

**PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF*
UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh:

Heni Dwi Wulandari

NIM. 1904010019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2023

**PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Pada Universitas Muhammadiyah Lamongan Untuk Memenuhi
Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan

Oleh:

HENI DWI WULANDARI

NIM. 1904010019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Heni Dwi Wulandari

NIM : 1904010019

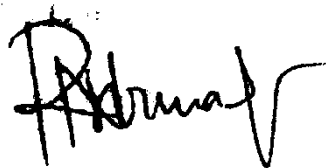
Judul : Penerapan Media *Power Pont Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam ujian skripsi.

Lamongan, 01 Agustus 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Rizka Novi Irmaningrum, M. Pd.

Mochammad Miftachul Huda, M. Pd.

NIDN: 0703119201

NIDN: 0715049301

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh : Heni Dwi Wulandari

NIM : 1904010019




Judul : Penerapan Media *Power Pont Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 1 Agustus 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Dewan Penguji,

1. Linaria Arofatul Ilmi U.K., M.Pd.
NIDN: 071079401
2.
(Dosen Penguji I)
3. Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd.
NIDN: 0703119201
(Dosen Penguji II)
4. Mochammad Miftachul Huda, M. Pd.
NIDN: 0715049301
(Dosen Penguji III)

Tanda Tangan

Menegaskan

Dekan FSTP



Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0717029104

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



A.F. Suryaning Ati MZ., M. Pd.

NIDN: 0728089201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heni Dwi Wulandari

Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 01 Mei 2001

NIM : 1904010019

Prodi/Angkatan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/2019

Alamat : Ds. Bronjong, Kecamatan Bluluk, Kabupaten Lamongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan atau hasil plagiasi/jiplakan atau autoplajiasi).
- 2) Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan oleh prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Lamongan, 15 Agustus 2023



Heni Dwi Wulandari

NIM: 1904010019

HALAMAN RIWAYAT HIDUP



Heni Dwi Wulandari adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Lamongan pada tanggal 01 Mei 2001. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Kasno dan Ibu Sawiyah.

Penulis pertama kali masuk pendidikan di SD Negeri Bronjong pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Bluluk dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu penulis melanjutkan sekolah di SMA Muhammadiyah 1 Babat lulus pada tahun 2019. Tidak cukup belajar dibangku sekolah, pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan Fakultas Sains Teknologi Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lulus pada tahun 2023.

Alasan saya ingin kuliah di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini adalah ingin mendidik penerus anak bangsa.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas terselesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada orang tua dan teman-teman yang membantu dalam proses hidup yang berat ini.

Lamongan, 15 Agustus 2023

Heni Dwi Wulandari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayahanda Kasno dan Ibunda Sawiyah yang telah rela menyisihkan sedikit finansialnya untuk mewujudkan cita-cita anaknya serta memberikan do'a, semangat, kasih sayang yang tiada terhingga sehingga tidak dapat kubalas hanya dengan selembar kertas. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia dan bangga karena kusadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih.
3. Suami saya Heryl Yudha Kurniawan yang telah menemani, memberi dukungan semangat serta do'a dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kakak saya tercinta Cahyo Teguh Widodo yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Nenek saya Tami dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan serta mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh keluarga besar suami yang telah memberikan dukungan serta do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen pembimbing saya Ibu Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd. dan Bapak Mochammad Miftachul Huda, M.Pd. yang telah sabar membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
8. Sahabat-sahabatku Syajar, Dianda, Septya yang telah mendukung dan mendengarkan keluh-kesah selama menyusun skripsi ini.
9. Teman-teman PGSD angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih support, doa, dan sarannya dalam penyusunan skripsi ini. Begitu banyak kenangan yang telah kalian berikan kepada saya selama duduk di bangku kuliah.
10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendoakan dan mendukung dalam menyusun skripsi ini.

MOTTO

Majulah

Tanpa menyingkirkan orang lain

Naiklah

Tanpa menjatuhkan orang lain

Berbahagia

Tanpa menyakiti orang lain

KATA PENGANTAR

Segala puji dan sanjungan hanyalah milik Allah SWT yang Maha Agung, nikmatnya tak terhitung dan maha sayang tak pandang sayang. Serta salawat dan salam, semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita ke jalan yang penuh kemuliaan. Semoga kita termasuk orang-orang yang mendapatkan syafaat beliau di hari akhir. Amiin. Atas ridlo, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik.

Penyusunan penelitian skripsi ini tidak lepas dari peran serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Porf. Dr. Abdul Aziz Alimul Hidayat, S.Kep., Ners., M.Kes. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan
2. Bapak Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan
3. Ibu A.F. Suryaning Ati MZ., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Lamongan
4. Ibu Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing 1 (satu) yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mochammad Miftachul Huda, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 (dua) yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran pada penulisan skripsi.

6. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan yang telah mencurahkan ilmu, tenaga dan waktunya kepada penulis.
7. Ibu Saiful Adiyana, S.Pd Selaku Kepala Sekolah yang juga banyak membantu memberikan masukan di dalam perbaikan skripsi.
8. Ayah dan Ibu tercinta yang telah mendidik, membesarkan serta memberikan dukungan baik moral maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 yang telah melewati masa suka dan duka bersama di bangku perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, akan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat menjadi sebuah tambahan pengetahuan dan memberi manfaat bagi peneliti, guru dan juga pembaca.

Lamongan, 24 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	vix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN/DIAGRAM	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritis	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Power Point	13

3. <i>Power Point Interaktif</i>	14
4. Hasil Belajar	16
B. Penelitian Terdahulu	18
C. Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Instrument Penilaian.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Definisi Oprasional Variabel.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi.....	61
C. Keterbatasan.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
DAFTAR LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Aktivitas Guru Siklus 1	37
Tabel 4. 2 Aktivitas Siswa Siklus I	41
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	44
Tabel 4. 4 Aktivitas Guru Siklus 1	49
Tabel 4. 5 Aktivitas Siswa Siklus II.....	53
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	55

DAFTAR BAGAN/DIAGRAM

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	25
Diagram 4. 1 Hasil Belajar Siswa	45
Diagram 4. 2 Hasil Belajar Siswa	56
Diagram 4. 3 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II	58
Diagram 4. 4 Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II	59
Diagram 4. 5 Perbandingan Hasil Belajar Siswa	60

ABSTRAK

Wulandari, Heni Dwi. 2023. *Penerapan Media Power Poin Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing (1) Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd., pembimbing (2) Mochammad Miftachul Huda, M.Pd.*

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Power Point Interaktif*, Hasil Belajar.

Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi seseorang agar menjadi lebih baik. Namun kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berfokus memberikan teori-teori pelajaran. Guru sering menyampingkan hal-hal yang berkaitan dengan praktek. Sementara kegiatan praktek sangat mempermudah dan sangat berpengaruh pada pemahaman siswa untuk menangkap materi yang diajarkan.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model penelitian yang digunakan ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini diambil dari Siswa kelas III SD Negeri 2 Gintungan berjumlah 10 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *power ponit interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan.

Penggunaan media *power ponit interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan, hasil belajar kognitif sebesar 70% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif pada siklus I sebesar 70,63% dan 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor pada siklus I hasil rata-rata sebesar 74% dan 79% pada siklus II. Aktivitas guru mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas guru rata-rata 62,5% dan pada siklus II sebesar 77,67%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 62,5% pada siklus II mendapatkan rata-rata 92,5%.

ABSTRACT

Wulandari, Heni Dwi. 2023. *Application of Interactive Power Point Media to Improve Thematic Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Muhammadiyah Lamongan University. Advisor (1) Rizka Novi Irmaningrum, M.Pd., advisor (2) Mochammad Miftachul Huda, M.Pd.*

Keywords: Learning media, Interactive PowerPoint, Learning Outcomes.

Education is the process of forming a person's personality to be better. However, the learning activities carried out by the teacher still focus on providing lesson theories. Teachers often put aside matters related to practice. While practical activities greatly simplify and greatly influence students' understanding of the material being taught.

This study uses Classroom Action Research (CAR). The research model used is the Kemmis and Mc Taggart model which includes planning, action, observation, and reflection. This research was taken from Grade III students at SD Negeri 2 Gintungan totaling 10 students. Based on the results of the classroom action research that has been described, it can be concluded that the use of interactive power point learning media can improve the learning outcomes of class III students at SD Negeri 2 Gintungan.

The use of interactive power point media can improve the learning outcomes of third grade students at SD Negeri 2 Gintungan, cognitive learning outcomes of 70% in cycle I and 90% in cycle II. The average results of affective assessment in the first cycle were 70.63% and 78.33% in the second cycle. While the psychomotor assessment results in cycle I averaged 74% and 79% in cycle II. Teacher activity has increased, in the first cycle of teacher activity an average of 62.5% and in the second cycle of 77.67%. While student activity in cycle I got an average of 62.5% in cycle II got an average of 92.5%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi seseorang agar menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak bisa hidup dan berkembang menyesuaikan kemajuan zaman. Kharisma et al., (2022) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses kegiatan pengembangan potensi diri dalam bidang keilmuan. Manusia dapat mengembangkan potensi dalam dirinya melalui pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang ada dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang berbunyi sebagai berikut:

“pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan perubahan atau kemajuan teknologi secara signifikan yang telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia seperti perekonomian, sosial dan budaya. Banyak orang yang percaya bahwa dengan adanya teknologi maka akan membuat segalanya menjadi praktis, efisien, dan cepat. Teknologi ini juga

sangat membantu serta berpengaruh besar pada bidang pendidikan, salah satunya yakni dengan adanya teknologi media pembelajaran dapat di ciptakan dengan semenarik mungkin. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Maritsa et al., (2021) bahwa teknologi termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan untuk dapat mempelajari sistem yang ada dalam komputer ataupun laptop yang membuat suatu aplikasi yang terpasang pada jaringan sehingga memudahkan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Dengan peningkatan teknologi pada saat ini dunia pendidikan harus dapat mengikuti dengan baik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berfokus memberikan teori-teori pelajaran. Guru sering menyampingkan hal-hal yang berkaitan dengan praktek. Sementara kegiatan praktek sangat mempermudah dan sangat berpengaruh pada pemahaman siswa untuk menangkap materi yang diajarkan. Teori-teori yang diajarkan oleh guru kurang adanya penerapan pada kehidupan sehari-hari. Pada saat kegiatan belajar peran guru sangat penting untuk mengembangkan potensi dan juga keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Desember 2022, yang berlokasi di SD Negeri 2 Gintungan Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan terlihat bahwa pembelajaran tematik pada kelas III masih kurang optimal dikarenakan belum menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya monoton dan membosankan. Kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya memberikan

pertanyaan terkait materi pembelajaran dan latihan-latihan soal yang ada di buku siswa, hanya beberapa siswa saja yang bersemangat untuk menjawab pertanyaan tersebut. Penyampaian materi juga belum didukung media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang tertarik memperhatikan pelajaran dan mudah bosan. Melihat permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, hal ini membuktikan dari hasil belajar siswa yang memahami materi ajar masih minim, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada sekolah tersebut adalah 72. Siswa kelas III SD Negeri 2 Gintungan berjumlah 10 siswa, rata-rata nilai kognitif yang diperoleh siswa kelas III yakni 58, sedangkan rata-rata nilai psikomotorik yang diperoleh siswa kelas III yakni 62 dan nilai afektif yang diperoleh siswa kelas III berkriteria kurang baik. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan di atas dapat di perbaiki dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *Power Point Interaktif*. Media tersebut akan membantu guru untuk menyampaikan materi dan juga membantu siswa untuk memudahkan menerima materi pembelajaran.

Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses ajar mengajar dan penyampaian pesan yang jelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hamid et al., (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Tafonao, (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar siswa. Menurut Khasanah, (2022) bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peranan penting. Guru memerlukan media pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan bahan ajar. Selain dapat memudahkan guru menyampaikan bahan ajar, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dijelaskan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa, serta dapat merangsang ide-ide penting dan juga minat belajar siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi setiap siswa, karena setiap siswa memiliki cara berbeda-beda untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga sangat membantu bagi guru, yakni salah satunya memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajar. Media pembelajaran juga dapat mempersingkat waktu sehingga lebih efektif, cepat, dan mudah dimengerti siswa-siswi.

Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan media digital power point. Power point

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang ada dan disesuaikan dengan materi apa yang diajarkan. Media power point pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Herlina & Saputra (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media power point dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena dalam power point dapat dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video, dan animasi lainnya yang ada dalam aplikasi.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran kurikulum 2013 dan saat ini diimplementasikan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang terpadu pada tingkat sekolah dasar. Hal ini tersebut sesuai dengan pernyataan Prastowo (2019) bahwa Pembelajaran Tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu pada tingkat taman kanak-kanak atau sekolah dasar untuk kelas awal yang didasarkan oleh tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak. Kadarwati & Malawi (2017) pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Pengertian pembelajaran tematik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi, khususnya untuk kelas awal masih berkaitan dengan dunia anak.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dalam proses pendidikan untuk mencapai perubahan tingkah laku dan menambah pengetahuan. Hasil belajar merupakan hasil setelah melakukan

proses belajar, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nurrita (2018) bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada pengetahuan, sedangkan ranah afektif merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada sikap dan ranah psikomotorik yang merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada keterampilan siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya pernah dilakukan diantaranya oleh Deni Putri Widyaningrum et al., (2022) dengan judul “Penerapan multimedia interaktif power poin untuk meningkatkan minat dan hasil belajar tematik muatan IPA siswa SD”. Penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, pada siklus I mendapatkan nilai 69,23 dan siklus II mendapatkan peningkatan dengan nilai rata-rata 75,64 dengan kesimpulan hasil belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Valent et al., (2022) dengan judul “Peningkatan keaktifan dan hasil belajar didik melalui penggunaan media *Power Point Interaktif*. Menunjukkan pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 71,6% dan siklus II mendapatkan peningkatan dengan nilai rata-rata 90,4% dengan kesimpulan bahwa penggunaan media power poin interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nugrahaningtyas (2021) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Media Power Point Bernarasi pada Siswa Kelas V Semester 1 SDN Cangkol 2 Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini menunjukkan bahwa

Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia terjadi di setiap siklus yang dilaksanakan. Sebelum dilakukan tindakan ada 4 siswa dari 15 siswa yang tuntas pada KKM. Setelah diterapkan media power point bernarasi jumlah siswa yang tuntas pada siklus I meningkat 8 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 13 siswa tuntas.

Penelitian dilakukan oleh Syavira (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD” pada siswa kelas V SDN Lateng Agung 03. Media pembelajaran berbasisi PowerPoint interaktif sangat layak untuk digunakan hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 90,97%. Media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif juga sangat diminati oleh peserta didik kelas V sekolah dasar. Penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil nilai satu-persatu dengan nilai 92% yang termasuk kategori Sangat Baik (SB).

Penelitian dilakukan oleh Puspita et al., (2020) dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa kelas 2 di SDN 1 Karangsoke yang digunakan sebagai uji coba lapangan dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut. Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif telah didapatkan bahwa siswa merasa

tertarik terhadap media tersebut karena di dalam media pembelajaran memuat gambar yang real dan juga terdapat video yang lebih membuat siswa memahami tentang materi yang terkandung dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Media *Power Point Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar” untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kelas III Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru saat penggunaan media pembelajaran *Power Point Interaktif* pada kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana aktivitas siswa saat penggunaan media *Power Point Interaktif* dalam peningkatan pembelajaran tematik pada kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar setelah menggunakan media *Power Point Interaktif*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point Interaktif* pada pembelajaran tematik Kelas III Sekolah Dasar.

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point Interaktif* dalam pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Power Point Interaktif* pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Dapat merangsang kecerdasan siswa, mempermudah siswa untuk memahami materi-materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif saat pelajaran berlangsung.

2. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan prestasi siswa dan bahan evaluasi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan.

4. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman dan wawasan dalam merumuskan masalah sampai dengan penelitian.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, ruang lingkup penelitian ini memfokuskan pada:

1. Media pembelajaran *Power Point Interaktif* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Siswa yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan perantara pesan yang di sampaikan oleh guru dan di terima oleh siswa, serta media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian sehingga siswa memiliki kemauan untuk belajar.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik Pakpahan et al., (2020). Media pembelajaran Menurut fadilillah (2021) merupakan benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. Menurut Hamid et al., (2020) media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari berbagai saluran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga siswa dapat terdorong untuk bisa menangkap materi yang disampaikan dengan baik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Manfaat media pembelajaran menurut Nurrita (2018) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dibagi menjadi 2 macam yaitu : 1) manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan pedoman untuk mencapai pembelajaran sehingga materi yang di jelaskan dapat menarik dan pembelajaran lebih berkualitas. 2) manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat menganalisis pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat, adapun manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Rohani (2019), antara lain: 1) dapat membantu kemudahan mengajar bagi guru. 2) Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. 3) Kegiatan belajar tidak monoton dan tidak membosankan. 4) Semua alat indera dapat menerima sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Manfaat media pembelajaran *di atas* dapat di simpulkan sebagai berikut: 1) media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. 2) dengan adanya alat bantu media pembelajaran siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan, serta dapat merangsang indra-indra yang lemah.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran juga memiliki fungsi. Fungsi media pembelajaran menurut Hasan et al., (2021) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

2. Power Point

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer khususnya pada kemajuan teknologi saat ini guru harus bisa mengaplikasikannya dengan baik dan benar. Program aplikasi power point dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran di sekolah. Pengertian power poin sebagai berikut:

a. Pengertian Power Point

Pembelajaran akan terasa membosankan dan monoton jika tidak ada alat bantu atau media pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini khususnya aplikasi power poin. Puspita et al., (2020) mengatakan bahwa power point merupakan perangkat lunak program aplikasi yang dapat diakses melalui komputer yang digunakan untuk mempresentasikan atau menyampaikan hasil laporan dengan menyisipkan teks, gambar grafik, video, audio, dan audio. Muthoharoh (2019) mengatakan power point adalah salah satu

media presentasi yang disajikan dengan rangsangan- rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran. Pengertian power poin di atas dapat disimpulkan bahwa power point adalah perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang dapat mencakup beberapa fitur seperti video, audio, teks, animasi dan lain-lain.

3. *Power Point Interaktif*

a. Pengertian *Power Point Interaktif*

Menurut Puspita et al., (2020) mengatakan bahwa power point merupakan perangkat lunak program aplikasi yang dapat diakses melalui komputer yang digunakan untuk mempresentasikan atau menyampaikan hasil laporan dengan menyisipkan teks, gambar grafik, video, audio, dan audio. Apriani (2018) mengatakan bahwa interaktif merupakan komunikasi yang dilakukan dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Ditarik kesimpulan bahwa *Power Point Interaktif* merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi pada laptop atau computer yang terdapat banyak template-template, animasi, serta dapat menggabungkan antara gambar, video, audio, dan teks serta dapat menciptakan komunikasi dua arah.

b. Kelebihan

Menurut Nafisah (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis power point memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Penyajiannya yang menarik karena didalamnya terdapat gambar, foto warna, dan animasi.
- 2) Lebih merangsang anak untuk memahami lebih jauh terkait informasi mengenai bahan ajar yang ditampilkan.
- 3) Pesan atau informasi visual yang lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik
- 4) Guru tidak perlu banyak untuk menerangkan bahan ajar yang sedang ditampilkan
- 5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan selain itu dapat digunakan berulang kali.
- 6) Dapat disimpan dengan bentuk data optik atau magnetik yang memudahkan untuk dibawa kemanapun.

c. Kekurangan

Menurut Nafisah (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis power point memiliki kekurangan antara lain:

- 1) Memerlukan waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan
- 2) Sering direpotkan oleh perangkat computer
- 3) Apabila layar yang ditampilkan terlalu kecil maka peserta didik akan kesulitan untuk melihat tampilan powerpoint yang ditampilkan.

- 4) Peserta didik harus mempunyai kemampuan yang cukup untuk dapat menjalankan program powerpoint.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran. Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa, adapun pengertian, manfaat, dan pengaruh hasil belajar sebagai berikut :

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti belajar. Hasil dari siswa tersebut bisa dari kemampuan yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pembelajaran (Rahman, 2021). Pengertian hasil belajar juga di jelaskan oleh Nurrita (2018) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dapat disimpulkan bahawa hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melalui beberapa proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun pengertian ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor sebagi berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif pada siswa meliputi perilaku siswa yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir (Magdalena et al., 2020).

Menurut Irfan (2018) mengatakan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup segala proses belajar yang berkaitan dengan kegiatan kemampuan. Rosyidi (2020) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan yang meliputi pengetahuan. Ranah kognitif terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. C1 Mengingat, C2 Memahami, C3 Menerapkan, C4 Menganalisis, C5 Mengevaluasi, C6 Menciptakan. Pengertian ranah kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan pengetahuan saat proses pembelajaran.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif pada siswa dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap siswa (Magdalena et al., (2020). Ranah afektif merupakan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan sikap dan nilai yang di dapat siswa saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hutapea (2019) mengatakan bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan sikap dan nilai. A1 Menerima, A2 Menanggapi, A3 Menilai, A4 Mengelola, A5 Menghayati.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan siswa, yang merupakan implementasi dari Kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa tidak cukup hanya menghafal suatu teori dan definisi saja, akan tetapi siswa juga harus menerapkan teori yang sifatnya abstrak tersebut ke dalam aktualisasi nyata (Magdalena et al., 2020). Ranah psikomotor merupakan kemampuan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan keterampilan dalam proses pembelajaran. Hal ini serupa dengan pernyataan Hutapea (2019) bahwa ranah psikomotorik adalah bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. P1 Meniru, P2 Manipulasi, P3 Presisi, P4 Artikulasi, P5 Naturalisasi.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian/Kesimpulan
1.	Widyaningrum et al., (2022)	Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD	Proses pembelajaran tematik muatan IPA dengan menerapkan multimedia interaktif PowerPoint di kelas IV SDN Wonosari 01 berjalan dengan lancar dan sesuai langkah dan kegiatan yang telah disusun.

			<p>Penerapan media <i>Power Point Interaktif</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA. Siswa kelas IV SDN Wonosari 01 berjumlah 26 siswa. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar pada pratindakan sebesar 66,11 dengan siswa tuntas atau mencapai nilai KKM sebanyak 42,30%. Tindakan pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh yakni 69,23, dimana siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM sebanyak 56,38%. Siklus II rata-rata hasil belajar yang diperoleh mencapai 75,64 dimana siswa yang tuntas atau mencapai nilai KKM sebanyak 80,76%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 75% dari jumlah seluruh siswa.</p>
2.	Valent et al., (2022)	<p>Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media <i>Power Point Interaktif</i></p>	<p>Pembelajaran menggunakan media power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngupasan. Siswa kelas IV SDN Ngupasan berjumlah 20 siswa. Berdasarkan</p>

			<p>observasi pratindakan siswa sangat kurang aktif dan presentase yang diperoleh yakni 42%. Siklus I siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 12 siswa atau 60%. Sedangkan siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 8 siswa atau 40%, termasuk kategori kurang. Siklus II siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 5 siswa atau 25%. Sedangkan siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 15 siswa atau 75%, termasuk kategori cukup.</p>
3.	<p>Ayudhityasari (2021)(Ayudhi tyasari, 2021)(Ayudhit yasari, 2021)(Ayudhit yasari, 2021)</p>	<p>Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif di Sekolah Dasar</p>	<p>Proses pembelajaran menggunakan media <i>Power Point Interaktif</i> pada siswa kelas IV SDN Bolopleret yang terdiri dari 11 siswa 7 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Prolehan hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 28% atau 3 siswa yang tuntas. Tindakan pada siklus I, sebanyak 4 siswa atau sebesar 36% belum mencapai ketuntasan belajar, 7 siswa atau sebesar 64% telah</p>

			tuntas KKM. Siklus II meningkat menjadi 1 siswa atau sebesar 9% belum tuntas, 10 siswa atau sebesar 91% telah tuntas KKM.
4.	Kumalasari (2020)	Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas II Dalam Pembelajaran Daring Tematik Melalui Media Belajar <i>Power Point Interaktif</i>	Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas II SD KRISTEN 3 EBEN HAEZER Salatiga yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dimulai dengan tindakan pratindakan untuk mengetahui kondisi dan pemahaman siswa saat pembelajaran. Hasil dari tindakan siklus I dari 22 siswa kelas IIB data nilai evaluasi siklus I dapat diamati nilai rata-rata soal evaluasi siklus I adalah 75. Dari 22 siswa kelas IIB terlihat pada rentang nilai 50-60 sebanyak 5 siswa, rentang nilai 61-70 sebanyak 6 siswa, rentang nilai 71-80 sebanyak 6 siswa, rentang nilai 81-90 sebanyak 1 siswa dan rentang nilai 91-100 sebanyak 4 siswa. Hasil yang didapat dari siklus I masih ada 10 siswa yang nilainya masih dibawah 74. Hasil evaluasi

			<p>siklus II dari 24 siswa kelas IIB terlihat pada rentang nilai 50-60 sebanyak 0 siswa, rentang nilai 61-70 sebanyak 26 siswa, rentang nilai 71-80 sebanyak 3 siswa, rentang nilai 81-90 sebanyak 4 siswa dan rentang nilai 91-100 sebanyak 15 siswa. Dilihat dari perolehan hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 20 siswa yang tuntas atau sebesar 83% dan terdapat 2 siswa yang tidak tuntas sebesar 8.3%. Dari hasil rata –rata evaluasi siswa mengalami peningkatan.</p>
5.	Puspita et al., (2020)	Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	<p>Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbeda atau pada nilai pre-test dan post-testnya. Siswa kelas 2 di SDN 1 Karangsoke yang digunakan sebagai uji coba lapangan dapat dilihat peningkatan hasil belajar</p>

			<p>siswa setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut. Kemudian setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif telah didapatkan bahwa siswa merasa tertarik terhadap media tersebut karena di dalam media pembelajaran memuat gambar yang real dan juga terdapat video yang lebih membuat siswa memahami tentang materi yang terkandung dalam media pembelajaran.</p>
6.	Syavira (2021)	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD</p>	<p>Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Lateng Agung 03. penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasisi PowerPoint interaktif sangat layak untuk digunakan hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 90,97%. Media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif juga sangat diminati oleh peserta</p>

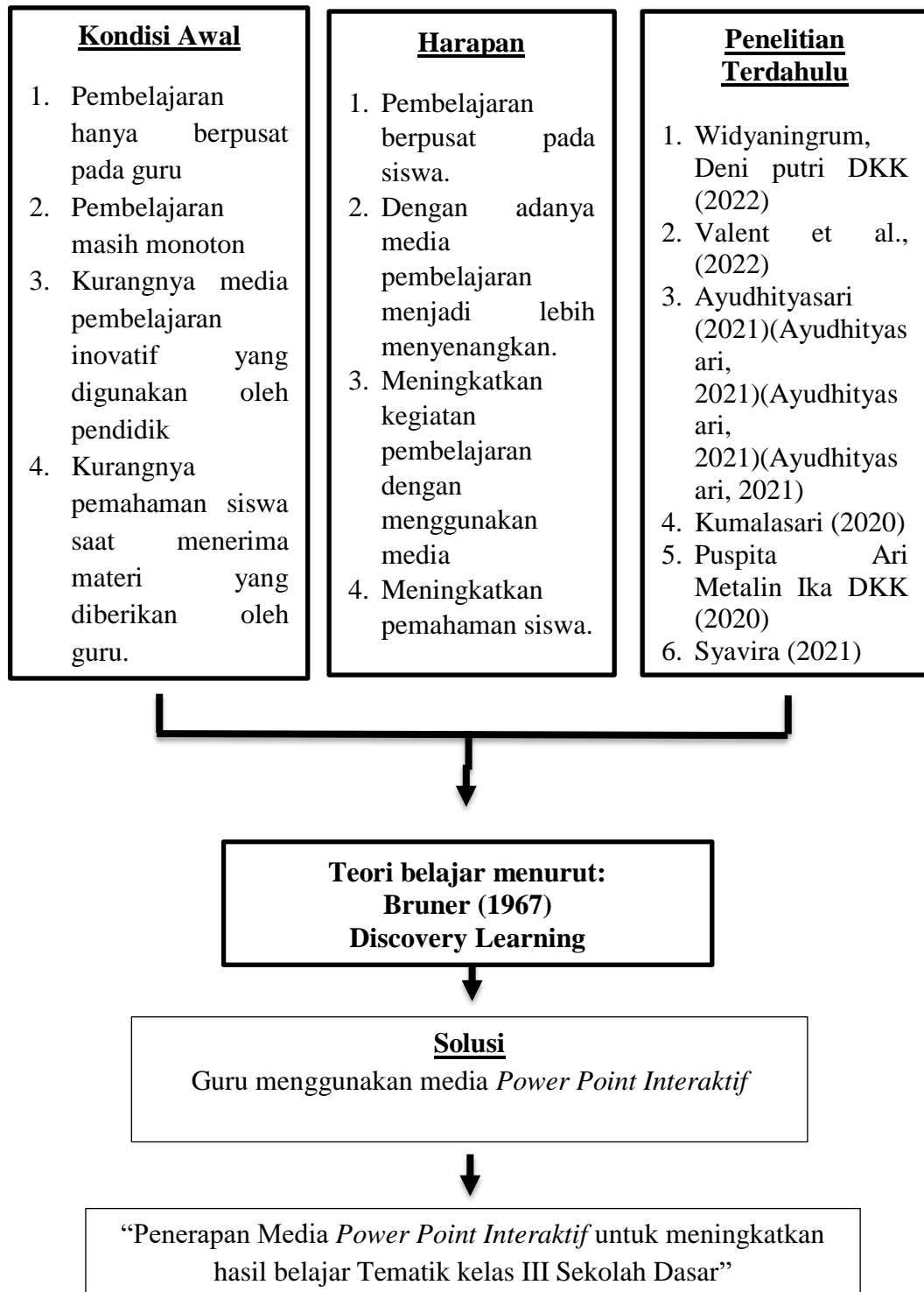
			<p>didik kelas V sekolah dasar.</p> <p>Penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil nilai satu-persatu dengan nilai 92% yang termasuk kategori Sangat Baik (SB).</p>
--	--	--	---

Berdasarkan penelitian terdahulu, perbedaan dengan penelitian ini adalah dengan dasar belum ada penggunaan media pada *Power Point Interaktif* pada pembelajaran Tematik kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan, adanya perbedaan objek yang akan diteliti, adanya perbedaan waktu dan tempat yang akan digunakan untuk dilakukannya penelitian.

C. Kerangka Pemikiran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menjelaskan materi kepada siswa, sehingga siswa dapat menerima dengan mudah dan baik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu media pembelajaran *Power Point Interaktif*. Media power point inter aktif ini mempunyai keunggulan tersendiri yaitu terdapat banyak fitur-fitur di dalam aplikasi seperti gambar, animasi, video, audio dan lain-lain. Media power point ini juga mudah digunakannya dan terjangkau, tanpa memerlukan biaya media *Power Point Interaktif* ini bisa di akses dimanapun dan kapanpun melalui laptop atau handpone. Adapun kerangka pemikiran sebagai berikut:

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab terutama pada pembelajaran. Melalui PTK guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus-menerus dengan cara melakukan refleksi diri, yakni berupaya menganalisis kelemahan-kelemahan pembelajaran dan kemudian melakukan proses perbaikan-perbaikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang telah disusun. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah yang ada di dalam kelas serta dapat digunakan untuk mencoba hal baru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2016) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan dengan mengkaji masalah-masalah yang dihadapi guru di dalam kelas dan dilakukan tindakan untuk menyesuaikan permasalahan tersebut. Farhana (2019) mengatakan bahwa Penelitian tindakan kelas ini bersifat situasional dan kontekstual yang dapat dilakukan dengan tujuan untuk pemecahan masalah belajar mengajar yang sedang dihadapi guru atau memperbaiki situasi belajar mengajar tertentu dan dalam konteks yang tertentu pula.

Arikunto (2019) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perilaku, serta pemaparan apa yang terjadi saat perlakuan diberikan, serta pemaparan yang diberikan sejak proses awal sampai dengan dampak yang terjadi. Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan berdasarkan masalah-masalah yang telah terjadi pada siswa sehingga guru melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajara siswa.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan dengan jumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dalam satu kelas.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan. Penelitian ini dilakukan di lokasi tersebut karena beberapa pertimbangan, diantaranya:

- a) Guru dominan hanya melakukan metode ceramah saat pembelajaran dan kurangnya penggunaan media saat pembelajaran di kelas, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.
- b) Letak lokasi yang kurang strategis, sekolah tersebut berada di desa dan jauh dari pusat kota sehingga dapat dikatakan tertinggal dari sekolah-sekolah yang ada di kota.

