidak bergerak.
3. Media *audio-semi-motion* adalah sebuah media yang memiliki suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan gerakannya secara utuh. Jenis media yang termasuk kedalam kategori ini adalah teleboard.
4. Media *motion-visual* adalah sebuah media yang memiliki unsur gambar dan objek yang bergerak secara bersamaan namun tidak bersuara. Jenis media yang termasuk ke dalam kategori ini adalah film bisu dan *phantomim*.

5. Media *still-visual* adalah sebuah media yang memiliki objek didalamnya namun tidak bersuara dan gerakan. Jenis media tersebut diantaranya film strip, gambar dan grafik.
6. Media *semi-motion* adalah sebuah media yang memiliki unsur garis dan tulisan seperti tele-autograf.
7. Media *audio* adalah sebuah media yang hanya menampilkan unsur suara saja seperti radio.
8. Media cetak adalah media yang hanya memiliki unsur simbol-simbol verbal atau tulisan seperti buku, modul, buletin dan sebagainya.

Selain itu, klasifikasi lainnya juga dikemukakan oleh Miarso dalam Nurrita (2018: 179) yaitu terdapat tiga kategori utama dari sebuah media pembelajaran, antara lain:

1. Media Penyaji
Media penyaji adalah sebuah media yang mampu menyajikan suatu informasi. Media penyaji dikategorikan menjadi 7 kelompok, yang terdiri dari; bahan cetak, grafis dan gambar diam sebagai kelompok pertama. Media proyeksi dan film bingkai (*slides*), film rangkai, transparansi sebagai kelompok kedua. Media audio sebagai kelompok ketiga. Media audio ditambah dengan media visual diam sebagai kelompok keempat. Gambar hidup (film) sebagai kelompok kelima. Televisi termasuk kedalam kelompok enam, dan multimedia sebagai kelompok ketujuh.
2. Media Objek
Media objek adalah sebuah media yang mengandung informasi. Sebagai contoh; benda tiga dimensi yang mengandung informasi, bukan dalam bentuk penyajiannya akan tetapi dilihat melalui ciri fisik seperti beratnya, ukurannya, susunannya, bentuknya, fungsinya, warnanya dan sebagainya.
3. Media Interaktif
Media interaktif adalah sebuah media yang mampu untuk menunjang adanya interaksi antar peserta didik dengan pendidik maupun media pembelajarannya selama kegiatan pembelajaran sehingga mereka tidak hanya berfokus kepada penyajian materi yang disampaikan akan tetapi juga dapat secara aktif berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya, suatu media pembelajaran, menurut Setyosari dan Shikabuden dalam Hasan (2021: 100) mengklasifikasikannya ke dalam 4 kategori, yaitu:

1. Media Pembelajaran Dua Dimensi
Media yang memiliki panjang dan lebar, saat menggunakannya tidak perlu memakai media proyeksi, dan media ini hanya mampu dilihat dari satu arah penglihatan manusia saja. Sebagai contoh; bagan, peta, poster, dan semua media pembelajaran yang memiliki bentuk datar.
2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi
Media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, saat menggunakan media tiga dimensi juga tidak diperlukan alat bantu seperti proyektor, serta media ini mampu dilihat dari segala arah pandangan. Sebagai contoh; meja, kursi, rumah dan lain-lain.
3. Media Pandang Diam
Media yang memerlukan alat bantu proyektor untuk menggunakannya, karna media tersebut hanya menunjukkan gambar diam yang ditampilkan di depan sebuah layar. Sebagai contoh; tulisan, foto ataupun gambar-gambar yang mendukung keberlangsungan materi pembelajaran.
4. Media Pandang Gerak
Media yang menggunakan media proyeksi sebagai sarana untuk menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi dan video tape recorder .

Sedangkan, menurut Kristanto (2016: 26) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan pengalaman yang diperoleh menjadi tiga jenjang pengalaman yaitu:

1. Pengalaman langsung adalah sebuah pengalaman yang dialami serta pernah merasakan secara langsung/saat itu juga dan melihat objek atau kejadian sebenarnya.
2. Pengalaman tiruan adalah sebuah pengalaman yang tidak dialami/diperoleh secara nyata melainkan melalui objek atau benda tiruan, meniru keadaan yang pernah terjadi dengan sandiwara, dan berbagai rekaman dari sebuah kejadian.
3. Pengalaman dari kata-kata adalah sebuah pengalaman yang berasal dari tutur kata yang diucapkan baik secara lisan, cetakan, tulisan ataupun rekaman.

Pengklasifikasian media pembelajaran lainnya juga ditambahkan oleh Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Hasan (2021: 103) yang memuat selain media berbasis visual dan audiovisual, yaitu:

1. Media Berbasis Manusia
Media ini sangat bermanfaat untuk memantau secara langsung baik perilaku maupun pembelajaran peserta didik. Dengan merancang pembelajaran yang interaktif, memiliki struktur

yang baik serta dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah secara kreatif merupakan suatu hal paling penting dalam menggunakan media berbasis manusia. Sebab, dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan kegiatan aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik. Contohnya; instruktur, guru, bermain peran, *fieldtrip*, dan kegiatan berkelompok.

2. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer adalah sebuah pengajaran dengan berbantuan video interaktif dengan menggunakan komputer yang dimana berfungsi sebagai media tambahan yang bertugas membantu dalam proses belajar, memberikan latihan berupa isi dari materi pelajaran. Dengan menggunakan media berbasis komputer diharapkan peserta didik mendapatkan penguatan secara langsung terhadap jawaban yang diberikan apabila mereka menjawab dengan benar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya pengklasifikasian media pembelajaran tidak hanya berfokus kepada media grafis, media audio dan media audiovisual saja, akan tetapi dapat dilihat juga dari ciri fisik, dan juga pengalamannya, serta terdapat media dengan berbasis manusia maupun komputer. Pengelompokkan media tersebut dibuat agar seorang pendidik memiliki sebuah gambaran dalam membuat atau merancang sebuah media sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkannya. Pendidik juga diharapkan mampu memilah-milah media manakah yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik memahami apa yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat tercapai.

C. Media *Powerpoint*

1. Pengertian Media *Powerpoint*

Microsoft *Powerpoint* adalah salah satu jenis media yang dibuat untuk menampilkan program multimedia, pengaplikasiannya pun sangat mudah dan tampilan yang dihasilkan sangat menarik indera penglihatan karena beragam gambar maupun video yang dapat disisipkan. Hal yang

sama juga dikemukakan oleh Rusman (2015: 301) bahwasanya “*Powerpoint* ialah software yang dirancang khusus agar mampu menayangkan program multimedia dengan menarik, mudah untuk membuat rancangannya, dan relative murah. Sama halnya dengan perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, media *Powerpoint* dapat menyisipkan banyak objek, seperti gambar, teks, video, grafik, suara serta objek-objek lainnya yang dibuat dalam satu atau lebih halaman yang disebut dengan *slide*.”