- c) Sekolah sasaran tersebut juga memiliki bangunan yang kurang layak, dikarenakan akan robohnya bangunan dan belum ada tindakan dari dinas setempat, sehingga guru memanfaatkan 1 ruangan digunakan untuk 2 kelas yang disekat dengan kayu. Masalah ini berdampak kepada siswa karena kurangnya konsentrasi saat pembelajaran.
- d) Adanya kemauan guru untuk mengikuti perkembangan zaman.

C. Prosedur Penelitian

Kegiatan tindakan ini terbagi menjadi dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Model penelitian yang digunakan ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan tindakan dapat dikatakan berhasil jika siswa sudah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yakni 72, jika siswa belum bisa mencapai nilai KKM maka tindakan selanjutnya akan dilaksanakan.

1. Pratindakan

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran tematik dan mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan pratindakan ini dimulai dengan mengikuti proses pembelajaran, mengobservasi hasil belajar siswa, serta meminta nilai ulangan harian siswa dalam pembelajaran tematik.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang dipilih, menyiapkan *Power Point Interaktif*, menyusun lembar observasi untuk mengetahui pengaruh media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa, mempersiapkan soal tes untuk siswa yang akan digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada akhir siklus I, serta menyiapkan peralatan dan dokumentasi kegiatan.

b. Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dengan media *Power Point Interaktif* dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Pelaksanaannya bersifat fleksibel (terbuka) terhadap perubahan. Penyampaian materi pembelajaran disampaikan melalui *Power Point Interaktif*. Siswa akan mendapatkan soal evaluasi di akhir pembelajaran.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan peneliti dengan bantuan guru kelas III terhadap siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Data yang dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *Power Point Interaktif*.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahap terakhir dalam siklus. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan pada tahap refleksi meliputi mengevaluasi proses tindakan, media yang digunakan, dan menganalisis data dari hasil observasi dan tes pada siklus I (hasil belajar siswa). Setiap kegiatan dilakukan peneliti dan dibantu oleh guru.

3. Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II berdasarkan dari hasil siklus I. Tahapan kegiatan yang dilakukan sama seperti siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan tindakan yang akan dilakukan dengan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Dari refleksi siklus II peneliti dapat menentukan tindakan selanjutnya, apabila hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka penelitian dapat dihentikan. Sebaliknya, jika hasil penelitian yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Data observasi dianalisis dengan menghitung hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Setelah didapatkan hasil dari tindakan pada Siklus I maka dapat dirumuskan permasalahan baru yang ada dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perencanaan pemecahan masalah yang akan diterapkan pada siklus II ini.

a. Tindakan

Setelah melakukan perancangan dan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan permasalahan pada siklus I, maka akan dilakukan tindakan pada siklus II ini sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Pada pelaksanaan tindakan ini diharapkan adanya peningkatan hasil tes siswa dalam hasil belajar siswa menggunakan media *Power Point Interaktif*.

b. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II ini dibantu dengan guru kelas III SD Negeri 2 Gintungan. Data yang dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *Power Point Interaktif*.

c. Refleksi

Siklus II ini dilakukan dengan menganalisis hasil test siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Power Point Interaktif*. Sehingga pada tahapan ini peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran siswa menggunakan media *Power Point Interaktif*, dimana ketika hasil yang didapatkan sudah melebihi dari nilai KKM yang di tentukan akan diakhiri, akan tetapi jika hasil dari siswa masih kurang dari nilai KKM maka akan dilakukannya tindakan selanjutnya pada siklus III.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Ni'matuszahro (2016) mengatakan bahwa Observasi merupakan tindakan pengumpulan data melalui pengamatan perilaku dalam situasi tertentu lalu mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati. Kegiatan penelitian akan ada lembar observasi yang akan diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui pengaruh media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan sebagai beberapa data penting tentang kegiatan yang berkaitan dengan operasional dari obyek penelitian, misalnya daftar nama siswa kelas III dan foto kegiatan saat pembelajaran berlangsung.

3. Tes

Tes yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk soal observasi dan soal evaluasi guna mengetahui keefektifan media pembelajaran *Power Point Interaktif* dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman pada siswa sebelum dan sesudah diberlakukan tindakan. Tes evaluasi hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

a) Observasi

Lembar observasi akan diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui pengaruh media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

b) Evaluasi

Lembar evaluasi akan diberikan kepada siswa untuk mengukur seberapa tingat keberhasilan media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa. Lembar evaluasi ini berupa soal esay yang diambil dari materi yang telah dipelajari.

E. Instrument Penilaian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data agar mendapatkan hasil yang baik dan lengkap. Instrument yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes soal.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi guru dan lembar observasi siswa digunakan saat adanya tindakan, agar dapat mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan perencanaan penelitian yang telah disusun tersebut.

2. Tes Evaluasi

Tes evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajari.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperlukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa yaitu diperoleh dari hasil test. Seorang siswa disebut memiliki pemahaman yang baik jika telah mencapai skor 75% ke atas, untuk menghitung hasil tes siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah nilai tes siswa

n : jumlah siswa yang mengikuti tes

Menghitung Presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : jumlah frekuensi/banyak individu

P : Angka Presentase

G. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang tidak berpengaruh dari variabel lainnya. Pada penelitian ini yang termasuk pada variabel bebas yakni media *Power Point Interaktif*. Media pembelajaran *Power Point Interaktif* adalah media pembelajaran yang terdapat pada perangkat

lunak yang mencakup beberapa fitur seperti teks, gambar, video, audio, animasi, dan lain sebagainya.

2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang berpengaruh pada variabel lainnya. Pada penelitian ini yang termasuk dalam variabel terikat adalah hasil belajar tematik siswa. Hasil belajar adalah hasil akhir yang di capai oleh siswa setelah melakukan kegiatan ajar mengajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Berdasarkan survey hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai kognitif yang diperoleh siswa yaitu 58, sedangkan nilai rata-rata psikomotor yang diperoleh siswa yaitu 62 dan nilai afektif memiliki kriteria kurang baik. Selain melihat hasil belajar siswa tersebut juga ditemukan beberapa masalah yaitu siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, tidak adanya semangat belajar, dan guru hanya monoton ketika memberikan materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan materi pembelajaran pada tema 7 yakni tentang perkembangan teknologi. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini digunakan untuk merencanakan siklus I dengan menerapkan media pembelajaran *Power Point Interaktif*, adapun yang disiapkan oleh peneliti dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk membicarakan mengenai kegiatan pembelajaran

yang akan dilaksanakan selama penelitian di kelas III SD Negeri 2 Gintungan.

- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru serta lembar penilaian hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data selama dilakukannya penelitian.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran *Power Point Interaktif* yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus I ini akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada tanggal 14-15 Juni 2023. Materi yang akan diajarkan yaitu tema 7 tentang perkembangan teknologi.

Pertemuan pertama siklus I, diawali dengan berdo'a bersama dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu guru melakukan presensi kepada setiap siswa untuk melihat kehadiran siswa serta dilanjutkan untuk menanyakan kabar siswa hari ini. Sebelum memberikan materi guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan kita lakukan pada hari ini. Pada kegiatan hari ini dimulai dengan guru memberikan pertanyaan kepada siswa, "apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan transportasi?". Dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks dengan judul berlibur di rumah paman dengan metode *silent reading*. Siswa diberikan kesempatan untuk

mengidentifikasi kata-kata baru yang belum mereka ketahui pada teks bacaan tersebut. Selanjutnya guru akan memulai pembelajaran dengan menggunakan media *power point interaktif* dan menjelaskan materi dengan runtut agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Pada kegiatan kali ini guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab terkait dengan materi yang disampaikan. Sebelum kegiatan akhir atau penutup, guru dan siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan hari ini serta menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.

Pertemuan kedua siklus I, kegiatan dimulai dengan salam berdo'a dan menanyakan kabar dan kehadiran siswa. Kegiatan selanjutnya yaitu guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Pembelajaran dimulai dengan guru menajak siswa untuk mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengajak siswa untuk mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas dengan menampilkan video pada *power point iteraktif*. Kiatan kali ini guru meberikan pertanyaankeada siswa ”langkah apa saja yang harus dilakukan jika ingin membuat mobil dengan bahan kardus tersebut?”. Siswa sudah faham dengan langkah-langkah pembuatan guru meminta agar siswa menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat mobil seperti pada video yang sudah ditampilkan.

Selama kegiatan berlangsung guru mendampingi dan memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan dengan hati-hati. Setelah selesai

membuat mobil dari kardus guru menanyakan bagaimana pengalamannya membuat mobil dari kardus bekas “apakah ada kesulitan saat membuat?” “bagian mana yang sulit?”. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalamannya kedepan. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mencermati bangun datar yang ada pada mobil hasil karya siswa dan meminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar yang ada. Sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran guru memberikan evaluasi kegiatan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

c. Pengamatan

1) Data Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. 1
Aktivitas Guru Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		O 1	O 2	jumlah
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.	3	3	3
2.	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran.	2	2	2
3.	Guru mengkondisikan siswa dengan baik sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan.	2	2	2
4.	Guru melakukan apersepsi	2	2	2
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.	1	1	1
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.	2	2	2
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks.	3	2	2,5
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar	2	3	2,5
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah dilihat	3	3	3
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.	2	3	2,5

11.	Guru memutar media <i>power point interaktif</i> yang berkaitan dengan materi	2	2	2
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan	2	3	2,5
13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	2	3	2,5
14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.	3	3	3
Total Skor		27	28	32,5

Keterangan:

O1: Observer 1

O2: Observer 2

Keterangan skor:

4 : Sering muncul

3 : Muncul

2 : Jarang-jarang

1 : Tidak muncul

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru saat pembelajaran berlangsung maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah guru kegiatan yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{32,5}{56} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$

Presentase Keberhasilan:

84% – 100%	:Sangat Baik
69% – 84%	: Baik
54% – 69%	: Cukup
≤ 54%	: Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 62,5% dengan kategori cukup. Pada beberapa aspek guru sudah melakukannya dan menerapkannya dengan baik, akan tetapi masih perlu adanya perbaikan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan. Aspek-aspek yang di nilai oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah guru sudah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama-sama, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- b) Aspek kedua adalah guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan cukup baik.

- c) Aspek ketiga adalah aspek ketiga adalah mengkondisikan siswa sebelum melakukan pembelajaran dilakukan, guru melakukan dengan cukup baik.
- d) Aspek keempat adalah guru melakukan absensi kepada siswa, dilakukan dengan cukup baik.
- e) Aspek kelima adalah aspek guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami, guru melakukan dengan kurang baik.
- f) Aspek keenam adalah aspek guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan cukup baik.
- g) Aspek ketujuh adalah aspek guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks, guru melakukan dengan cukup baik.
- h) Aspek kedelapan adalah aspek guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar, guru melakukan dengan cukup baik.
- i) Aspek kesembilan adalah aspek guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikiran siswa pada gambar yang telah dilihat, gur sudah melakukannya dengan baik.
- j) Aspek kesepuluh adalah aspek guru membantu siswa untuk mencermati tahapan membuat dari kardus bekas, guru sudah melakukan dengan cukup baik.

- k) Aspek kesebelas adalah aspek guru memutarakan media *power point interaktif* yang berkaitan dengan materi, guru sudah melakukan dengan cukup baik.
- l) Aspek kedua belas adalah aspek guru membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan, guru sudah melakukan dengan cukup baik.
- m) Aspek ketiga belas adalah aspek guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, guru sudah melakukan dengan cukup baik.
- n) Aspek keempat belas adalah aspek guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari, guru melakukan dengan baik.

2) Data Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 2

Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		O1	O2	
1.	Siswa aktif selama pembelajaran	2	2	2
2.	Siswa konsentrasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran	2	2	2
3.	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran	3	4	3,5
4.	Siswa bekerjasama dengan baik	2	3	2,5
5.	Siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru	3	2	2,5
	Total	12	13	12,5

Keterangan:

O1: Observer 1

O2: Observer 2

Keterangan skor:

4 : Sering muncul

3 : Muncul

2 : Jarang-jarang

1 : Tidak muncul

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru saat pembelajaran berlangsung maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah guru kegiatan yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{12,5}{20} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$

Presentase Keberhasilan:

84% – 100% :Sangat Baik

69% – 84% : Baik

54% – 69% : Cukup

≤ 54% : Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 62,5% dengan kategori cukup. Pada beberapa aspek siswa melakukan dengan baik akan tetapi masih sangat perlu bimbingan dan dampingan guru agar kedepannya lebih meingkat lagi. Kususnya pada aspek konsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil aktivitas siswa yang meningkat ini juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh bruner (1967), bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti sebagai berikut: Aspek-aspek yang di nilai oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah aspek siswa aktif selama pada kegiatan pembelajaran dengan cukup baik.
- b) Aspek kedua adalah aspek siswa cukup baik melakukan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.
- c) Aspek ketiga adalah aspek siswa ikut antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- d) Aspek keempat adalah aspek siswa dapat bekerjasama saat pembelajaran dengan cukup baik.
- e) Aspek kelima adalah aspek siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan cukup baik.

3) Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. 3

Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	Keterangan	Nilai
1.	Kognitif	70%
2.	Afektif	70,63%
3.	Psikomotor	74%
4.	Persentase	71,54%

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan media *power point interaktif*. Namun, meskipun sudah meningkat peserta didik akan dikatakan tuntas jika mereka mendapatkan nilai yang sesuai dengan KKM yaitu 72. Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata sebesar 71,54% dengan kategori baik.

Berdasarkan data hasil belajar siswa maka dapat diketahui persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

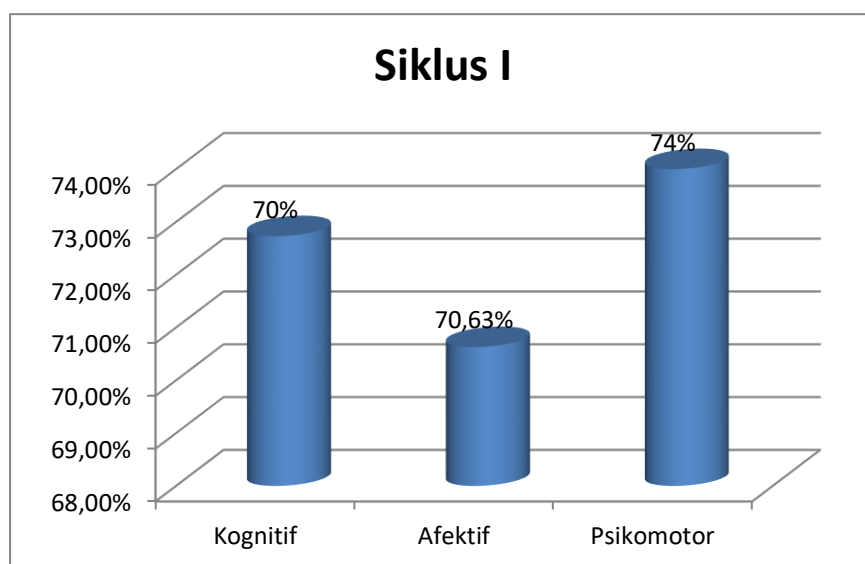


Diagram 4. 1

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram 4.1 menunjukkan hasil belajar siswa kognitif, afektif dan psikomotor pada rata-rata siklus I yaitu 71,54%. Hasil rata-rata belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 70%. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% pada. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74%. Hasil siklus I dinyatakan belum berhasil karena target peneliti ketuntasan belajar klasikal dengan persentase 75%.

d. Refleksi Siklus 1

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir siklus 1 bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau peningkatan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan

yang telah dilakukan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi siklus I terdapat beberapa hal yang menjadi kendala antara lain:

- 1) Siswa kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan guru.
- 2) Siswa masih belum sepenuhnya konsentrasi dan fokus untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Guru tidak menggunakan metode tertentu untuk menarik perhatian siswa.
- 4) pembelajaran yang dilakukan belum runtut sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Perbaikan tersebut akan dilaksanakan pada siklus II, karena sebagai acuan untuk mencapai tingkat keberhasilan pada penelitian ini, selain itu perbaikan ini jua dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran.

3. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Siklus II ini dilakukan dengan tahapan yang sama dengan siklus I, pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Materi yang disampaikan juga sama yaitu tema 7 perkembangan teknologi. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 21-22 Juni 2023. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Hasil refleksi pada siklus I dinyatakan belum sesuai dan dilanjutkan perbaikan pada siklus II. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II ini dengan harapan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan hal yang harus disiapkan adalah memperbaiki perangkat pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus II sama halnya dengan siklus I yang akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan dengan materi yang akan diajarkan sama dengan siklus I yaitu tema 7 tentang perkembangan teknologi.