Pendapat lainnya tentang media *powerpoint* juga dikemukakan oleh Rudi dan Cepi (2009: 100) “*powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan di berbagai kepentingan kegiatan presentasi baik dalam proses pembelajaran, menawarkan suatu produk, *meeting*, seminar, dan lain sebagainya.” Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyawan dalam Maryatun (2015: 14) menjelaskan bahwasanya “*Powerpoint* merupakan sebuah program komputer berbasis multimedia yang tergabung kedalam bagian *Microsoft Office*, yang digunakan sebagai alat presentasi.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* adalah sebuah program yang merupakan bagian dari *Microsoft Office* berbasis multimedia. Media tersebut dapat membantu seseorang dalam melakukan kegiatan presentasi dengan menampilkan slide yang menarik, karena media ini mampu menyisipkan gambar, video, grafik, bahkan animasi yang bisa diolah sendiri oleh penggunanya. Begitupun pada saat proses pembelajaran, media *powerpoint* yang dibuat dengan tepat dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powerpoint*

a. Kelebihan Media *Powerpoint*

Apapun jenis media pembelajaran yang digunakan, tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan yang ada di media tersebut. Maka dari itu, seseorang harus cakap dan teliti dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta pengaplikasian dari media tersebut. Adapun kelebihan media *powerpoint* sebagai alat bantu dalam mengajar yang dikemukakan oleh Muhgoribi dalam Maryatun (2015: 15), yaitu sebagai berikut:

1. Penyajiannya disampaikan sangat menarik, karena terdapat permainan warna, huruf dan animasi baik animasi gambar maupun foto.
2. Lebih dapat merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih dalam informasi mengenai bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan maupun informasi yang berbentuk visual dapat tersaji dengan baik sehingga lebih mudah dipahami.
4. Pendidik tidak perlu terlalu menjelaskan materi pelajaran karena point-point yang terkandung di dalam isi pembelajaran sudah tersajikan di dalam slide presentasi.
5. Penggunaan slide yang tidak terbatas, dapat membuat penggunaanya secara bebas memakai jumlah halaman sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
6. Setelah dibuat, hasilnya dapat disimpan dalam bentuk data *Optic* atau *Magnetic* (CD, Disket, Flashdisk) yang menjadikan media ini mudah dipakai kapanpun dibutuhkan.

Selain itu, menurut Tambunan dan Sinuraya (2013: 6) "*powerpoint* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan program sejenis lainnya dalam hal tayangan presentasi, antara lain sebagai berikut:

1. Menyediakan jenis template yang konsisten.
2. Menyediakan operasi yang mudah untuk diatur kesemua elemen baik berupa bentuk, latar, warna dan sebagainya.
3. Dapat menambah gambar atau objek apapun ke dalam *slide* yang disediakan.
4. Mampu membuat animasi dalam bentuk *slide*.

Selanjutnya, menurut Damayanti dan Qohar (2019: 120) “Media *powerpoint* memiliki kelebihan dalam penggunaan desainnya. Terdapat beragam desain tampilan yang mudah untuk diganti-ganti sesuai keinginan. Media ini dapat dirancang sekreatif dan semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat berinteraksi melalui menu *hyperlink*. Ditambah dengan fitur *action button*, dapat membuat peserta didik dapat memilih *slide* atau materi tertentu yang ingin dipelajari.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan media microsoft *powerpoint* yaitu pada saat ingin membuat slide presentasi terdapat beragam variasi desain tampilan sehingga dapat membuat slide menjadi menarik, dapat menyisipkan media lainnya seperti gambar; video; animasi dan lainnya, jumlah penggunaan slide tidak terbatas, serta mampu dirancang menjadi media interaktif karena adanya fitur *hyperlink* dan *action button*.

b. Kelemahan Media *Powerpoint*

Selain kelebihan yang dimiliki, terdapat kelemahan-kelemahan dari penggunaan media *powerpoint*, menurut Sanaky (2013: 156) terdapat beberapa kelemahannya, antara lain:

1. Media ini memerlukan perangkat keras yang secara khusus dibuat untuk menampilkan pesan yang ingin disampaikan yaitu berupa komputer dan LCD.
2. Untuk pengadaannya diperlukan biaya yang tidak murah, dan tidak semua sekolah mampu memfalisitasinya.
3. Memerlukan persiapan yang terencana sebelum membuat tayangan slide, terutama apabila menggunakan teknik penyajian animasi yang tentunya membutuhkan waktu cukup lama.
4. Tidak semua orang mampu untuk dapat mengoperasikannya.
5. Menuntut seseorang untuk dapat memiliki keterampilan dalam menuangkan pesan maupun ide-ide kedalam slide *powerpoint* sehingga mudah untuk dipahami.

6. Kemungkinan untuk terjadinya kerusakan hardisk atau terserang *malware* atau virus.

Menurut Muhgoribi dalam Maryatun (2015: 15) mengemukakan kelemahan-kelemahan yang dimiliki oleh media *powerpoint*, yaitu:

1. Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
2. Terlalu banyak perangkat komputer yang digunakan.
3. Apabila layar yang digunakan kecil, maka peserta didik yang duduk jauh dari layar akan mengalami kesulitan melihat materi pelajaran yang sedang ditayangkan.
4. Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media ini agar presentasi dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya kelemahan dari penggunaan microsoft powerpoint yaitu dapat menyita waktu untuk mempersiapkannya, kemungkinan terkena kerusakan pada perangkat komputer ataupun terserang *malware*, harus menyediakan alat pendukung untuk dapat menampilkan slidennya seperti proyektor; komputer; LCD, dan juga tidak semua orang mampu untuk mengoperasikan media tersebut.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media *Powerpoint*

Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif agar efektif dan efisien yang dikemukakan oleh Alim (2011: 75) yaitu sebagai berikut:

- a. Pastikan bahwa semua media dan peralatan sudah tersedia dan dalam kondisi siap digunakan.
- b. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Jelaskan terlebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- d. Hindari kejadian ataupun suasana yang dapat mengganggu ketenangan dan konsentrasi peserta didik.

Selain itu, menurut Padmaningrum (2013: 6) terdapat 3 (tiga) langkah sistematis yang harus dilakukan apabila ingin menggunakan suatu media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Persiapan, adalah tahapan pertama yang harus dilakukan pendidik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan suatu media. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam tahap ini yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran termasuk menentukan media yang akan digunakan, mempelajari buku petunjuk atau materi pendukung yang telah dipersiapkan dan menyiapkan serta mengatur peralatan yang akan digunakan agar peserta didik dapat memperoleh suasana belajar yang efektif dan kondusif.
- b. Penyajian, ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media, pendidik perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut, antara lain memastikan kesiapan dan kelengkapan semua media serta peralatan yang akan digunakan, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengarahkan peserta didik tentang perilaku/tindakan yang harus dilakukan selama proses pembelajaran dan menghindari faktor yang dapat mengganggu kekondusifan peserta didik.
- c. Tindak Lanjut, untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dibahas dengan menggunakan media pembelajaran, perlu dilakukan kegiatan berupa tindak lanjut. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan tindak lanjut dapat berupa diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Berdasarkan para pendapat ahli tersebut, berikut adalah ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berdasarkan pendapat Alim (2011: 75) dan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

- a. Mempersiapkan fasilitas pendukung yang dibutuhkan seperti proyektor, lcd, speaker dan laptop.
- b. Pendidik harus menjelaskan kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai tentang materi pelajaran tertentu.
- c. Pendidik mulai menerangkan materi yang sudah dibuat di *powerpoint*, serta mengajak peserta didik untuk mendiskusikan bersama-sama mengenai materi tersebut.
- d. Pendidik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya mengenai isi dari materi pelajaran yang belum dipahami.
- e. Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk kembali menjelaskan poin-poin penting di dalam materi tersebut

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu gagasan kurikulum 2013. Hal tersebut dijabarkan sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 67 Tahun 2013 yang menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 pada tingkatan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dirancang menggunakan pembelajaran tematik terpadu mulai dari kelas I hingga kelas VI.

Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran berbasis tema yang menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Kadarwati dan Malawi (2017: 1) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu maupun beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.” Hal yang sama juga dikemukakan oleh Prasmewari (2017: 63) yang menyebutkan bahwa “pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.”

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Kadir dan Asrohah (2015:6) mendefinisikan “pembelajaran tematik terpadu kearah yang lebih operasional yaitu diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan maupun direncanakan sebelumnya, baik dalam satu mata pelajaran atau lebih, dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka akan menciptakan pembelajaran menjadi lebih bermakna.”