Pertemuan pertama siklus II, diawali dengan berdo'a bersama dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu guru melakukan presensi kepada setiap siswa untuk melihat kehadiran siswa serta dilanjutkan untuk menanyakan kabar siswa hari ini. Sebelum memberikan materi guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan kita lakukan pada hari ini dilanjutkan dengan mengajak siswa untuk bermain permainan 3,6,9 dimana jika ada siswa yang salah menyebutkan kelipatan angka 3 siswa diminta untuk menyanyikan lagu nasional, dengan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan tidak merasa bosan. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks dengan judul berlibur di rumah paman kemudian dilanjutkan untuk

mencari kata-kata sukar yang muncul dalam teks bacaan tersebut. Selanjutnya guru akan memulai pembelajaran dengan menggunakan media *power point interaktif* dan menjelaskan materi dengan runtut agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Pada siklus ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab terkait dengan materi yang disampaikan. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani untuk bertanya jika masih ada materi yang kurang difahami. Sebelum kegiatan akhir atau penutup, guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu semangat belajar dan siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan hari ini..

Pertemuan kedua siklus II, kegiatan dimulai dengan salam berdo'a dan menanyakan kabar dan kehadiran siswa. Pembelajaran dimulai dengan guru menajak siswa untuk mengulas kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk mencermati bangun datar yang ada pada mobil hasil karya siswa dan meminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar yang ada. Guru memberika reward kepada siswa yang berkenan maju kedepan dan mempresentasikan hasil karyanya seperti video yang sudah disimak pada pertemuan sebelumnya dan memberikan motivasi kepada siswa yang lainnya agar berani untuk maju kedepan. Setelah itu guru dan siswa mengulas kembali materi yang sudah disampaikan dan menayakan kepada siswa "apakah masih ada yang belum difahami?". Sebelum mengakhiri

kegiatan pembelajaran guru memberikan evaluasi kegiatan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

c. Pengamatan

1) Data Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. 4
Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang diamati	SIKLUS II		
		O1	O2	jumlah
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.	4	3	3,5
2.	Memperiapkan alat dan media pembelajaran.	4	3	3,5
3.	Guru mengkondisikan siswa dengan baik sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan.	4	4	4
4.	Guru melakukan apersepsi	4	3	3,5
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.	4	3	3,5
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.	3	4	3,5
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca teks.	3	4	3,5
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar	3	4	3,5
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah dilihat	4	4	4
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.	3	4	3,5
11.	Guru memutar media <i>power point interaktif</i> yang berkaitan dengan materi	3	4	3,5
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan	4	4	4
13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	3	2	3,5

14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.	4	4	4
Total Skor		43	44	43,5

Keterangan:

O1: Observer 1

O2: Observer 2

Keterangan skor:

4 : Sering muncul

3 : Muncul

2 : Jarang-jarang

4 : Tidak muncul

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru saat pembelajaran berlangsung maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah guru kegiatan yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{43,5}{56} \times 100\%$$

$$= 77,67\%$$

Presentase Keberhasilan:

84% – 100% :Sangat Baik

69% – 84% : Baik

54% – 69% : Cukup

$\leq 54\%$: Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 77,67% dengan kategori baik. Terlihat guru sudah melakukannya dengan baik pada keseluruhan aspek. Adapun aspek aktivitas kegiatan guru sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah guru sudah membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama-sama, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- b) Aspek kedua adalah guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- c) Aspek ketiga adalah aspek ketiga adalah mengkondisikan siswa sebelum melakukan pembelajaran dilakukan, guru melakukan dengan baik.
- d) Aspek keempat adalah guru melakukan absensi kepada siswa, dilakukan dengan baik.
- e) Aspek kelima adalah aspek guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami, guru melakukan dengan baik.

- f) Aspek keenam adalah aspek guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, dengan baik.
- g) Aspek ketujuh adalah aspek guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks, guru melakukan dengan baik.
- h) Aspek kedelapan adalah aspek guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar, guru melakukan dengan baik.
- i) Aspek kesembilan adalah aspek guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikiran siswa pada gambar yang telah dilihat, guru sudah melakukannya dengan baik.
- j) Aspek kesepuluh adalah aspek guru membantu siswa untuk mencermati tahapan membuat dari kardus bekas, guru sudah melakukan dengan baik.
- k) Aspek kesebelas adalah aspek guru memutarakan media *power point interaktif* yang berkaitan dengan materi, guru sudah melakukan dengan baik.
- l) Aspek kedua belas adalah aspek guru membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan, guru sudah melakukan dengan baik.
- m) Aspek ketiga belas adalah aspek guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa, guru sudah melakukan dengan baik.

- n) Aspek keempat belas adalah aspek guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari, guru melakukan dengan baik.

2) Data Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 5

Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		O1	O2	
1.	Siswa aktif selama pembelajaran	3	4	3,5
2.	Siswa konsentrasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran	4	4	4
3.	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran	4	4	4
4.	Siswa bekerjasama dengan baik	3	4	3,5
5.	Siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru	4	3	3,5
	Total	18	19	18,5

Keterangan:

O1 : Observer 1

O2 : Observer 2

Keterangan skor:

4 : Sering muncul

3 : Muncul

2 : Jarang-jarang

1 : Tidak muncul

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Jumlah siswa kegiatan yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$\begin{aligned} P &= \frac{18,5}{20} \times 100\% \\ &= 92,5\% \end{aligned}$$

Persentase Keberhasilan:

84% – 100% :Sangat Baik

69% – 84% : Baik

54% – 69% : Cukup

≤ 54% : Kurang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa skor total yang diperoleh yaitu 92,5% dengan kategori sangat baik. Upaya guru dalam mengatasi permasalahan terlihat dengan baik sehingga pada siklus II ini siswa mulai kondusif dan aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Akan tetapi hal tersebut harus tetap dilakukan oleh guru untuk menerapkan

kebiasaan yang baik kepada siswa. Aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah aspek siswa aktif selama kegiatan pembelajaran.
- b) Aspek kedua adalah aspek siswa sudah melakukan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.
- c) Aspek ketiga adalah aspek siswa ikut antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- d) Aspek keempat adalah aspek siswa dapat bekerjasama saat pembelajaran dengan baik.
- e) Aspek kelima adalah aspek siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik.

3) Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4. 6

Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	Keterangan	Nilai
1.	Kognitif	90%
2.	Afektif	78,33%
3.	Psikomotor	79%
4.	Persentase	82,44%

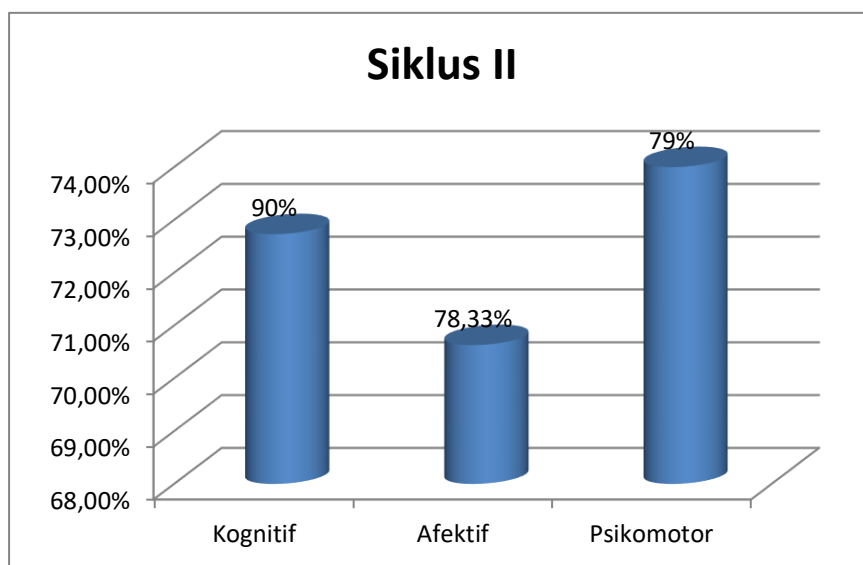


Diagram 4. 2

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram 4.2 menunjukkan hasil belajar siswa kognitif, afektif dan psikomotor pada rata-rata siklus II yaitu 82,44%. Hasil rata-rata belajar kognitif siswa pada siklus II sebesar 90%. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus II sebesar 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 79%. Data diatas menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh peningkatan pada setiap siklusnya.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan pada siklus II, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 gintungan mengalami peningkatan sesuai dengan yang ingin dicapai peneliti. Secara umum juga tidak terdapat kendala yang cukup serius pada siklus II ini. Selain itu kendala yang ada pada siklus II mampu diatasi dengan baik oleh

guru sehingga kegiatan berjalan dengan lancar. Berdasarkan hal kegiatan siklus II maka dilakukannya sebagai refleksi sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani bertanya jika masih merasa dirinya kurang faham dengan materi yang disampaikan.
- 2) Memberikan *games* atau *icebreaking* sebelum memulai pembelajaran agar siswa memiliki semangat belajar yang baik.
- 3) Melakukan kegiatan atau model tertentu agar siswa merasa bahwa pembelajaran kali ini berbeda dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
- 4) Menyampaikan materi dengan runtut agar siswa tidak bingung untuk menerima materi pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis peneliti terdapat aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya, hal ini menunjukkan bahwa kekurangan atau kendala pada siklus I diperbaiki dengan baik di siklus II. Hal ini seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Widyaningrum et al., (2022) menyatakan bahwa media *Power Point Interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut merupakan diagram perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II.

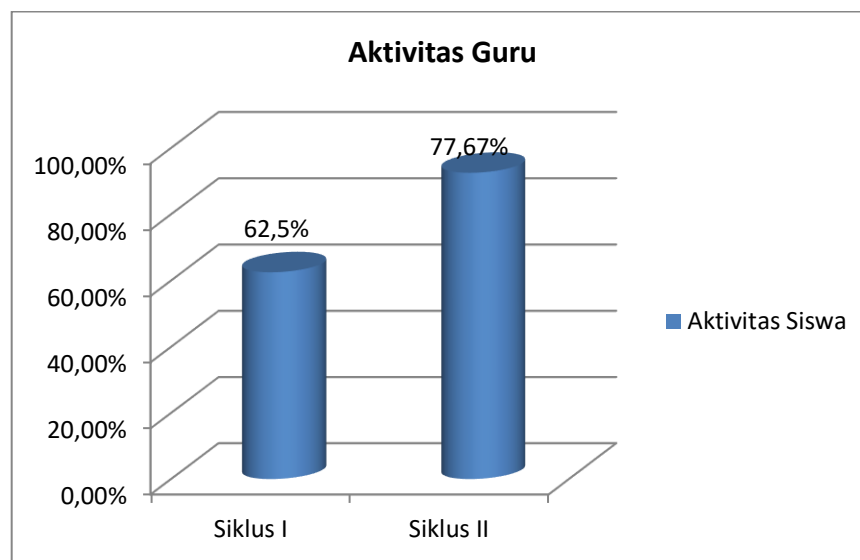


Diagram 4. 3

Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan diagram 4.3 menunjukkan aktivitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *power point interaktif* pada siklus I seingga siklus II yang diamati oleh observer telah mengalami peningkatan. Pada siklus I dalam penelitian yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 62,5%, masih terdapat banyak aspek yang harus diperbaiki oleh guru. Sementara, pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase sebesar 77,67%. Menurut Sadewo & Purnasari (dalam zakiyah dkk, 2022) pada suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung tenaga pendidik seharusnya dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif saat sudah berada di kelas. Tindakan atau bentuk agar siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan cara memberikan kegiatan yang menyenangkan atau biasa yang disebut dengan ice breaking.

2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya hal ini menunjukkan bahwa terdapat kendala atau kekurangan ketika dilakukannya siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

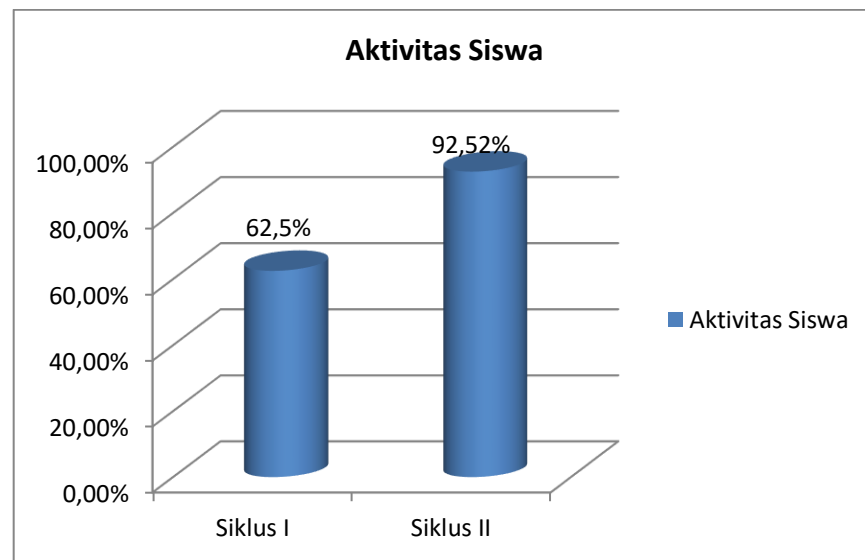


Diagram 4. 4

Perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan diagram 4.4 menunjukkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan media *power point interaktif* yang diamati oleh 2 observer sudah tuntas dan mengalami peningkatan. Pada siklus I penelitian yang dilakukan memperoleh presentase 62,5% dan ada beberapa kendala yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya, kemudian pada siklus II

mengalami peningkatan dengan mendapatkan presentase 92,5%. Hal ini seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh

3. Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil perhitungan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi pada proses pembelajaran. Berikut adalah hasil perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

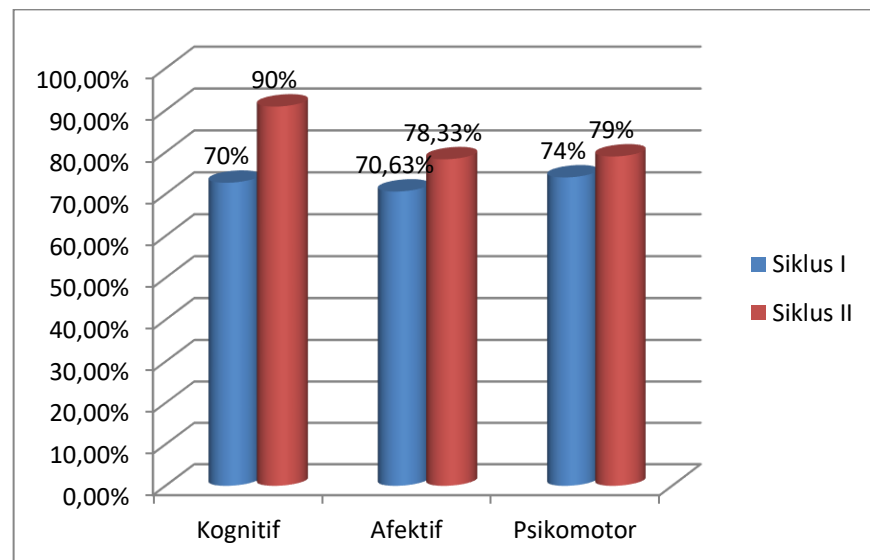


Diagram 4. 5

Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram 4.5 menunjukkan hasil belajar siswa kognitif, afektif dan psikomotor pada rata-rata siklus I dan siklus II yang telah diamati oleh 2 observer menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 70% pada siklus I dan sebesar 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% dan sebesar

78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74% dan sebesar 79% pada siklus II. Data diatas menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh peningkatan pada setiap siklusnya.

Siklus I siswa memperoleh ketuntasan yang masih dibawah rata-rata yang ingin dicapai peneliti yaitu 75%, sehingga peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus II. Siklus II ini sudah mulai nampak peningkatan dengan presentase lebih dari 75% sehingga dapat dikatakan penelitian ini berhasil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *power point interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri Gintungan, dengan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa sebesar 70% pada siklus I dan sebesar 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% dan sebesar 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74% dan sebesar 79% pada siklus II. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas guru mendapatkan rata-rata 62,5% dan pada siklus II sebesar 77,67%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 62,5% pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 92,5%.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian tindakan kelas peneliti menyampaikan beberapa hal tentang penerapan media *Power point Interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas III Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Power Point Interaktif* sangat berpengaruh besar bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Siswa dapat belajar kapanpun karena *Power Point Interaktif* dapat di buka kapanpun dan dimanapun tanpa menggunakan kuota internet.

C. Keterbatasan

Bedasarkan pada saat peneitian tindakan kelas ada beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti, dan ada beberapa faktor yang di alami peneliti sebagi berikut:

1. Jumlah objek yang digunakan untuk penelitian hanya berjumlah 10 siswa.
2. Penelitian dilaksanakan pada saat menjelang peniaian akhir semester (PAS), sehingga waktu yang diberikan hanya terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT DALAM PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN STATISTIKA. *Journal of Controlled Release, 11(2)*, 430–439.
- Ayudhityasari, R. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara, 4(2)*, 105. <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i2.1678>
- Deni Putri Widyaningrum, Heri Maria Zulfiati, & Milatun Nisa. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tematik Muatan Ipa Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 3(1)*, 1–10. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no1.a11903>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (Limbong, T). Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, M. adi, Rahmi, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsyarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Hakikat media dalam pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmad, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(4)*, 2199–2208.
- Huda, M. M., Maftuh, B., & William, N. (2023). *Urgensi Pendidikan Multikultural di*

Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pencegahan Konflik Sosial Sejak Dini
Pendahuluan. 6(2), 1015–1022. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5576>

Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>

Irfan, M. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XII IPS SMA. *Artike Penelitian Universitas Tanjungpura Pontianak*, 1(01), 47–55.

Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50–63. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.272>

Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik*. CV. AE Media grafika.

Kharisma, A. I., Hida, M. M., & Shinta. (2022). *Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2*. 02(01), 131–137.

Kumalasari, N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas II Dalam Pembelajaran Daring Tematik Melalui Media Belajar Power Point Interaktif. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7313>

Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah:*

Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100.

<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.

Nafisah, W. (2021). *Artikel Pensitasi_IPA014_Upload*.

Nugrahaningtyas, M. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Media Power Point Bernarasi pada Siswa Kelas V Semester 1 SDN Cangkol 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(2), 1–14.

Nurfadilillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.

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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskadar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.). Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/1ZgQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover

Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. kencana.

Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.

- Rohani. (2019). *DIKTAT*.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 27(1), 1–13.
<https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.
- Valent, D. M., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2022a). *JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 731-744 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. 4*, 731–744.
- Valent, D. M., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2022b). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Power Point Interaktif. 4*, 731–744.
- Widyaningrum, D. P., Zulfiati, H. M., & Nisa, M. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tematik Muatan Ipa Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no1.a11903>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN
 SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018
LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT
 Website : www.um.lamongan.ac.id - Email : um.lamongan@yahoo.co.id
 Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251

Lamongan, 31 Mei 2023

Nomor : 3317 /III.AU/F/2023
 Lamp. : -
 Perihal : *Permohonan Penelitian*

Kepada
 Yth. **Kepala SDN 2 Gintungan
 Kecamatan Kembangbahu
 Kabupaten Lamongan
 Di**

TEMPAT

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan penulisan tugas akhir penulisan Skripsi Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sains, Teknik dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun, Ajaran 2022 - 2023


Bersama ini mohon dengan hormat, ijin melaksanakan kegiatan penelitian di Instansi yang Bapak / Ibu pimpin guna menyelesaikan penulisan tugas akhir tersebut, adapun mahasiswa pelaksana adalah :

NAMA	NIM	JUDUL PENELITIAN
Heni Dwi Wulandari	19.04.01.0019	Penerapan Media <i>Power Point Interaktif</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala LPPM
 Universitas Muhammadiyah Lamongan


Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.
 NIK. 19881020201211 056

Tembusan Disampaikan Kepada :
 Yth. 1. Yang Bersangkutan
 2. Arsip.

Lampiran 2 Surat Keterangan


PEMERINTAH KABUPATEN LAMONGAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 GINTUNGAN
 Desa Gintungan Kec Kembangbahu Lamongan
 NPSN : 20506198 NSS : 101050706027

SURAT KETERANGAN
No.421.2/ 031 /413.102.133439/2023



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SAIFUL ADIYANA,S.Pd
 NIP. : 19781012 200801 1 012
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Sekolah : SD Negeri 2 Gintungan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Heni Dwi Wulandari
 Tempat/Tgl. Lahir : Lamongan, 01 Mei 2001
 N I M : 1904010019
 Fakultas : Sain Teknologi dan Pendidikan
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka penusunan skripsi dengan judul "Penerapan Media Power Point Interraktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar" di SD Negeri 2 Gintungan Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan Tahun Ajaran 2022/2023 Pada Tanggal 14 Juni 2023

Kembangbahu , 15 Juni 2023
 Kepala Sekolah,


SAIFUL ADIYANA,S.Pd
 NIP.19781012 200801 1 012

*Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus I**

Kelas	: III
Tema 7	: Perkembangan Teknologi
Sub Tema 4	: Perkembangan Teknologi Transportasi
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia dan Matematika
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator

1. Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini. Membandingkan (C4) 3.6.2 Menyimpulkan isi teks yang berjudul “Berlibur ke Rumah Paman” Menyimpulkan (C5)
4.6	Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1 Menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks “Berlibur ke Rumah Paman” Menentukan (P5)

2. Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.1 Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris Membuktikan (C5)

		3.10.2 Membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga Membandingkan (C4)
4.10	Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar	4.8.1 Menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris Menentukan (P5)

C. Tujuan Pembelajaran

- Bahasa Indonesia Setelah membaca dan mencermati teks “Berlibur ke Rumah Paman” peserta didik dapat:
 1. Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini dengan tepat
 2. Menyimpulkan isi teks bacaan secara runtut dan lancar
 3. Menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks dengan tepat.
- Matematika
Setelah peserta didik melakukan praktik langsung dengan menggunakan alat ukur penggaris, peserta didik dapat :
 1. Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris dengan tepat
 2. Membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga dengan benar
 3. Menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris secara tepat.

D. Sumber Dan Media

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Gambar berbagai jenis alat transportasi
3. Pisau, gunting, selotip, kardus bekas utuh (bekas kotak susu, kotak biskuit, kotak sepatu), penggaris, spidol, lem, dan kertas putih 1 lembar

E. Pendekatan & Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Teknik : Example Non-Example

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia

- a. Fakta

Transportasi, yaitu perpindahan barang dan orang dari satu tempat ke tempat lain dan berbagai cara yang dengannya gerakan tersebut dilakukan. Jadi teknologi transportasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk transportasi.

- b. Konsep

Teknologi transportasi mengacu pada alat dan mesin yang digunakan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kondisi sehubungan dengan pergerakan orang dan barang.

c. Prinsip

Ada tiga macam teknologi transportasi yang digunakan, yaitu sebagai berikut: teknologi transportasi darat, teknologi transportasi udara, dan teknologi transportasi udara.

d. Prosedur

1. Teknologi Transportasi Darat

Teknologi transportasi darat adalah suatu transportasi kendaraan yang berjalan menggunakan jalan darat untuk mengangkut barang ataupun orang. Alat angkutan darat ada yang masih tradisional dan ada juga yang sudah modern. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis yaitu ada yang bermesin dan tidak bermesin yang masih digunakan hingga sekarang. Angkutan yang tidak bermesin bersifat tradisional dan berlangsung sejak dahulu misalnya sepeda, becak, delman, gerobak dan masih banyak yang lainnya. Transportasi yang tidak menggunakan mesin pada umumnya menggunakan hewan. Lalu, teknologi transportasi yang menggunakan mesin sifatnya modern dan berlangsung hingga zaman sekarang seperti sepeda motor, bus, kereta api dan lain

2. Teknologi Transportasi Udara

Teknologi transportasi udara adalah jenis teknologi kendaraan atau sarana dalam bertransportasi yang beroperasi di udara layaknya sebuah pesawat terbang. Pesawat terbang umumnya mampu terbang di udara atau di atmosfer dan umumnya juga digunakan untuk mengangkut orang ataupun barang.

3. Teknologi Transportasi Air

Teknologi transportasi air adalah sebuah pengangkutan melalui air yang meliputi angkutan sungai, danau, selat, dan juga laut. Alat angkutan yang berada di air juga ada yang sederhana dan juga modern. Masyarakat pada masa lalu masih menggunakan alat transportasi air yang masih sederhana sehingga masyarakat bisa membuat transportasi itu sendiri dari bambu seperti rakit, perahu dayung, dan perahu layar. Rakit dan perahu dayung dapat digerakkan dengan menggunakan tenaga manusia, sedangkan perahu layar dapat digerakkan dengan menggunakan tenaga angin dan tenaga manusia. Seiring banyaknya ditemukan mesin bermotor, masyarakat kini menggunakan perahu bermotor dan kapal sebagai sarana dan prasarana alat transportasi air. Kapal-kapal sekarang dapat mengangkut barang yang banyak sampai berton-ton serta dapat menempuh jarak yang cukup jauh, bahkan kini sekarang kapal besar bisa dapat digunakan untuk mengantar manusia ke tempat lain. Alat angkutan air yang bersifat sederhana meliputi rakit, sampan, perahu, dan perahu layar. Sedangkan alat angkutan yang bersifat modern meliputi kapal penumpang yang terdiri dari speed boat, jet foil, kapal feri, kapal pesiar, dan juga kapal angkutan barang yang terdiri dari kapal tanker dan kapal peti kemas.

2. Matematika

a. Fakta

Kita dapat menentukan keliling suatu bangun datar dengan cara menjumlahkan panjang sisi-sisinya. Satuan panjang baku yang dapat digunakan antara lain milimeter (mm), sentimeter (cm), dan meter (m).

b. Konsep

Pengukuran dengan menggunakan satuan baku merupakan sebuah pengukuran yang hasilnya tetap atau standar. Satuan baku yang berlaku untuk mengukur panjang sebuah benda ataupun jarak adalah kilometer (*km*), hektometer (*hm*), dekameter (*dam*), meter (*m*), desimeter (*dm*), centimeter (*cm*), dan millimeter (*mm*).

c. Prinsip

Keliling adalah jarak perpindahan titik dari lintasan awal sampai ke lintasan akhir (titik awal dan titik akhir adalah titik yang sama).

d. Prosedur

Untuk mengilustrasikan konsep keliling, kita bisa mengajak siswa untuk membayangkan atau menceritakan saat sedang berlari mengelilingi lapangan. Keliling lapangan akan sama dengan jarak tempuh siswa mengelilingi lapangan dari titik awal sampai kembali lagi ke titik tersebut.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Setelah itu, guru meminta setiap siswa menyampaikan satu kata yang menggambarkan dirinya saat ini. Minta siswa untuk menyampaikan satu kata sifat/karakter yang ingin mereka capai hari ini secara cepat, misalnya , “sopan”, bertanggung jawab”, “ berani”, “tekun”, “bersungguh-sungguh”, dan lain-lain. (Penguatan Pendidikan Karakter) 4. Sampaikan pada siswa mengenai sikap baik yang ingin dilakukan oleh guru pada hari ini 5. Tanyakan sikap baik apa yang ingin mereka kembangkan hari ini. 6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran. 7. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui. 	15 menit

	<p>8. Guru menyampaikan bahwa dalam minggu ini mereka akan membahas beberapa permasalahan yang terkait dengan perkembangan teknologi transportasi.</p> <p>9. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca teks. • Siswa berlatih membaca tanpa suara (silent reading). Siswa membaca sambil mencermati isi teks. <p>(Literasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beberapa siswa mendapat kesempatan membaca teks dengan baik. Siswa dibantu membaca dengan baik dan suara harus jelas hingga terdengar semua teman-temannya. Berilah motivasi kepada siswa yang bersuara pelan saat membaca. Siswa menyimak guru memberi contoh cara membaca teks yang baik. Selanjutnya, siswa diminta berlatih membaca secara mandiri di saat luang. • Jika memungkinkan, beri siswa kesempatan untuk bertanya terkait teks dan siswa lain diberi kesempatan menjawab sebelum guru merespons. • Siswa mengidentifikasi kata-kata baru pada teks dan melafalkannya. • Siswa bertanya jawab dengan bimbingan guru. 	140 menit

	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta siswa mencermati teks sambil menggaris bawahi kalimat utama yang terdapat pada setiap kalimat pertama. Guru dapat menjelaskan kembali maksud kalimat utama.• Beberapa siswa mendapat kesempatan membaca nyaring kalimat-kalimat utama yang ditemukannya pada teks. Siswa lain dapat membantu mengoreksi jika ada yang salah. (<i>Critical thinking and Problem Solving</i>)• Siswa mencoba menemukan ide pokok/isi cerita berdasarkan kalimat utama.• Siswa menuliskan ide pokok/isi cerita pada buku siswa <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none">• Beri kesempatan kepada siswa untuk mencermati gambar perkembangan menggunakan alat transportasi yang ada pada buku siswa.• Mintalah mereka menyampaikan apa yang ada di pikirannya tentang gambar. (HOTS)• Siswa membaca perintah kegiatan dan menyelesaikannya.	
--	---	--

- Setelah itu, beri kesempatan kepada siswa untuk bercerita tentang perkembangan menggunakan alat transportasi berdasarkan jawabannya. Beberapa siswa mendapat kesempatan untuk bercerita di depan kelas. Upayakan kesempatan diberikan secara merata. Sampaikan motivasi kepada siswa agar mengerjakan tugas dengan percaya diri.

Ayo Mengamati

- Siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.
- Guru bertanya, kegiatan apa saja yang ada pada gambar. Arahkan siswa untuk menjawab memotong, melipat, dan menyambung.
- Setelah mencermati, guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat mobil seperti pada gambar.
- Siswa menyiapkan beberapa peralatan yang dibutuhkan. Mereka dapat menggunakan peralatan bersama-sama.
- Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan

Ayo Berkreasi

- Siswa membuat mobil dengan mengikuti petunjuk pada buku dan guru memotivasi siswa untuk bersemangat membuat mobil. (*Creativity and Innovation*)

- Guru bertanya kepada siswa tentang pengalamannya membuat mobil dari kardus bekas. Apakah ada kesulitan? Bagian mana yang paling sulit?
- Beri kesempatan siswa untuk menyampaikan pengalamannya secara singkat agar banyak siswa mendapat kesempatan bercerita.
- Jelaskan kepada siswa tentang teknik potong, lipat, dan sambung yang dilakukan saat membuat mobil.

Ayo Berkreasi

- Mintalah siswa mencermati bangun datar yang terdapat pada mobil hasil karyanya.
- Minta siswa menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar yang ada.
- Siswa mencermati bentuk kaca sebagai salah satu bentuk bangun datar yang terdapat pada mobil.
- Guru meminta siswa mencermati ukuran kaca mobil pada buku siswa.
- Mintalah siswa menyebutkan banyak sisi dan panjang setiap sisi.

Ayo Berlatih

- Setelah beberapa kali berlatih menghitung keliling bangun datar, siswa mengerjakan latihan menghitung keliling pada buku.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ingatkan siswa untuk bekerja secara mandiri. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, 'hebat', 'seru', 'semangat', 2. Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami. 4. Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamnya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia. 5. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius) 	15 menit

Lamoongan, 3 April 2023

Wali Kelas

Takim Ashari, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS II**

Kelas	: III
Tema 7	: Perkembangan Teknologi
Sub Tema 4	: Perkembangan Teknologi Transportasi
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia dan Matematika
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

H. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

I. Kompetensi Dasar Dan Indikator

1. Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.6	Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.	3.6.1 Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini. Membandingkan (C4) 3.6.2 Menyimpulkan isi teks yang berjudul “Berlibur ke Rumah Paman” Menyimpulkan (C5)
4.6	Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.6.1 Menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks “Berlibur ke Rumah Paman” Menentukan (P5)

2. Matematika

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.10	Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar	3.10.1 Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris

		<p>Membuktikan (C5)</p> <p>3.10.2 Membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga</p> <p>Membandingkan (C4)</p>
4.10	Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling bangun datar	<p>4.8.1 Menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris</p> <p>Menentukan (P5)</p>

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini, siswa dapat mengetahui dengan tepat.
2. Dengan menyimpulkan isi teks bacaan secara runtut dan lancar, siswa dapat memahami dengan benar.
3. Dengan menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks, siswa dapat mengetahui dengan benar.
4. Dengan membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris, siswa dapat memahami dengan benar.
5. Dengan membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga, siswa dapat membedakan dengan benar.
6. Dengan menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris, siswa dapat menangkap materi secara tepat.