Sedangkan, menurut Prastowo (2019: 4) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang melibatkan peserta didik untuk aktif selama proses pembelajaran. Dengan diterapkannya pembelajaran tematik, peserta didik diharapkan dapat belajar sekaligus bermain dengan penuh kekreativitasan, sebab

dalam pembelajaran tematik, aktivitas pembelajaran tidak semata-mata hanya untuk mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), akan tetapi, mereka juga dibelajarkan untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan juga untuk hidup bersama (*learning to live together*).”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema yaitu dengan memadukan satu atau lebih mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang menekankan peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam sebuah aktivitas belajar-mengajar. Selain itu, pembelajaran tematik juga mengutamakan belajar dengan mengaitkan kepada kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yang dapat dijadikan sebuah pedoman untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2019: 15), beberapa karakteristik tersebut antara lain:

1. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik.
2. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan.
3. Belajar melalui pengalaman.
4. Lebih memperhatikan proses dibandingkan hasil.
5. Sarat dengan muatan keterkaitan,.

Sedangkan, menurut Tim Depag RI dalam Prastowo (2019: 15) menyebutkan bahwasanya karakteristik pembelajaran tematik bukan hanya terdiri dari lima jenis, melainkan tujuh jenis karakteristik, diantaranya:

1. Berpusat kepada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan aspek tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek.
5. Bersifat fleksibel.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Karakteristik pembelajaran tematik juga dikemukakan Lubis dan Azizan (2020: 11) yang menyebutkan bahwa terdapat 18 jenis karakteristik yang perlu diperhatikan dan diimplementasikan oleh pendidik, yaitu:

1. Adanya efisiensi.
2. Kontekstual
3. *Student centered* (berpusat kepada peserta didik).
4. Memberikan pengalaman langsung.
5. Pemisahan antar mata pelajaran yang berbeda
6. Holistik
7. Fleksibel atau luwes.
8. Hasil pembelajaran yang dicapai sesuai dengan minat peserta didik.
9. kegiatan belajar yang tepat dengan kebutuhan peserta didik.
10. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
11. Kegiatan belajar yang bermakna.
12. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
13. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis sesuai dengan permasalahan.
14. Mengembangkan keterampilan bersosial peserta didik.
15. Melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
16. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
17. Mengembangkan komunikasi peserta didik
18. Menekankan proses daripada hasil (dalam Lubis dan Azizan, 2020:11).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari pembelajaran tematik adalah cenderung berpusat kepada peserta didik, memberikan pembelajaran melalui pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan sesuai dengan minat peserta didik, bersifat fleksibel dan luwes, serta lebih memperhatikan proses belajar dibandingkan hasil belajar.

3. Implementasi Pembelajaran Tematik

Pengimplementasian pembelajaran tematik di Sekolah Dasar mempunyai beberapa cakupan. Menurut Lubis dan Azizan (2020: 10) menyebutkan beberapa cakupan tersebut, diantaranya:

- a. Implikasi bagi pendidik
 Dalam memberikan pembelajaran tematik, seorang pendidik diharuskan memiliki kecerdikan, kekreatifitasan, serta inovasi baik ketika menyiapkan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik, maupun saat memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang ada, lalu mengaturnya semenarik mungkin sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak merasa bosan dan juga mengalami proses belajar yang lebih bermakna serta menyenangkan.

- b. Implikasi bagi peserta didik
 Apabila seorang pendidik memiliki tuntutan/beban yang semakin meningkat ketika membelajarkan tematik maka akan berimplikasi juga terhadap beban peserta didik. Dimana peserta didik harus selalu siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang dalam pelaksanaannya terkadang memungkinkan untuk bekerja secara individual berpasangan, dan berkelompok dalam jumlah besar. Selain itu, peserta didik dituntut untuk aktif mengikuti pembelajaran yang bervariasi, misalnya mengadakan diskusi kelompok, mengadakan Penelitian sederhana, dan terlibat dalam pemecahan masalah. Peserta didik juga diharuskan untuk dapat mengintegrasikan karakter yang didapat ketika belajar pembelajaran tematik baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Karli (2015: 8) bahwasanya dalam pengimplementasian pembelajaran tematik perlu diperhatikan beberapa komponen seperti metode, penilaian, media, langkah pembelajaran dan peran pendidik. Kemudian membahas langkah penyusunan untuk pembelajaran tematik seperti silabus dan RPP. Adapun penjelasan dari setiap komponennya yaitu, sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik, sebaiknya diterapkan dengan metode

yang berbeda-beda. Agar peserta didik tidak mudah bosan selama pembelajaran seperti bermain peran, karya wisata, eksperimen, pemberian tugas, melakukan pengamatan, diskusi kelompok, dan lain-lain.

- b. Penilaian yang dilakukan untuk segi kognitif, afektif serta psikomotorik yang perlu diperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung dan secara terus menerus.
- c. Media merupakan salah satu bagian penting dalam membantu pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam menjelaskan isi pelajaran yang dirasa sulit untuk dijelaskan apabila hanya menggunakan metode ceramah, antara lain alat peraga yang dibuat oleh pendidik, majalah, internet, lingkungan sekolah, dan lain-lain.
- d. Langkah pembelajaran yang terdiri dari tahap apersepsi, tahap penyampaian informasi, tahap partisipasi peserta didik serta tahanan penutup.
- e. Peran pendidik sebagai fasilitator yang artinya pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengeksplorasi sendiri. Disini, pendidik hanya membantu membimbing dan mengarahkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengimplementasian pembelajaran tematik di kelas, pendidik perlu memperhatikan beberapa komponen penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti metode, penilaian, media, langkah pembelajaran, serta peran dari pendidik itu sendiri. Selain itu, pendidik juga harus memiliki kekreatifitasan serta inovasi ketika menyiapkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak mudah merasa bosan selama proses belajar. Peserta didik juga dituntut untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

a. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kenyataannya, pembelajaran tematik terus diterapkan di Sekolah Dasar karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keunggulan tersebut Lubis dan Azizan

(2020: 10), yang menyebutkan terdapat enam kelebihan pembelajaran tematik, yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat cocok dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan peserta didik sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
3. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga pencapaian hasil belajar dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama.
4. Membantu mengembangkan pola pikir peserta didik.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik di lingkungan sekitarnya.
6. Mengembangkan keterampilan bersosialisasi peserta didik, seperti bekerja sama, bertoleransi, berkomunikasi, dan kritis terhadap gagasan/opini orang lain.

Selain enam keunggulan tersebut, terdapat tiga tambahan keunggulan lainnya yang dikemukakan oleh Prastowo (2019: 13) yaitu:

1. Ketika pembelajaran tematik dirancang bersama-sama maka dapat meningkatkan kerja sama antar pendidik mata pelajaran yang terkait.
2. Pembelajaran tematik menyajikan beberapa keterampilan dalam suatu proses pembelajaran.
3. Bersifat fleksibel/luwes. Yang dimaksudkan pembelajaran tematik dapat memberikan hasil yang dapat berkembang atau meningkat sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran tematik yaitu kegiatan belajar yang cocok diterapkan bagi perkembangan peserta didik sekolah dasar, mampu mengembangkan keterampilan bersosialisasi peserta didik seperti sikap toleransi; bekerja sama; serta berkomunikasi satu sama lain, dan juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Walaupun dalam pengaplikasiannya pembelajaran tematik terdapat banyak keunggulan, namun pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan terutama dalam hal pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih menuntut pendidik untuk melakukan evaluasi proses. Selain itu, menurut Kadir (2015: 26) menyebutkan beberapa kelemahan dalam pembelajaran tematik, yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih kompleks serta menuntut pendidik harus selalu mempersiapkan diri agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.
2. Persiapan yang harus dilakukan oleh pendidik cenderung lebih lama dibanding sebelumnya. Pendidik harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antar pokok-pokok materi yang ada di beberapa mata pelajaran.
3. Harus tersedianya alat, bahan maupun sarana penunjang untuk berbagai mata pelajaran yang disatukan secara bersamaan.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Adi (2010: 7), bahwasanya terdapat beberapa kelemahan pada pembelajaran tematik, diantaranya:

1. Pendidik dituntut untuk memiliki kreatifitas dan inovasi yang tinggi. Hal tersebut bisa saja dilakukan apabila si pendidik mampu untuk mempelajari dan mencari tahu metode ataupun model pembelajaran yang menarik agar aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih bermakna. Jika tidak, maka akan timbul rasa bosan yang dialami oleh peserta didik, karena proses pembelajaran cenderung monoton.
2. Pendidik belum mampu untuk mengintergrasikan aspek beberapa mata pelajaran. Yaitu antar mata pelajaran belum saling memiliki keterkaitan dan masih berdiri sendiri-sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat dianalisis kesimpulan dari kelemahan pembelajaran tematik yaitu pendidik dituntut untuk memiliki daya kreatifitas yang tinggi ketika ingin membelajarkan tematik karena pembelajaran tematik yang mengaitkan

beberapa mata pelajaran menjadi satu mengharuskan pendidik untuk merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Selain itu, persiapan alat, bahan bahkan sarana penunjang harus diperhatikan, jika tidak lengkap, maka proses untuk mencapai tujuan pembelajaran akan terhambat.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah dengan mengetahui tingkah laku dalam pribadi orang tersebut, dari yang tidak tahu menjadi tahu, serta dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Keberhasilan belajar peserta didik dapat diukur berdasarkan pada besarnya jarak perubahan sebelum dan sesudah mereka mengikuti kegiatan belajar. Dari proses belajar mengajar tersebut diharapkan dapat terjadi perubahan-perubahan yang signifikan. Perubahan itulah yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Hamalik (2016: 30) menyatakan bahwasanya “hasil belajar adalah efek akhir dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya.”

Selain itu, menurut Hamdan dan Khader (2015: 133) “hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari dan bagaimana mereka akan dinilai.” Sedangkan, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 200) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah suatu proses yang untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran atau keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik yang berupa sebuah penilaian yang dapat ditandai dengan bentuk huruf maupun angka yang dilakukan setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat dinilai berdasarkan tes yang sudah diberikan oleh pendidik dengan mengukur tingkat pengetahuan, sikap, maupun keterampilan para peserta didik.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sangat memiliki peranan yang penting dalam sebuah pembelajaran karena dari hasil belajar itulah seorang pendidik akan mengetahui informasi mengenai tingkat kemajuan keberhasilan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar, jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dilaksanakan baik secara *test* maupun *non test*. Hasil belajar yang didapatkan tidak terlepas dari berbagai faktor yang melatar-belakanginya. Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015: 20) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan kedalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses belajar sehingga dapat menentukan kualitas belajar. Faktor-faktor tersebut, dapat mempengaruhi peserta didik apakah mereka berprestasi tinggi, berprestasi rendah atau gagal sama sekali.

Menurut Nidawati (2013: 22) menyebutkan bahwasanya faktor internal terdiri dari 4 faktor yaitu faktor fisiologis, faktor psikologis, faktor kelelahan dan faktor lupa yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Faktor fisiologis adalah aspek yang berhubungan dengan kondisi fisik dan panca indra seseorang. Kondisi fisik tersebut berkaitan dengan masalah kesehatan, baik kesehatan jasmani maupun rohani. Keduanya sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Apabila kondisi fisik ataupun salah satu panca indra berfungsi tidak baik maka akan mengakibatkan seseorang

tidak mampu belajar secara maksimal, hal itu akan berdampak terhadap hasil belajar yang didapatkan kurang memuaskan. Maka dari itu, seseorang dianjurkan untuk menjaga kesehatan tubuh dengan memelihara dan mengatur pola makan, serta beristirahat yang cukup.

2. Faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, minat, bakat, perhatian dan motivasi.
 - a. Intelegensi terbagi atas tiga cakupan yaitu: kecakapan dalam menghadapi dan menyesuaikan diri di dalam situasi apapun, mengetahui dan menggunakan konsep secara efektif, serta mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - b. Minat juga berpengaruh besar dalam memperoleh hasil belajar. Sebab, apabila peserta didik memiliki minat terhadap suatu pelajaran tertentu, maka ia akan lebih mudah untuk fokus dan memahami isi dari materi yang disampaikan. Sebaliknya, jika suatu mata pelajaran tidak sesuai ataupun peserta didik tidak memiliki minat terhadapnya maka besar kemungkinan ia tidak dapat belajar dengan baik.
 - c. Bakat adalah sebuah kemampuan potensial yang dimiliki oleh seseorang. Yang dapat berkembang dan mencapai keberhasilan secara nyata apabila ia sudah belajar atau berlatih sesuai dengan bakat yang ingin ditingkatkan.
 - d. Perhatian adalah ketika peserta didik memberikan perhatian penuh kepada materi yang tengah dipelajari, besar kemungkinan ia akan memperoleh hasil belajar yang baik, sebaliknya, apabila bahan ajar yang disampaikan tidak menarik perhatian maka akan muncul rasa bosan terhadap pembelajaran.
 - e. Motivasi terbagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu dorongan untuk melakukan aktivitas belajar namun berasal dari luar seseorang, seperti hadiah, pujian, peraturan atau tata tertib sekolah, orangtua serta guru.
3. Faktor kelelahan dapat mempengaruhi hasil belajar. Kelelahan merupakan suatu hal wajar yang dapat dirasakan oleh semua orang setelah melakukan sebuah aktivitas tertentu. Faktor ini terbagi atas dua jenis yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

4. Faktor lupa juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Lupa adalah sebuah bentuk ketidakmampuan seseorang untuk mengenal maupun mengingat sesuatu yang telah dialami, dipelajari, dikenal ataupun diketahui. Keadaan yang menjadikan seseorang lupa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya; materi pelajaran yang sudah dikuasai jarang dihafal oleh peserta didik, perubahan sikap dan minat yang signifikan terhadap proses maupun situasi belajar tertentu, serta perubahan situasi lingkungan antara waktu belajar dan proses untuk mengingat materi kembali.

Selain itu, menurut Slameto (2015: 55) menyebutkan bahwasanya faktor eksternal adalah sebuah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar, diantaranya; faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat., adapun penjabarannya yaitu sebagai berikut:

1. Faktor keluarga merupakan salah satu faktor paling berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik, karena sebelum seorang anak menimba ilmu di pendidikan formal, ia pasti mendapatkan pendidikan pertama dari kedua orang tuanya, begitupun setelah anak tersebut bersekolah, peranan orang tua masih menentukan keberhasilan pendidikan nanti. Maka dari itu, peran dan dukungan orang tua sangat penting guna membantu peserta didik mencapai keberhasilan belajar yang memuaskan.
2. Faktor sekolah. Sekolah adalah sebuah lembaga formal yang difungsikan sebagai tempat diadakannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan berada di bawah pengawasan pendidik. Sekolah merupakan sebuah faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Peran seorang pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana pendidik diwajibkan untuk memberikan penjelasan mengenai materi tertentu secara jelas agar peserta didik memahami apa yang disampaikan.
3. Faktor masyarakat. Keberadaan masyarakat disekitar peserta didik juga ikut menjadi faktor penentu keberhasilan belajar. Seperti kegiatan-kegiatan yang dilakukan ketika berada di masyarakat, pengaruh dari teman sepergaulan serta peranan dari media massa. Ketika seseorang berada di lingkungan masyarakat yang mendukung penuh aktivitas pendidikan, maka

keberhasilan seorang anak dalam meningkatkan hasil belajar akan lebih optimal karena didukung oleh lingkungan masyarakat yang berpengetahuan luas serta yang menyadari betapa pentingnya pengaruh pendidikan terhadap kemajuan sebuah bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar, baik itu faktor dari dalam maupun dari luar. Kedua faktor tersebut bisa menjadi sebuah pendukung ataupun penghambat bagi peserta didik. Maka dari itu, sangat penting bagi seseorang untuk mengatur bagaimana cara ia belajar dan mampu untuk mengkondisikan dengan keadaan lingkungannya.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Menurut Sudjana (2016: 22) mengungkapkan bahwa dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik dalam kurikulum maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang dikenal sebagai teori taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Taksonomi adalah sebuah klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Menurut Magdalena., dkk (2020: 137) menyatakan bahwasanya taksonomi pada pendidikan digunakan untuk menyatakan tujuan instruksional atau yang biasa dikenal dengan sebutan tujuan pembelajaran, penampilan ataupun sasaran belajar yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir, ranah afektif yang berhubungan dengan perasaan, emosi dan sistem nilai dan ranah psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik.

A. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual peserta didik seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Menurut B. S Bloom dalam Magdalena (2021: 50) mengemukakan bahwa “ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yang dimana kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik mencakup kepada menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Adapun nilai-nilai yang terkait dengan ketercapaian aspek kognitif yaitu nilai KKM, kelulusan dalam UAS serta LKS-kelompok mata pelajaran.”

B. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan aspek moral yang dapat ditunjukkan dengan perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari peserta didik. Menurut B. S Bloom dalam Magdalena (2021: 51) “terdapat 5 jenis kategori ranah afektif, yaitu: *receiving* adalah kepekaan dalam menerima stimulus. *Responding* adalah reaksi yang diberikan terhadap stimulus. *Valuing* adalah nilai ataupun kepercayaan terhadap stimulus. Organisasi adalah pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Karakteristik nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Adapun nilai-nilai yang terkait dengan ketercapaian aspek afektif yaitu yang berhubungan dengan minat serta sikap peserta didik berupa rasa tanggung jawab, disiplin, jujur, menghargai orang lain dan kemampuan dalam mengendalikan diri.”

C. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan terhadap keterampilan (*skill*) peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Menurut B. S Bloom dalam Magdalena (2021: 51) “penilaian hasil belajar psikomotor mencakup atas kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan dalam menganalisa sesuatu dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan dalam mengerjakan tugas, kemampuan untuk membaca gambar, simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan serta ukuran yang telah ditentukan.”

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai serta ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Penelitian ini membatasi pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap ranah kognitif, yaitu dengan melihat hasil belajar peserta didik yang didapat dalam pembelajaran tematik setelah tindakan *treatment*. Hasil belajar tersebut diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

F. Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan penulis dalam melakukan penelitian, serta agar hasil yang didapatkan lebih jelas dan kuat, maka penulis melakukan pencarian terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Lalu, penulis menemukan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Antonio di Bengkulu (2021).

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar PAI kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Diperoleh dari hasil uji t_{hitung} sebesar 15,540 dengan $n = 28$ sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 28$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 2,052.

Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 15,540 > t_{tabel} = 2,052$ maka dapat diketahui bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

2. Penelitian yang dilakukan Pramestika di Salatiga (2020). Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang di SD setelah menggunakan media *power point*. Dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan *treatment* yaitu sebesar 51,15 dan setelah diterapkan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *power point* terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 81,15%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Pambudi di Yogyakarta (2021). Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kebakalan dalam mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang setelah menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif. Dengan presentase ketuntasan sebesar 31% pada saat pratindakan, meningkat menjadi 58% pada akhir siklus I, hingga menjadi 77% pada akhir siklus II.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021). Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil analisis data yang menunjukkan $t_{hitung} = 2,366$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ derajat kebebasan (dk) = 54 senilai 2,006. Maka diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sebesar ($2,336 > 2,006$) yang menyatakan bahwa H_o ditolak H_1 diterima.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Zahra di Jakarta (2022). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh dari

penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap tingkat pemahaman membaca bahasa Indonesia peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil analisis data yang menunjukkan $t_{hitung} = 3,7582$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ derajat kebebasan $(dk) = 2,0032$. Maka diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang dimana $3,7582 > 2,003$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh para peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan adanya perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media *powerpoint*. Hal ini sesuai dengan judul penelitian yang akan diteliti yaitu Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar.

G. Kerangka Pikir Penelitian

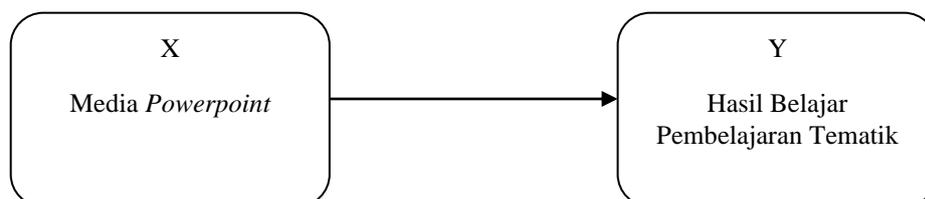
Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yang ada di dalam penelitian. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV dengan menggunakan media *powerpoint*.

Langkah-langkah dalam penggunaan media *powerpoint* pada saat pembelajaran dimulai dengan: 1) mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti proyektor, lcd, speaker dan laptop, 2) menjelaskan tujuan pembelajaran, 3) menerangkan materi pelajaran, 4) memperlihatkan video pembelajaran kepada peserta didik, 5) memberikan pertanyaan, 6) mengajak peserta didik untuk berdiskusi, 7) memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, dan 8) menyimpulkan pembelajaran bersama peserta didik, 9) memberikan permainan berupa teka-teki silang berisi materi yang ada di media

powerpoint. Langkah-langkah tersebut dapat membuat peserta didik untuk dapat terlibat aktif sehingga pembelajaran akan lebih menarik.

Penggunaan media *powerpoint* dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *powerpoint* dalam kegiatan proses belajar mengajar akan membuat peserta didik tertarik, termotivasi dan memiliki minat dalam mengikuti pelajaran, sehingga daya serap dalam memahami materi yang diajarkan akan menjadi lebih baik sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar pada saat evaluasi menjadi meningkat. Menurut Saputro (2018) penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar tematik dapat dikatakan berhasil, karena media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Konsep Variabel

Keterangan:

- = Pengaruh
- X = Media pembelajaran *powerpoint* (variabel x)
- Y = Hasil belajar pembelajaran tematik (variabel y)

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan harus diuji coba kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pernyataan. Maka dari itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini mengacu kepada penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan *Quasi Experiment Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Menurut Rukminingsih (2020: 50) penelitian *quasi eksperimen* adalah “pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan dalam bidang sosial dan pendidikan. Penelitian ini mempunyai kelompok kontrol yang tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.” Peneliti menggunakan metode eksperimen karena peneliti akan mencari pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu. Kegunaan penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya.

Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019: 120) menyebutkan bahwa “desain ini hampir sama dengan *pre-test* dan *post-test control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun *sample* yang diambil tidak secara *random*. Selanjutnya, menurut Rukminingsih (2020: 50) terdapat beberapa tahapan pelaksanaan penelitian terhadap kelompok eksperimental semu yaitu:

1. Kedua kelompok diberi pembelajaran yang sama, hanya saja kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang akan diuji keefektifannya dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran yang sudah ada.

2. Kemudian di akhir pembelajaran, kedua kelompok tersebut diberi *post-test* guna menganalisa hasil data empiris, selanjutnya hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut dibandingkan dengan uji hipotesis statistik.