B. Sumber Dan Media

1. Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Gambar berbagai jenis alat transportasi
3. Pisau, gunting, selotip, kardus bekas utuh (bekas kotak susu, kotak biskuit, kotak sepatu), penggaris, spidol, lem, dan kertas putih 1 lembar

C. Pendekatan & Metode

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Teknik : Example Non-Example

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

D. Materi Pembelajaran**1. Bahasa Indonesia****a. Fakta**

Transportasi, yaitu perpindahan barang dan orang dari satu tempat ke tempat lain dan berbagai cara yang dengannya gerakan tersebut dilakukan. Jadi teknologi transportasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk transportasi.

b. Konsep

Teknologi transportasi mengacu pada alat dan mesin yang digunakan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kondisi sehubungan dengan pergerakan orang dan barang.

c. Prinsip

Ada tiga macam teknologi transportasi yang digunakan, yaitu sebagai berikut: teknologi transportasi darat, teknologi transportasi udara, dan teknologi transportasi udara.

d. Prosedur

4. Teknologi Transportasi Darat

Teknologi transportasi darat adalah suatu transportasi kendaraan yang berjalan menggunakan jalan darat untuk mengangkut barang ataupun orang. Alat angkutan darat ada yang masih tradisional dan ada juga yang sudah modern. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis yaitu ada yang bermesin dan tidak bermesin yang masih digunakan hingga sekarang. Angkutan yang tidak bermesin bersifat tradisional dan berlangsung sejak dahulu misalnya sepeda, becak, delman, gerobak dan masih banyak yang lainnya. Transportasi yang tidak menggunakan mesin pada umumnya menggunakan hewan. Lalu, teknologi transportasi yang menggunakan mesin sifatnya modern dan berlangsung hingga zaman sekarang seperti sepeda motor, bus, kereta api dan lain

1. Teknologi Transportasi Udara

Teknologi transportasi udara adalah jenis teknologi kendaraan atau sarana dalam bertransportasi yang beroperasi di udara layaknya sebuah pesawat terbang. Pesawat terbang umumnya mampu terbang di udara atau di atmosfer dan umumnya juga digunakan untuk mengangkut orang ataupun barang.

2. Teknologi Transportasi Air

Teknologi transportasi air adalah sebuah pengangkutan melalui air yang meliputi angkutan sungai, danau, selat, dan juga laut. Alat angkutan yang berada di air juga ada yang sederhana dan juga modern. Masyarakat pada masa lalu masih menggunakan alat transportasi air yang masih sederhana sehingga masyarakat bisa membuat transportasi itu sendiri dari bambu seperti rakit, perahu dayung, dan perahu layar. Rakit dan perahu dayung dapat digerakkan dengan menggunakan tenaga manusia, sedangkan perahu layar dapat digerakkan dengan menggunakan tenaga angin dan tenaga manusia. Seiring banyaknya ditemukan mesin bermotor, masyarakat kini menggunakan perahu bermotor dan kapal sebagai sarana dan prasarana alat transportasi air. Kapal-kapal sekarang dapat mengangkut barang yang banyak sampai berton-ton serta dapat menempuh jarak yang cukup jauh, bahkan kini sekarang kapal besar bisa dapat digunakan untuk mengantar manusia ke tempat lain. Alat angkutan air yang bersifat sederhana meliputi rakit, sampan, perahu, dan perahu layar. Sedangkan alat angkutan yang bersifat modern meliputi kapal penumpang yang terdiri dari speed boat, jet foil, kapal feri, kapal pesiar, dan juga kapal angkutan barang yang terdiri dari kapal tanker dan kapal peti kemas.

2. Matematika

a. Fakta

Kita dapat menentukan keliling suatu bangun datar dengan cara menjumlahkan panjang sisi-sisinya. Satuan panjang baku yang dapat digunakan antara lain milimeter (mm), sentimeter (cm), dan meter (m).

b. Konsep

Pengukuran dengan menggunakan satuan baku merupakan sebuah pengukuran yang hasilnya tetap atau standar. Satuan baku yang berlaku untuk mengukur panjang sebuah benda ataupun jarak adalah kilometer (*km*), hektometer (*hm*), dekameter (*dam*), meter (*m*), desimeter (*dm*), centimeter (*cm*), dan millimeter (*mm*).

c. Prinsip

Keliling adalah jarak perpindahan titik dari lintasan awal sampai ke lintasan akhir (titik awal dan titik akhir adalah titik yang sama).

d. Prosedur

Untuk mengilustrasikan konsep keliling, kita bisa mengajak siswa untuk membayangkan atau menceritakan saat sedang berlari mengelilingi lapangan. Keliling lapangan akan sama dengan jarak tempuh siswa mengelilingi lapangan dari titik awal sampai kembali lagi ke titik tersebut.

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran. 4. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui. 5. Guru menyampaikan bahwa dalam minggu ini mereka akan membahas beberapa permasalahan yang terkait dengan perkembangan teknologi transportasi. 6. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan transportasi yang mereka ketahui. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari ulang pelajaran yang telah dipelajari kemaren. <p>Ayo Bercerita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan apa yang ada di pikirannya tentang Video. 	140 menit

	<ul style="list-style-type: none">• Siswa diberi kesempatan untuk menceritakan ulang langkah-langkah pembuatan mobil dari kardus bekas. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.• Guru bertanya, kegiatan apa saja yang ada pada gambar dan video. Arahkan siswa untuk menjawab memotong, melipat, dan menyambung.• Setelah mencermati, guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat mobil seperti pada gambar.• Siswa menyiapkan beberapa peralatan yang dibutuhkan. Mereka dapat menggunakan peralatan bersama-sama.• Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan <p>Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa membuat mobil dengan mengikuti petunjuk pada buku dan guru memotivasi siswa untuk bersemangat membuat mobil. (<i>Creativity and Innovation</i>)• Guru bertanya kepada siswa tentang pengalamannya membuat mobil dari kardus bekas. Apakah ada kesulitan? Bagian mana yang paling sulit?• Beri kesempatan siswa untuk menyampaikan pengalamannya secara singkat agar banyak siswa mendapat kesempatan bercerita.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Jelaskan kepada siswa tentang teknik potong, lipat, dan sambung yang dilakukan saat membuat mobil. <p>Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mintalah siswa mencermati bangun datar yang terdapat pada mobil hasil karyanya. • Minta siswa menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar yang ada. • Siswa mencermati bentuk kaca sebagai salah satu bentuk bangun datar yang terdapat pada mobil. • Guru meminta siswa mencermati ukuran kaca mobil pada buku siswa. • Mintalah siswa menyebutkan banyak sisi dan panjang setiap sisi. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah beberapa kali berlatih menghitung keliling bangun datar, siswa mengerjakan latihan menghitung keliling pada buku. • Ingatkan siswa untuk bekerja secara mandiri. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa menyampaikan penilaiannya tentang kegiatan hari ini. Siswa dapat menyampaikannya dengan satu kata. Misalnya, ‘hebat’, ‘seru’, ‘semangat’, 2. Kemudian siswa menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah mereka lakukan sejak pagi, hal baru apa 	<p>15 menit</p>

	<p>yang mereka pelajari, dan hal apa yang ingin dipelajari lebih lanjut</p> <ol style="list-style-type: none">3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan kegiatan yang masih belum mereka pahami.4. Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur kepada Tuhan dan mengingatkan bahwa beragamanya bahan dasar pakaian yang ada di alam adalah salah satu bentuk kasih sayang Tuhan kepada manusia.5. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa <p>(Religius)</p>	
--	---	--

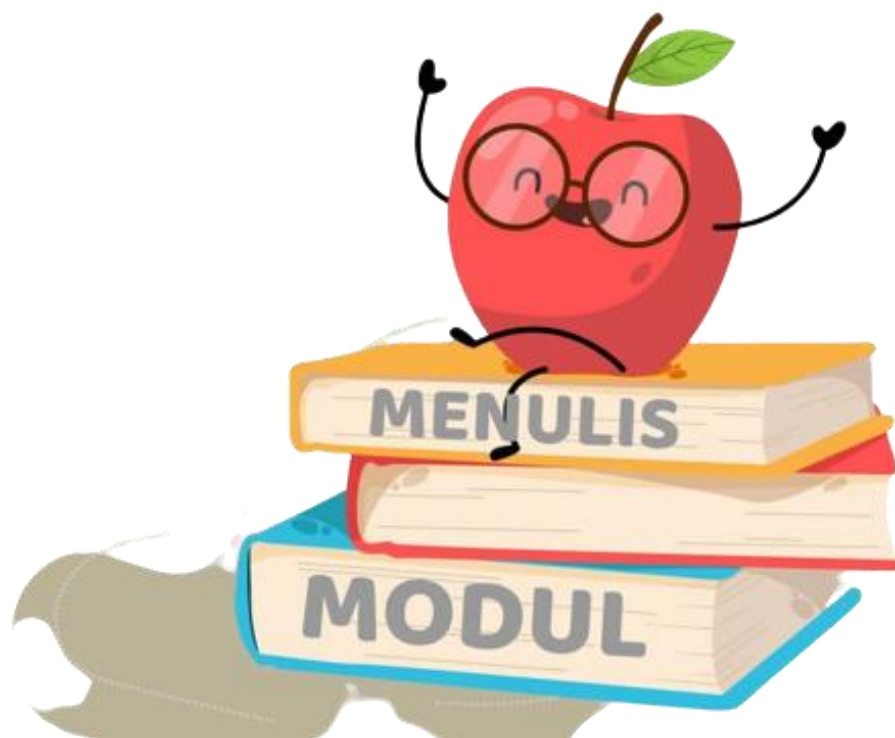
Lamoongan, 3 April 2023

Wali Kelas

Takim Ashari, S. Pd.

MODUL AJAR SUBTEMA 4

KELAS III



SEMESTER GENAP

2023

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI



Bayangkan, kamu harus pergi jauh. Kamu bisa berjalan kaki, tetapi butuh waktu lama. Apa yang dapat kamu lakukan?

Kamu dapat menggunakan alat transportasi. Yaitu, alat yang digunakan untuk mengangkut barang atau manusia dari satu tempat ke tempat lain. Alat transportasi apa saja yang sudah kamu ketahui?

Mari, kita bersenang-senang belajar tentang alat transportasi!

Pembelajaran 1

Membaca

Liburan yang lalu, Beni dan keluarganya berkunjung ke rumah paman. Apa saja yang mereka lakukan di sana?

Ayo, kita cari tahu bersama!

Bacalah teks berikut dengan intonasi yang tepat!

Berlibur di Rumah Paman

Saat liburan sekolah, Beni mengunjungi rumah paman. Rumah paman Beni di Manado. Manado adalah ibu kota Sulawesi Utara. Manado memiliki beberapa pulau yang memesona.



Paman mengajak Beni berkeliling kota dengan mengendarai bendi. Bendi adalah alat transportasi tradisional Manado. Orang Manado menggunakan bendi sejak dahulu. Di Pulau Jawa, bendi dikenal dengan delman atau dokar. Bendi adalah alat transportasi sederhana yang ditarik kuda.

Beni melihat orang Manado menggunakan bermacam-macam alat transportasi. Ada yang bersepeda dan mengendarai mobil pribadi. Ada juga yang mengendarai sepeda motor. Sebagian besar orang Manado menggunakan angkutan kota. Paman menjelaskan bahwa cara orang bepergian mengalami perubahan. Dulu, orang bepergian dengan menggunakan bendi.

Saat ini orang bepergian dengan menggunakan alat transportasi modern. Beni pergi ke Manado menggunakan mobil dan pesawat. Alat transportasi apa saja yang pernah kamu gunakan?

Ayo

Bacalah kembali teks “Berlibur di Rumah Paman“ dengan teliti!

Garis bawahi kalimat pertama dari setiap paragraf!

Tuliskan isi cerita dari setiap paragraf!

Isi Cerita			
Paragraf 1	Paragraf 2	Paragraf 3	Paragraf 4

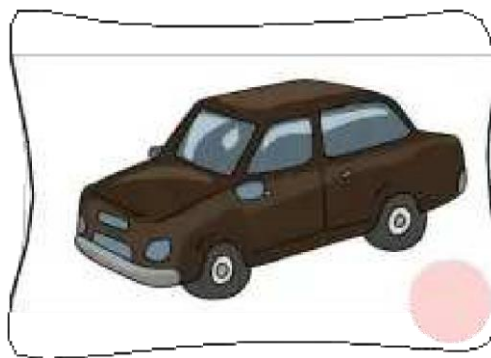
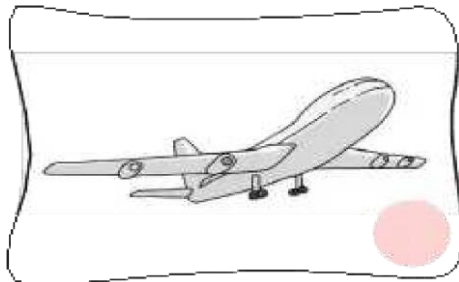
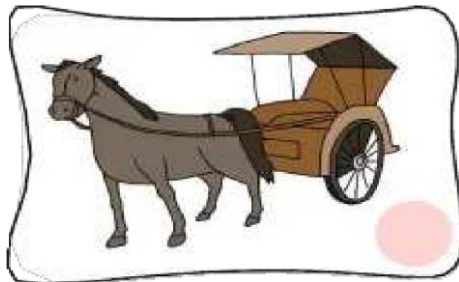
Ayo

Perhatikan gambar di bawah ini!

Urutkan perkembangan cara orang bepergian! Urutkan dengan memberi nomor pada kotak tersedia!

Lalu, ceritakanlah kepada temanmu!

Perkembangan Menggunakan Alat Transportasi



Salah satu alat transportasi yang banyak digunakan adalah mobil. Apakah kamu suka naik mobil? Maukah kamu menjadi perancang mobil? Sebelum kamu menjadi perancang mobil terkenal, ayo kita buat dulu mobil dari kardus bekas!

Amati proses membuat mobil berikut ini!

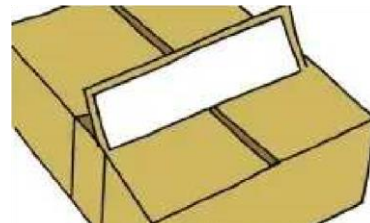
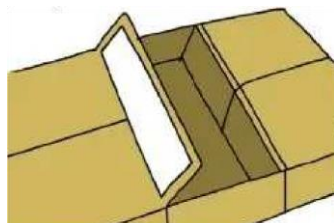
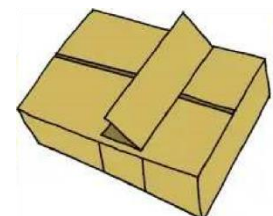
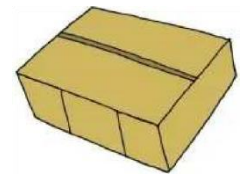
Peralatan yang dibutuhkan

Pisau, gunting, selotip, lem, kardus bekas (bekas kotak sepatu atau yang seukuran), 1 lembar kertas putih polos, penggaris, dan spidol, dan lem



Langkah-langkah pembuatan

1. Siapkan peralatan.
2. Selotip dengan rapat bagian kardus yang terpotong dengan rapat.
3. Buat pola pintu mobil pada bagian samping kanan dan kiri kardus
4. Potong garis pintu seperti pada gambar.
5. Buat pola kaca depan pada bagian atas kardus. Buat garis sekitar 1 cm dari setiap sisi sehingga membentuk persegi panjang. Potong pada 3 bagian sisi lalu, lipat potongan keatas sehingga membentuk kaca.
6. Potong kertas putih seukuran persegi panjang pada kaca depan. Lalu tempel bagian kaca depan.
7. Kelebihan kardus pada bagian belakang dilipat ke dalam, sehingga membentuk seperti sandaran kursi mobil.



Amatilah cara membuat kerajinan di atas!

Kegiatan apa saja yang kamu lakukan? Tulislah jawabanmu!

Kegiatan yang dilakukan dalam membuat kerajinan:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Siapkanlah peralatan untuk membuat karya!

Ikutilah langkah-langkah pada gambar!

Mintalah bantuan gurumu jika menemui kesulitan!

Kamu telah memotong kardus ketika membuat pintu dan kaca depan. Kamu juga telah memotong kertas dan menempelnya pada kaca depan. Kamu melipat potongan kardus bagian belakang menjadi sandaran kursi. Semua itu adalah cara-cara membuat karya kerajinan tangan.

Ayo Mencoba

Amatilah bangun datar pada mobil kardus buatanmu!

Bangun datar apa saja yang kamu temukan!

Sebutkan!

Perhatikan gambar kaca depan mobil! Berapa ukurannya?

20 cm



10 cm

Jika kamu akan menghias kaca mobil dengan pita, berapa panjang pita yang kamu butuhkan untuk menghias seluruh tepi kaca?

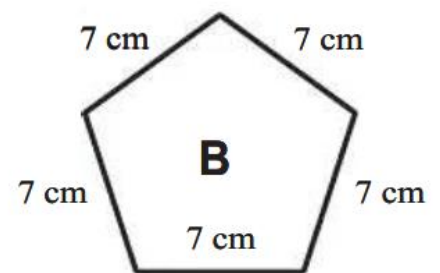
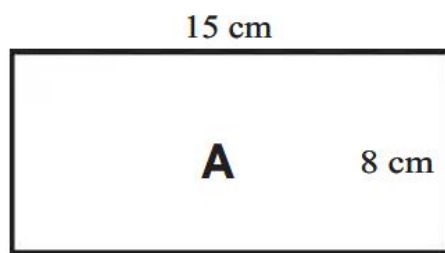
Mari kita hitung:

... cm + ... cm + ... cm + ... cm =

Panjang pita yang mengelilingi tepi kaca mobil adalah keliling kaca mobil.

Ayo Berlatih

Amati bangun datar berikut! Berapa kelilingnya?



Keliling

A =

B =

Kegiatan Bersama Orang tua

Orang tua bercerita tentang alat transportasi yang diketahuinya dan pengalamannya menggunakan alat transportasi.

Paman mengajak Beni ke pulau Bunaken. Bunaken memiliki keindahan bawah laut yang terkenal di dunia. Saat bepergian ke Bunaken, Beni menggunakan perahu umum.

Bagaimana suasana di dalam perahu yang Beni tumpangi?

Ayo Membaca

Bacalah teks berikut dengan suara nyaring!

Pergi ke Pulau

Paman mengajak Beni pergi ke pulau Bunaken dengan perahu umum. Perahu umum dapat ditumpangi siapa saja. Perahu yang ditumpangi Beni dapat memuat 30 orang penumpang. Di perahu, Beni bertemu banyak



orang. Perahu berisi penumpang yang beragam. Ada penumpang laki-laki dan perempuan. Ada anak-anak, remaja, dan orang tua. Ada penduduk setempat, pengunjung lokal, dan turis asing. Penumpang perahu mengenakan baju yang beragam. Turis asing mengenakan celana pendek dan kaus tanpa lengan. Ada juga yang memakai pakaian seragam. Semua penumpang duduk bersama-sama di dalam perahu. Selama di perahu, paman menyapa penumpang. Paman juga berbincang-bincang dengan penumpang. Mereka tertawa bersama saat ada yang melucu. Mereka senang dengan suasana akrab di perahu. Paman berdiskusi tentang transportasi air dengan turis asing. Paman bercerita bahwa Indonesia adalah negara pelaut. Transportasi air sudah digunakan sejak zaman dahulu. Awalnya transportasi hanya perahu kayu yang digerakkan tangan. Ada kano dan sampan. Sekarang, orang-orang

menyeberang laut dengan perahu mesin. Ada kapal feri yang dapat menampung banyak orang. Ada speed boat yang dapat bergerak dengan cepat. Ada kapal pesiar untuk pergi jarak jauh.

Seperti apakah transportasi air di masa depan?

Kalianlah penentu transportasi air di masa depan.

Bersiaplah, belajarlh dengan tekun dan penuh semangat.

Ayo Menulis

Bacalah kembali teks "Pergi ke Pulau 🏝️" dengan teliti!

Garis bawahi kalimat pertama dari setiap paragraf!

Tuliskan isi cerita dari setiap paragraf!

Isi Cerita

Paragraf 1	
Paragraf 2	
Paragraf 3	
Paragraf 4	
Paragraf 5	

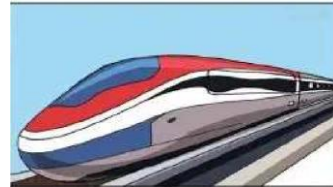
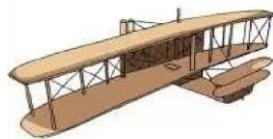
Ayo Bercerita

Alat transportasi terus berkembang. Berikut adalah gambar alat transportasi zaman dulu dan sekarang.

Pasangkanlah alat transportasi dulu dan sekarang berikut ini dengan cara menarik garis!

Ceritakan perkembangan alat transportasi yang paling kamu sukai!

Alat Transportasi Dulu dan Sekarang



Ayo

Amati kembali teks “Pergi ke Pulau“!

Perahu berisi penumpang yang beragam.

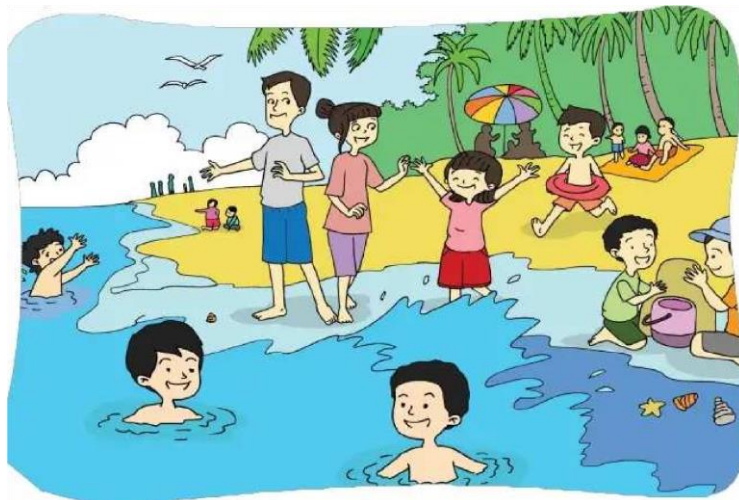
Tulislah keberagaman penumpang perahu di bawah ini!

Keberagaman Penumpang Perahu	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Ayo Membaca

Pemandangan di pantai sangat indah. Air lautnya bersih dan jernih. Beni bermain di pantai. Ia bermain bersama pengunjung lainnya. Mereka bermain ombak sambil berenang.

Paman berpesan agar Beni menjaga keselamatan diri dan orang lain saat bermain di pantai.



Menurutmu, apa yang dapat Beni lakukan untuk menjaga keselamatan orang lain saat bermain air di pantai?

Bertanya jawablah kepada temanmu!

Tuliskan hasil tanya jawabmu!

Menjaga Keselamatan Orang Lain di Pantai	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Ayo Berlatih

Kamu sudah tahu perbuatan yang dapat menjaga keselamatan orang saat bermain air di pantai.

Setiap perbuatan yang kamu lakukan pasti ada alasannya.

Amati perbuatan menjaga keselamatan orang lain berikut ini. Mengapa itu dilakukan?

Tuliskan jawabanmu! Lalu, ceritakan salah satu jawabanmu di depan kelas!

Tindakan Menjaga Keselamatan	Alasan
Memperhatikan teman yang bermain di pantai	

Menemani teman melakukan kegiatan di pantai	
Mengingatkan teman jika ada ombak besar	
Mengingatkan teman agar tidak berenang terlalu jauh ke laut	
Menyingkirkan benda tajam yang ada di dalam air	

Ayo Membaca



Bacalah teks berikut ini dengan senyap!

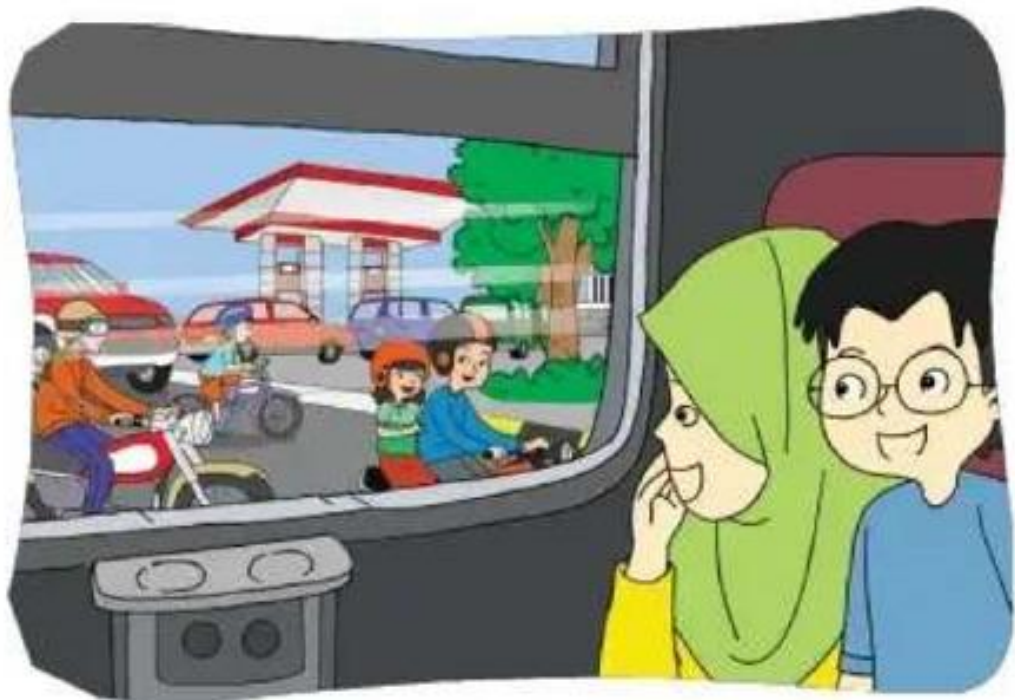
Perjalanan dengan Kereta

Ayah dan ibu mengajak Udin dan Mutiara pergi ke Cirebon. Mereka ingin mengunjungi kakek dan nenek. Udin dan Mutiara sangat senang.

Udin dan keluarganya pergi ke Cirebon dengan kereta api. Mereka pergi ke stasiun kereta dengan angkutan kota. Ayah sudah menyiapkan tiket kereta untuk mereka.

Mereka masuk ke stasiun kereta sambil menunjukkan tiket. Udin dan keluarganya menunggu kereta datang di dekat peron.

Kereta yang Udin tumpangi sangat panjang. Kereta Udin memiliki 10 gerbong. Kereta berjalan di atas rel kereta. Rel kereta terbuat dari besi. Di dalam kereta ada ruang makan. Di dalam kereta juga ada toilet.



Selama di kereta, Udin menikmati pemandangan yang indah. Kereta melintasi jembatan di atas sungai. Ia melihat perkampungan dan sawah yang hijau. Udin juga melihat berbagai kendaraan lalu lalang. Ada sepeda motor, mobil, bus, becak, dan dokar. Udin melihat semuanya dari jendela kereta.

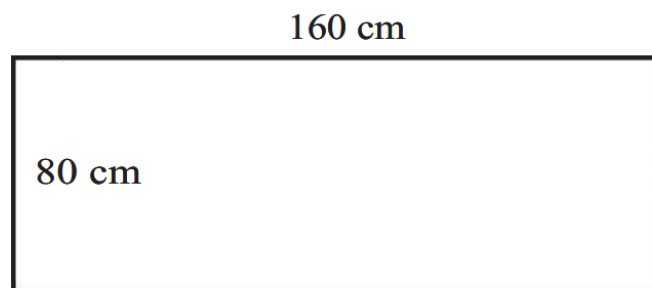
Udin sangat bersyukur dapat menikmati perjalanannya dengan kereta. Udin berterima kasih kepada ayah dan ibu yang sudah mengajaknya bepergian. Ia juga berterima kasih kepada bapak masinis yang membawa ia dan keluarganya sampai di Cirebon.

Ayo Berlatih

Di dalam mobil ambulans ada tempat tidur untuk orang sakit. Jika panjang mobil ambulans 250 cm dan lebarnya 150 cm, berapa ukuran tempat tidur yang bisa masuk ke ambulans?

Buatlah dua kemungkinan ukuran tempat tidur!

Ukuran ambulans



Keliling ruangan ambulans:

$$\dots + \dots + \dots + \dots =$$

Ukuran tempat tidur yang bisa masuk:

1.



Keliling tempat tidur yang bisa masuk:

$$\dots + \dots + \dots + \dots =$$

2.

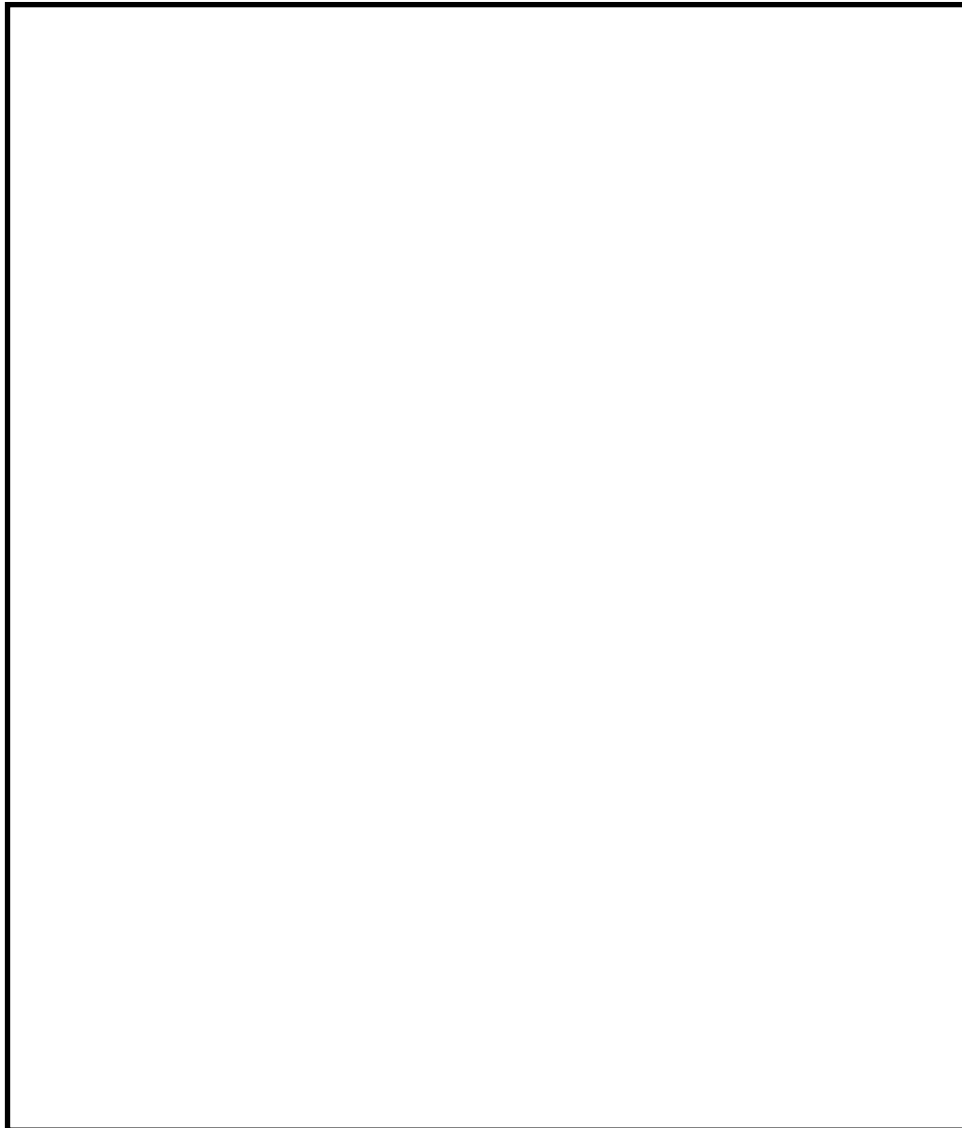


Keliling tempat tidur yang bisa masuk:

... + ... + ... + ... =

Ayo Mencoba

Buatlah sebuah bangun datar! Tentukan ukuran sisi-sisinya! Hitunglah kelilingnya.



Kegiatan Bersama Orang Tua

Orang tua menjelaskan contoh perilaku mendahulukan kepentingan orang lain dalam keberagaman.

Berikan centang (v) pada kolom berikut apabila kamu telah menguasainya!