Jika hasil akhirnya lebih tinggi nilai *post-test*, maka bisa disimpulkan bahwasanya perlakuan atau pemberian *treatment* lebih efektif dan jika nilai *pre-test* yang sudah diberikan sebelum penerapan *treatment* lebih tinggi dibandingkan nilai *post-test*, bisa disimpulkan bahwa pemberian *treatment*/perlakuan tidak efektif. *Quasi experiment* menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2019: 79) dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁ : Tes awal kelompok eksperimen

O₂ : Tes akhir kelompok eksperimen

O₃ : Tes awal kelompok kontrol

O₄ : Tes akhir kelompok kontrol

X : Perlakuan *treatment* menggunakan media *powerpoint* interaktif

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 126) “populasi adalah wilayah generalisasi (suatu kelompok) yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Selain itu, menurut Arikunto (2013: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila peneliti ingin meneliti semua elemen yang di dalam suatu wilayah, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.” Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek maupun objek yang menjadi sasaran dalam penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 76 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kelas	Jumlah Peserta Didik		Total Peserta Didik
	L	P	
IVA	12	13	25
IVB	11	14	25
IVC	12	13	26
Jumlah			76

Sumber: Data Pendidik Kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 127) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili populasi yang diteliti. Selain itu, menurut Garalka dan Darmanah (2019: 54) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi yang ingin diteliti berada dalam jumlah yang besar sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi dikarenakan adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang mewakili.” Maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sub kelompok dari suatu populasi yang dipilih dalam penelitian.

Terdapat berbagai teknik *sampling* dalam penelitian yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019: 85) “*purposive sampling* adalah sebuah metode pengambilan sampel nonprobabilitas yang didasarkan pada pertimbangan tertentu atau tujuan penelitian. Teknik ini digunakan

ketika peneliti memiliki kriteria atau karakteristik yang spesifik yang ingin dimiliki oleh anggota sampel yang diambil.”

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan, sedangkan kelas IV B dipilih sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Sampel penelitian dipilih dengan mempertimbangkan nilai rata-rata keseluruhan nilai tematik, dimana nilai rata-rata kelas IV B lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV A dan IV C, kelas IV A menjadi urutan kedua dan kelas IV C memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kedua kelas tersebut yang menjadikannya sebagai kelas untuk uji instrumen.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian di SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2019: 68) “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.” Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel X)

Variabel bebas merupakan sebuah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *powerpoint*.

2. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel terikat merupakan sebuah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pembelajaran tematik.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a) Media *powerpoint* merupakan salah satu program dari *microsoft office* berbasis multimedia. Media tersebut dapat membantu seseorang dalam melakukan presentasi dengan menampilkan *slide* yang menarik karena media ini mampu menyisipkan gambar, video, grafik, bahkan animasi yang dapat diolah sendiri oleh penggunanya.
- b) Hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik yang berupa sebuah penilaian yang dapat ditandai dengan bentuk huruf maupun angka yang dilakukan setelah mengikuti aktifitas pembelajaran. Hasil belajar dapat dinilai berdasarkan tes yang sudah diberikan oleh pendidik dengan mengukur tingkat pengetahuan, sikap maupun keterampilan peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi variabel yang maknanya spesifik dan dapat diukur. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Media *powerpoint* yang digunakan pada kelas eksperimen menggunakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada di dalam

buku ajar, hanya saja media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran berbeda yaitu dengan menggunakan media *powerpoint*.

- b) Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti pembelajaran yang dilakukan melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian secara kognitif berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dilihat dalam bentuk skor angka yang diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini merujuk kepada ranah kognitif yaitu hasil belajar berdasarkan pengetahuan peserta didik. Soal *test* yang dibuat diturunkan dari ranah pengetahuan C4, C5 dan C6 berdasarkan pada *Taxonomi Bloom*. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diantaranya yaitu teknik tes, observasi dan dokumentasi.

1. Teknik Tes

Umumnya, tes diberikan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama dalam aspek kognitif yang berkenaan dengan penguasaan materi pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Syahrudin dan Salim (2012: 141) “tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku ataupun kinerja seseorang. Alat tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada setiap subjek yang menuntut penemuan tugas kognitif.” Selain itu, menurut Siyoto dan Sodik (2015: 74) “tes yang diajukan juga dapat berupa lembar kerja ataupun sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan bakat dari subjek penelitian. Instrumen

berupa tes ini berisikan soal-soal yang terdiri dari butir-butir pertanyaan. Kemudian, di setiap butir pertanyaan mewakili satu jenis variabel yang diukur.”

Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pendahuluan dari pemahaman konsep pembelajaran tematik tema tertentu. Soal yang sama akan diberikan pada saat *posttest* dan *pretest*. Materi soal yang diujikan kepada peserta didik dalam penelitian ini disesuaikan dengan RPP.

2. Teknik Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang bersifat non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Margono dalam Rahmadi (2011: 80) mengemukakan bahwa “observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.” Basrowi dan Suwandi dalam Rahmadi (2011: 80) juga menambahkan bahwasanya “dalam penelitian, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu maupun kelompok yang ingin diteliti secara langsung.” Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi atas aktivitas peserta didik pada saat penggunaan media *powerpoint* serta penilaian pendidik terhadap media *powerpoint* ketika digunakan dalam pembelajaran.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik non tes yang digunakan sebagai pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Menurut Nilamsari (2014: 181) “studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik.” Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Arikunto (2013: 274) yang menjelaskan bahwa teknik dokumentasi yaitu “mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dibandingkan metode lain,

metode ini tidak begitu sulit sebab apabila terjadi kekeliruan, sumber datanya masih tetap, karna metode ini mengamati benda mati bukan benda hidup.”

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah untuk melihat data tentang profil sekolah, jumlah peserta didik, nilai ulangan harian tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras, serta gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dijadikan sebagai data pendukung untuk menunjang penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Meneliti merupakan sebuah kegiatan pengukuran yang dimana harus terdapat alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian disebut dengan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 156) mengemukakan bahwasanya “instrumen penelitian merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati.” Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes.

1) Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk menilai kualitas hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik yang diukur mengacu kepada aspek kognitif berupa tes dalam bentuk soal objektif. Pada penelitian ini, tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda berjumlah 25 butir soal yang berpedoman kepada indikator serta tujuan pembelajaran yang sudah dimuat dalam RPP. Sebelum soal tes diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, soal diujikan terlebih dahulu pada kelas diluar sampel penelitian. Setelah melalui perhitungan uji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda lalu kemudian soal tersebut digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk seluruh peserta didik yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sama, yang bertujuan agar

tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi.

Kisi-kisi soal tes dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Soal

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Jumlah Soal
1	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi	Mengidentifikasi pengertian dari karangan nonfiksi.	C4	1	1
			Menyebutkan jenis karangan non fiksi berdasarkan kategori yang disajikan.	C4	2	1
			Mengidentifikasi jenis teks nonfiksi berdasarkan ciri-cirinya	C4	3	1
			Mengidentifikasi informasi spesifik yang terdapat dalam teks cerita non fiksi	C4	4,5,6,7,8	5
			Menyimpulkan informasi yang disajikan dalam teks cerita non fiksi	C4	9	1
2	IPS	3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	Menyebutkan nama raja kerajaan Hindu yang terkait dengan informasi yang diberikan.	C4	10	1
			Mengidentifikasi kerajaan-kerajaan yang memiliki keterkaitan dengan agama Hindu.	C4	11	1
			Menganalisis atribut atau ciri-ciri yang terlihat pada gambar untuk memperoleh petunjuk tentang identitas raja.	C5	12,13	2
			Mengidentifikasi gambar prasasti Yupa yang sesuai dengan informasi yang diberikan.	C4	14	1
			Menyebutkan nama kerajaan yang meninggalkan tempat bersejarah berdasarkan gambar yang diberikan.	C4	15	1
			Mengidentifikasi peninggalan bangunan peninggalan kerajaan Mataram Kuno yang menjadi objek wisata	C4	16	1

				Mengidentifikasi raja yang diberi julukan “Ayam Jantan dari Timur”.	C4	17	1
				Mengidentifikasi kategori peninggalan sejarah.	C4	18	1
S u m b e r : A	PPKn	3.1	Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	Menganalisis makna dari setiap sila Pancasila untuk mengidentifikasi sila yang memiliki kesesuaian dengan makna yang diberikan.	C5	19	1
				Mengidentifikasi gambar yang merupakan simbol sila keempat Pancasila.	C4	20	1
				Mengidentifikasi salah satu penerapan sikap kepahlawanan di lingkungan masyarakat.	C4	21	1
				Mengidentifikasi penerapan sila keempat Pancasila di lingkungan sekolah.	C4	22	1
				Menganalisis gambar kegiatan sebagai bentuk pengamalan sila keempat Pancasila.	C5	23,24	2
				Mengidentifikasi sikap-sikap kepahlawanan yang dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari.	C4	25	1

Sumber: Analisis Data Peneliti

2) Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi yang digunakan adalah lembar observasi pengamatan observer terhadap aktivitas peserta didik pada saat penggunaan media *powerpoint*. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati. Adapun kisi – kisi observasi yang dapat dilihat pada tabel di samping*:

Tabel 4. Kisi – Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1	Mengamati	Mengamati materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i>	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
2	Menanya	Mengajukan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i>	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i>			
3	Mengumpulkan Informasi	Mencatat materi pembelajaran yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i>	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
4	Menganalisis	Berdiskusi untuk memperoleh jawaban dari soal yang disajikan dalam media <i>powerpoint</i>	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Menyimpulkan hasil diskusi berdasarkan jawaban yang diperoleh			
5	Mengkomunikasikan	Mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
		Memberi tanggapan/pendapat kepada kelompok lain			

andari A. (2015)

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan kepada peserta didik di kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras yang bukan merupakan anggota sampel penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid dan reliabel untuk diujikan di kelas yang dijadikan subjek penelitian.

H. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal dan taraf kesukaran soal.

1. Uji Validitas Soal

Validitas sangat erat keterkaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Arikunto (2013: 211) mengemukakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Instrumen yang valid dan sah mempunyai validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid dan sah artinya mempunyai validitas yang rendah. Sebuah instrumen dapat disebut valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.”

Validitas pada penelitian ini, digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan diujikan dalam penelitian yang dilakukan sebelum soal diberikan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 25 butir soal. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *pearson correlation*, dengan korelasi *product moment*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Korelasi item x dan y
n	= Jumlah responden
$\sum xy$	= Perkalian antara x dan y
$\sum x$	= Jumlah skor variabel x
$\sum y$	= Jumlah skor variabel y
$\sum x^2$	= Total kuadrat skor variabel x
$\sum y^2$	= Total kuadrat skor variabel y

Sumber: Arikunto (2012: 213)

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, sebaliknya, $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur dinyatakan tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Tabel 5. Klasifikasi Koefisien Validitas

No.	Kriteria Validitas	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2012: 80)

2. Uji Reliabilitas Soal

Menurut Arikunto (2013: 221) “reliabilitas mempunyai pengertian dimana suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik. Instrumen yang layak tidak akan mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu. Jika sebuah instrumen sudah teruji reliabilitasnya yaitu dapat dipercaya, maka hasil data yang didapatkan akan bisa dipercaya juga.” Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Sukardi dalam Kadir (2015: 78) yang menyebutkan “tujuan utama menghitung reliabilitas skor tes adalah untuk mengetahui tingkat ketepatan dan konsistensi tiap butir skor tes. Suatu instrumen atau tes dapat dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat memiliki hasil yang konsisten.”

Teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen pada penelitian ini adalah teknik *Alpha Cronbach* untuk soal pilihan ganda.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = jumlah butir soal

$\Sigma\sigma_b^2$ = jumlah varians skor tiap butir

σ_1^2 = varians total

Sumber: Arikunto (2019: 109)

Nilai r_{11} akan dikonsultasikan dengan tabel *r product moment* dengan taraf signifikan 5%. Terdapat 2 kriteria kemungkinan yang terjadi yaitu:

- a) Jika $r_i > r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel.
- b) Jika $r_i < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel.

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Nilai Reliabilitas	Kategori
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,21 – 0,40	Rendah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi
5	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2019: 110)

3. Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Karena, soal yang terlalu mudah tidak dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memecahkan soal tersebut, sebaliknya, apabila soal terlalu sulit, menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat untuk mencoba mencari jawaban dari soal tersebut.

Menurut Komarudin dan Sarkadi (2017: 169) menyebutkan bahwa “bilangan yang menyatakan sulit atau mudahnya soal yang telah dibuat disebut dengan indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran diketahui antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal tersebut termasuk kedalam kategori terlalu sukar, sedangkan, apabila soal tersebut hanya memiliki indeks kesukaran 1,0 soal tersebut termasuk kedalam kategori mudah. Di dalam evaluasi, untuk indeks kesukaran diberi simbol P (proporsi). Maka soal dengan $P = 0,70$ dapat disebut soal yang mudah apabila dibandingkan dengan soal yang memiliki $P = 0,20$.”

Rumus yang digunakan untuk mencari P adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah responden yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah keseluruhan responden

Sumber: Komarudin dan Sakardi (2017: 169)

Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Komarudin dan Sarkadi (2017: 171)

4. Daya Pembeda

Menurut Komarudin dan Sarkadi (2017: 171) “daya pembeda merupakan sebuah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan rendah. Indeks diskriminasi (D) adalah sebutan untuk angka yang menunjukkan besarnya pembeda. Indeks diskriminasi berkisar dari 0,00 sampai 1,00 dengan adanya tanda negatif.”

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari indeks diskriminasi (D) adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1.	0,00 – -0,19	Jelek
2.	0,20 – -0,39	Cukup
3.	0,40 – -0,69	Baik
4.	0,70 – -1,00	Baik Sekali
5.	Minus	Tidak Baik

Sumber: Komarudin & Sarkadi (2017: 179)

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Oleh karena itu, akan dilakukan pengujian normalitas data terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian hipotesis. Peneliti menggunakan uji *Chi-Kuadrat*. Rumus Chi-Kuadrat untuk menghitung normalitas data, yaitu:

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Sugiyono (2013: 241)

Kriteria pengujian apabila $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa data penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Menurut

Nuryadi (2017: 89) “uji homogenitas adalah sebuah uji prasyarat dalam analisis statistika yang harus dibuktikan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas juga dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.” Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji *Fisher* atau disebut dengan uji-f. Uji-f dipergunakan untuk menguji hanya pada 2 (dua) kelompok data. Uji-f bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel dependen.

Rumus uji-f menurut Sugiyono (2017: 275) adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Setelah menentukan F_{hit} atau F_{maks} menggunakan rumus diatas, selanjutnya melakukan pengujian hipotesis data yang berdasar kepada acuan perbandingan dengan nilai F_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, data dinyatakan tidak homogen.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, data dinyatakan homogen.

Sumber: Widana dan Muliani (2020: 38)

3. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut akan diketahui apakah penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu efektif atau tidak. Rumus *g* faktor (*N-Gain*) menurut Meltzer dalam Ramdhani (2020: 164) yaitu sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 9. Kriteria Indeks N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2019: 198)

J. Uji Hipotesis

1. Uji Linieritas

Sebelum mencari regresi linier sederhana maka dilakukan uji linieritas terlebih dahulu. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah 2 (dua) variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Menurut Sugiyono (2017: 274) rumus yang dapat digunakan untuk uji linieritas adalah uji-f yaitu sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai Uji- F_{hitung}

RJK_{TC} = Rata – rata jumlah tuna cocok

RJK_E = Rata – rata jumlah kuadrat cocok

Langkah dalam menentukan F_{tabel} yaitu dk pembilang ($K - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Lalu hasil F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , yang kemudian ditentukan sesuai keputusan yaitu jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data bersifat linier, sedangkan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data bersifat tidak linier. Proses pengujian linieritas data dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010*.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji adakah pengaruh dalam penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran tematik. Rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

X = Variabel bebas

a = Konstanta intersep

b = Koefisien regresi

Besarnya konstanta a dan b dapat ditentukan menggunakan persamaan:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah data

Sumber: Yuliara (2016: 2)

Analisis uji regresi linear sederhana yang dilakukan dalam Penelitian ini menggunakan *Microsoft Office Excel*. Hipotesis yang akan diuji melalui uji analisis regresi linear sederhana ini adalah pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras dengan diperoleh r_{hitung} 0,4844 dengan $n = 25$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,396, sehingga $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yaitu $0,4844 \geq 0,396$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV khususnya pada pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dengan menggunakan alat bantu belajar berupa media *powerpoint* dapat membantu untuk memaksimalkan kemampuan dalam pembelajaran tematik sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya, mampu memvisualisasikan materi pelajaran dengan mudah agar lebih dapat dipahami serta mampu memotivasi dirinya sendiri untuk lebih giat dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Pendidik

Diharapkan dapat menjadi masukan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan sebuah media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan kreatif serta mampu memotivasi peserta didik untuk tetap aktif dalam belajar. Maka dari itu, peneliti menyarankan untuk menggunakan media berupa *powerpoint*, sebagai salah satu alternatif

dalam mengatasi masalah kesulitan belajar yang sering dialami peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan maksimal khususnya dalam pembelajaran tematik.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memberikan bahan masukan ataupun mengkoordinasi pendidik untuk dapat menggunakan media berupa *powerpoint* interaktif dalam membelajarkan pembelajaran tematik yang dapat mencakup semua unsur seperti gambar, teks, video, suara serta animasi agar terciptanya proses belajar yang efektif dan mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga mutu sekolah menjadi lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang yang sama, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan, informasi dan gambaran tentang pengaruh media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik serta variabel yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik perlu dipertimbangkan dalam penelitian selanjutnya maupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49. (<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866/1387>), diakses pada 28 Maret 2022.
- Adi, W. 2010. Konsekuensi Pembelajaran Tematik di TK dan SD. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2). (<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3659/3132>), diakses pada tanggal 28 Maret 2022.
- AH Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaban Dipantara, Yogyakarta.
- Alim, Sumarno. 2011. *Pemanfaatan ICT Dalam Proses Merancang Dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Centred Instructional*. FT-UNESA, Surabaya.
- Antonio, E. 2021. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas V SD 21 Bengkulu Tengah*. (Disertasi). IAIN BENGKULU.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124. (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/16814>), diakses pada 27 Agustus 2022.
- Dewi, T. A., & Wardani, N. S. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pendekatan Problem Based Learning Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1), 234-242. (<http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/283>), diakses pada tanggal 28 Maret 2022.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center, Pare-Pare.
- Faizah, S. N. 2017. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185. (<http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/view/85>), diakses pada 26 Juli 2022
- Fakhrudin, A. R. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Missouri Mathematics Project pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023*. (Disertasi). Universitas Pendidikan Ganesha
- Garalka & Darmanah. 2019. *Metodologi Penelitian*. CV. Hira Tech
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2016. Taksonomi Bloom–Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02), 98-117
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdan, T. A., & Khader, F. 2015. Alignment of Intended Learning Outcomes with Quellmalz Taxonomy and Assessment Practices in Early Childhood Education Courses. *International Journal of Humanities and Social Science*, 5(3), 130-137.
- Hamid, M. Adi., et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., et al. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi, Yogyakarta.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. 2020. Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *AlTa'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. (<https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>)
- Kadarwati, A., & Malawi, I. 2017. *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika.
- Kadir, A., & Asrohah, H. 2015. *Pembelajaran Tematik*. PT. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Kadir, Abdul. 2015. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.

- Karli, H. 2015. Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).
(<https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2752>), diakses pada 29 Maret 2022.
- Karwati, E., & Priansa, D.J. 2015. *Manajemen Kelas. Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*. Alfabeta, Bandung.
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Aswaja Presindo, Yogyakarta.
- Kurniawati, Y., Ngadimin, N., & Farhan, A. 2017. Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 243-246.
(<http://jim.usk.ac.id/pendidikan-fisika/article/view/3053/1506>), diakses pada 7 Juli 2023.
- Komarudin & Sarkadi. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Rizqita Publishing & Printing, Yogyakarta.
- Widana, I Wayan & Putu Lia Muliani. 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. Klik Media, Lumajang.
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama Widya, Bandung.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang, Surabaya.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI (1st ed.)*. Kencana.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
(<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/822>), diakses pada tanggal 20 Maret 2022.
- Maryatun, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1-13.
- Saputro, N. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung*. (Skripsi), Universitas Lampung.
- Nidawati, N. 2013. Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 13-28.

- Nilamsari, N. 2014. Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181. (<https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/143>), diakses pada tanggal 15 Agustus 2022.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Nurhadi, N. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95. (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>), diakses pada 15 Agustus 2022.
- Nurjan, Syarifan. 2015. *Psikologi Belajar*. Penerbit Wade Group, Ponorogo.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nuryadi., et al. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media, Yogyakarta.
- Padmaningrum, R. T. 2013. Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Makalah disajikan pada kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum*.
- Pambudi, S., Rezkita, S., & Purwaningsih, E. 2021. Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Powerpoint Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-9. (<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/11312>), diakses pada 1 September 2022.
- Pramestika, L. A. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 110-114. (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/610>) diakses pada 1 September 2022.
- Prameswari, N. K. 2017. Pengembangan Media Animasi Berbasis Kooperatif Tipe STAD untuk Pembelajaran Tematik pada Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Pinus*, 2(1), 61-72.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

- Putri, H. P., & Nurafni, N. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543. (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/986>), diakses 1 September 2022.
- Rahma, F. I. 2019. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87-99.
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, Banjarmasin.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. 2020. Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162-167.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, Banjarmasin.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Bahan Ajar. Sumatera Utara, Universitas Islam Negeri.
- Rohmanurmeta, F. M. R. 2022. Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39-46. (<https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/825>), diakses pada 1 September 2022.
- Rudi, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung, CV Wacana Prima.
- Rukminingsih., Gunawan & Latief, M. A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama, Jogjakarta..
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Santoso, H. B., & Subagyo, S. 2017. Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 40-45.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46.
- Siyoto, S., & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta.

- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Risdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/view/29274>), diakses pada 15 Agustus 2022.
- Sukarjo & Ukim Komarudin. 2012. *Landasan Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. PEDAGOGIA, Jogjakarta.
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88. (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208>), diakses pada 15 Agustus 2022.
- Sutama, I. N. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Siswa. *Inovasi Jurnal Guru*, 6(4), 58-63.
- Syahrum & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Citapustaka Media, Bandung
- Tambunan, R. E. 2013. *Penerapan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013*. (Disertasi). Universitas Negeri Medan.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Yuliara, I. M. 2016. Regresi Linier Sederhana. *Regresi Linier Sederhana*, 13.
- Yusrina, H., Yamtinah, S., & Rintayati, P. 2018. Implementation of Thematic Learning on Curriculum 2013 in 4th Grade Elementary School. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 2, 2-9. (<https://jurnal.uns.ac.id/ijpte/article/view/19822>), diakses pada tanggal 1 September 2022.

- Wicaksono, D., & Iswan, I. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.
- Wulandari, A. 2015. Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Muhammadiyah Pendowoharjo. *BASIC EDUCATION*, 4(14). (<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1171/1044>), diakses pada tanggal 28 November 2022.
- Yusup, F. 2018. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zahara, M. A., & Jupri, A. R. 202). The Effect of Microsoft Powerpoint Interactive Learning Media Application on Reading Comprehension Skills of 3rd Grade Elementary School Students for Indonesian Language Subjects. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 532-539. (<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/5383>), diakses pada 1 September 2022.