1.	Menemukan informasi di dalam teks	
2.	Menceritakan kembali informasi teks	
3.	Menyebutkan jenis alat transportasi	
4.	Menggunakan kata baru tentang alat transportasi	
5.	Menyebutkan manfaat alat transportasi	
6.	Menemukan keberagaman ciri khas individu	
7.	Membuat daftar keberagaman ciri khas individu	
8.	Menyebutkan manfaat keberagaman	
9.	Mengetahui keliling bangun datar	
10.	Menentukan keliling bangun datar dengan satuan baku	
11.	Saya dapat menjelaskan manfaat keberagaman di lingkungan sekitar	
12.	Menyelesaikan masalah sehari-hari berkaitan dengan keliling bangun datar dengan satuan baku	
13.	Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung	
14.	Menjelaskan cara menjaga keselamatan orang lain dalam kegiatan di air	

15.	Mempraktikkan cara menjaga keselamatan orang lain dalam kegiatan di air	
-----	---	--

LKPD
(Lembar Kerja Peserta Didik)

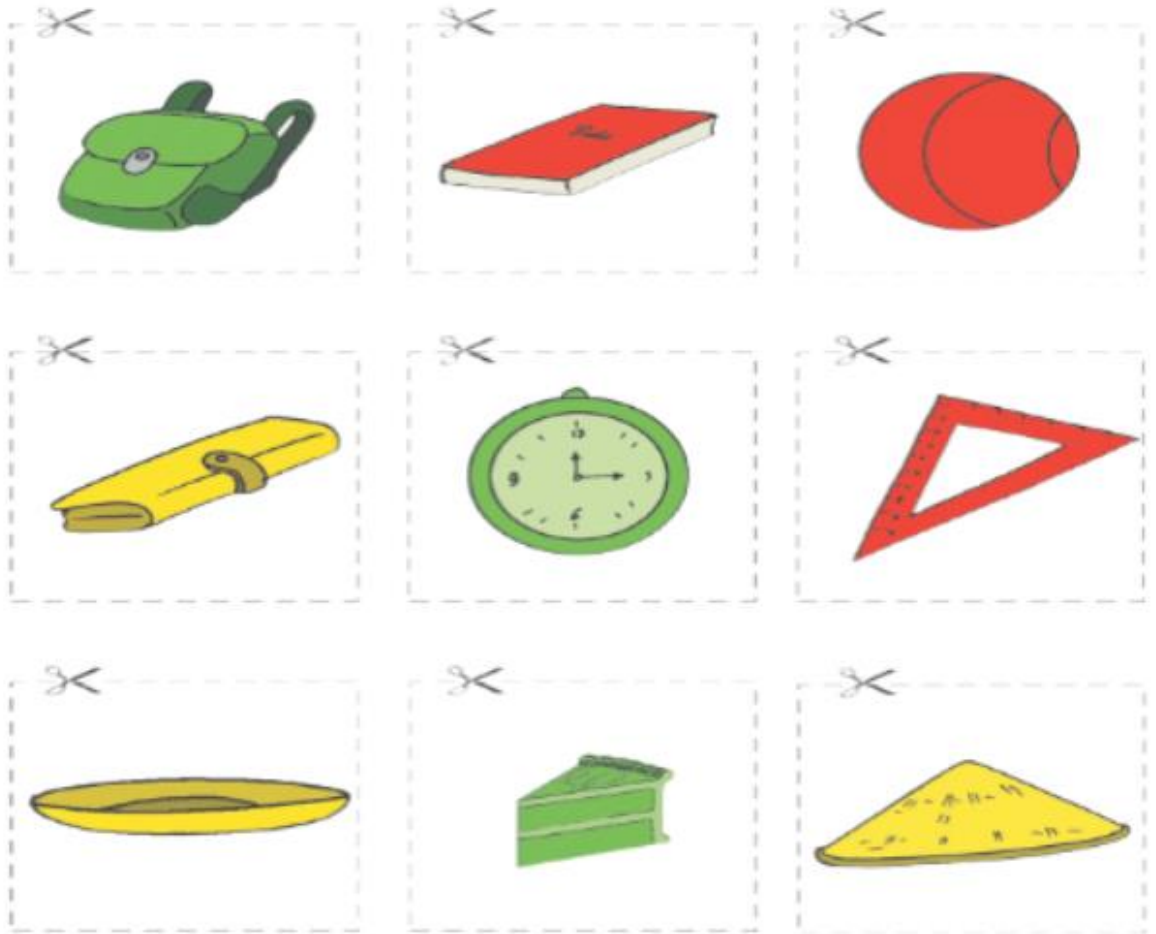
Nama :

Kelas :

Amati gambar dibawah ini

Kelompokkan berdasarkan persamaan yang dimilikinya

Gunting lalu tempelkan pada tabel diatas



Lembar Penilaian

1. Pengetahuan/Kognitif (KI 3)

- a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
- b. Teknik : Tes tertulis
- c. Bentuk : Isian singkat
- d. Instrumen : Kisi-kisi soal
: soal latihan (LKPD)
: kunci jawaban

Penilaian pengetahuan diukur dengan memberikan tes tertulis

- Kisi-Kisi Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Bentuk soal	Soal no	Skor
3.6 Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi	3.6.1 Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini.	3.6.1.1 Disajikan gambar delman dan mobil, peserta didik memilih dan menuliskan dua perbedaan delman dan mobil.	Pilihan ganda dan esay	1 dan 1	Skor maksimal 15 dan 5

di lingkungan setempat.x`		3.6.1.2 Disajikan gambar delman, peserta didik memilih dan menuliskan dua kelebihan transportasi tradisonal ini.	Pilihan ganda dan esay	2 dan 2	Skor maksima 1 5 dan 10
	3.6.2 Menyimpulkan isi teks yang berjudul “Berlibur ke Rumah Paman”	3.6.2.1 Disajikan teks “Berlibur ke Rumah Paman” peserta didik memilih empat jenis kendaraan yang ditemukan dalam teks	Pilihan ganda	3	Skor maksima 1 10

		<p>3.6.2.2</p> <p>Berdasarkan teks yang disajikan, peserta didik dapat menemukan nama lain dari bendi</p>	<p>Pilihan ganda</p>	<p>4</p>	<p>Skor maksimum 15</p>
		<p>3.6.2.3</p> <p>Peserta didik dapat memilih dan menuliskan 5 jenis kendaraan yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Pilihan ganda dan esay</p>	<p>5 dan 3</p>	<p>Skor maksimum 15 dan 10</p>

- Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Bentuk soal	Soal no	Skor
3.610 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar ds	3.10.1 Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris	3.10.1.1 Disajikan gambar persegi panjang A dengan deskripsi ukuran, peserta didik dapat menghitung kelilingnya dengan tepat	Pilihan ganda	6	Skor maksimum 15
		3.10.1.2 Disajikan gambar segitiga siku-siku dengan deskripsi ukuran, peserta didik dapat menghitung			Pilihan ganda

		kelilingnya dengan tepat			
		3.10.1.3 Disajikan gambar persegi panjang C dengan deskripsi ukuran, peserta didik dapat menghitung kelilingnya dengan tepat	Pilihan ganda dan esai	8 dan 5	Skor maksima 1 5 dan 10
	3.10.2 Membandin gkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga	3.10.2.1 Disajikan satu gambar segitiga siku-siku dengan ukuran. Satu gambar persegi panjang dengan ukuran. Kedua bangun datar tersebut dihitung kelilingnya dan	Pilihan ganda	9	Skor maksima 1 5

		peserta didik dapat membandingkan mana yang paling panjang kelilingnya			
		3.10.2.3 Disajikan dua buah gambar segitiga siku-siku dengan ukuran yang berbeda. Kedua bangun datar tersebut dihitung kelilingnya dan peserta didik dapat membandingkan mana yang paling panjang kelilingnya	Pilihan ganda dan esay	10 dan 4	Skor maksimal 15 dan 10

2. Sikap/Afektif (KI 1 dan 2)

- a. Prosedur : Selama proses pembelajaran
- b. Teknik : Non tes
- c. Bentuk : Observasi (pengamatan)
- d. Instrumen : Rubrik penilaian sikap

RUBRIK PENILAIAN SIKAP PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan :

Kelas / Semester : III / Genap

Tema 7 : Perkembangan Teknologi

Sub Tema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi

Nama :

Hari/Tanggal :

No	Penilaian terhadap	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Masuk ke room meeting tepat waktu (disiplin)					
2.	Bersikap sopan selama kegiatan pembelajaran					
3.	Menunjukkan sikap berdoa dengan tertib (religi)					
4.	Memperhatikan materi dengan baik (disiplin)					
5.	Mengucapkan terima kasih (sopan santun)					
6.	Meminta izin ketika mengajukan pertanyaan dengan menggunakan emoticon raise hand (disiplin)					

Keterangan:

A = Skor 30 – 23

B = Skor 23 – 15

C = Skor 15 - 8

D = Skor 8 – 5

3. Keterampilan/Psikomotorik (KI 4)

a. Prosedur : Selama proses pembelajaran

b. Teknik : Non tes

c. Bentuk : Observasi (pengamatan)

d. Instrumen : Rubrik penilaian sikap

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan :

Kelas / Semester : III / Genap

Tema 7 : Perkembangan Teknologi

Sub Tema 4 : Perkembangan Teknologi Transportasi

Nama :

Hari/Tanggal :

No	Penilaian terhadap	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Aktif dalam kegiatan diskusi					
2.	Aktif melakukan tanya jawab					
3.	Membaca teks dengan lancar					
4.	Dapat memberikan jawaban sesuai konteks					
5.	Dapat menggunting bentuk persegi panjang dan segitiga dengan rapi					
6.	Dapat melakukan pengukuran bangun datar secara tepat menggunakan penggaris					

Keterangan:

A = Skor 30 – 23

B = Skor 23 – 15

C = Skor 15 - 8

D = Skor 8 - 5

Soal Pilihan Ganda:

1. Manakah pernyataan di bawah ini yang merupakan perbedaan antara delman dan mobil?
 - a. Delman dapat digerakkan dengan tenaga manusia, sedangkan mobil menggunakan tenaga mesin.
 - b. Delman memiliki kemampuan untuk mencapai kecepatan tinggi, sedangkan mobil memiliki kecepatan yang terbatas.
 - c. Delman hanya digunakan untuk angkutan barang, sedangkan mobil digunakan untuk angkutan orang.
 - d. Delman memiliki fitur keamanan yang lebih baik daripada mobil.
2. Manakah pernyataan di bawah ini yang merupakan kelebihan dari transportasi tradisional (delman)?
 - a. Lebih cepat dan efisien daripada transportasi modern.
 - b. Mengurangi emisi gas rumah kaca.
 - c. Memiliki ruang yang luas untuk barang bawaan.
 - d. Dilengkapi dengan teknologi canggih untuk kenyamanan penumpang.
3. Dalam teks "Berlibur ke Rumah Paman", jenis kendaraan apa saja yang ditemukan?
 - a. Mobil, sepeda, pesawat terbang, dan kereta api.
 - b. Sepeda motor, kapal laut, helikopter, dan bus.
 - c. Delman, perahu, mobil balap, dan pesawat luar angkasa.
 - d. Truk, taksi, sepeda, dan kereta kuda.
4. Salah satu manfaat hutan adalah...
 - a. Tempat tinggal manusia
 - b. Tempat bermain di taman
 - c. Sumber air bersih
 - d. Tempat memancing
 - e. Tempat belanja
5. Contoh hewan yang hidup di air adalah...
 - a. Kucing

- b. Jerapah
 - c. Ular
 - d. Ikan
 - e. Singa
6. Salah satu contoh hewan yang melalui metamorfosis adalah...
- a. Ayam
 - b. Kupu-kupu
 - c. Kucing
 - d. Sapi
 - e. Kuda
7. sebuah gambar segitiga siku-siku dengan panjang alas 8 cm dan tinggi 15 cm.
Berapakah keliling segitiga tersebut?
- a. 23 cm
 - b. 30 cm
 - c. 33 cm
 - d. 40 cm
8. Bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan zat hara dari tanah adalah...
- a. Daun
 - b. Batang
 - c. Bunga
 - d. Akar
 - e. Buah
9. Jika panjang sisi miring segitiga siku-siku adalah 10 cm dan panjang sisi-sisi persegi panjang adalah 6 cm dan 8 cm, manakah pernyataan berikut yang benar?
- a. Keliling segitiga lebih panjang daripada keliling persegi panjang.
 - b. Keliling persegi panjang lebih panjang daripada keliling segitiga.
 - c. Keliling segitiga sama dengan keliling persegi panjang.
 - d. Tidak bisa dibandingkan karena tidak ada informasi tentang panjang sisi-sisi bangun datar tersebut.

10. Salah satu contoh benda yang berasal dari hewan adalah...
 - a. Baju
 - b. Meja
 - c. Sepatu
 - d. Tas
 - e. Kulit
11. Salah satu contoh tumbuhan yang berkembang biak dengan biji adalah...
 - a. Pohon pisang
 - b. Paku-pakuan
 - c. Rumput
 - d. Lumut
 - e. Padi
12. Salah satu contoh hewan yang hidup di darat adalah...
 - a. Ikan
 - b. Lumba-lumba
 - c. Katak
 - d. Ular
 - e. Gajah
13. Salah satu contoh tumbuhan yang dapat dimakan sebagai sayuran adalah...
 - a. Jeruk
 - b. Mangga
 - c. Tomat
 - d. Pisang
 - e. Durian
14. Salah satu cara manusia menjaga kelestarian lingkungan adalah...
 - a. Membuang sampah sembarangan
 - b. Menggunakan kantong plastik sekali pakai
 - c. Menjaga kebersihan lingkungan sekitar
 - d. Membuang limbah cair ke sungai

e. Menebang pohon secara liar

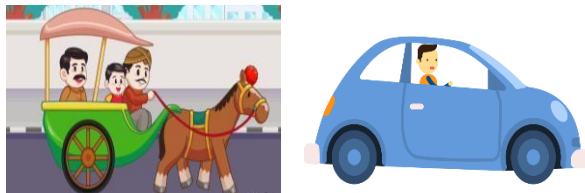
15. Salah satu jenis energi terbarukan adalah...

- a. Bensin
- b. Batu bara
- c. Tenaga nuklir
- d. Angin
- e. Minyak mentah

Soal Esai:

Jawablah pertanyaan berikut!!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



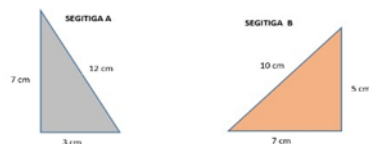
Tuliskan dua perbedaan masing- masing gambar tersebut.

2. Sebutkan dua kelebihan alat transportasi ini?

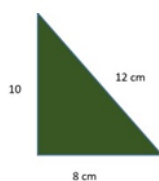


3. Tuliskan lima jenis kendaraan yang kerap kamu temukan dalam kehidupan sehari-hari!

4. Manakah keliling yang paling panjang ?



5. Hitunglah keliling bangun berikut ini.



Lampiran 4 Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Proposal Penelitian Oleh : Heni Dwi Wulandari
 NIM : 1904010019
 Judul Penelitian : Penerapan Media *Power Point Interaktif* Untuk
 Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas
 III Sekolah Dasar

Petunjuk :

1. Anda diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap media
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓)
3. Anda diminta untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan angket agar menjadi lebih baik

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
1.	Kriteria Media				
	Media yang digunakan memiliki nilai kepraktisan		✓		
	Media yang digunakan bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran	✓			
	Tampilan media <i>E-book</i> yang digunakan menarik	✓			
2.	Isi/Materi				
	Media sesuai dengan materi tema 7 Sub Tema 4	✓			

	perkembangan teknologi transportasi				
	Media sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan	✓			

Keterangan :

- 4: Baik Sekali
- 3: Baik
- 2: Cukup
- 1: Kurang Baik

Catatan

Media baik yg revisi kecil/sekali dan bisa digunakan

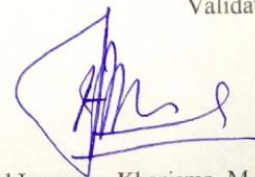
.....

.....

.....

Lamongan, 31 Mei 2023

Validator



Ahmad Ipman Kharisma, M.Pd
NIDN. 07200669203

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

TABEL LEMBAR VALIDASI MATERI

Proposal Penelitian Oleh : Heni Dwi Wulandari
 NIM : 1904010019
 Judul Penelitian : Penerapan Media *Power Point Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Petunjuk :

1. Anda diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap materi
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
3. Anda diminta untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan materi agar menjadi lebih baik

No	Variabel	Devinisi Oprasional	Indikator	Alat Ukur	Kriteria Ukur	Skala				
						1	2	3	4	
1.	Power Point Interaktif	Power Point Interaktif merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi	Aspek Kelengkapan Perangkat Pembelajaran	Kuisioner	Prosentase	Skala				✓
						Likert				

		<p>pada laptop atau computer yang terdapat banyak template-templet, animasi, dan dapat menggabungkan antara gambar, video, audio, dan teks.</p>	<p>Aspek Kebahasaan</p> <p>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</p> <p>Kisi- Kisi Soal Evaluasi Siswa</p> <p>Lembar Kerja Peserta</p>							<p>✓</p>
--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	----------

Keterangan :

4: Sangat Baik, 3: Baik, 2: Kurang Baik, 1: Tidak Baik

Catatan:

Sudah selesai

Lamongan, 5 Juni 2023

Validator



Drs. Arfian Mudayan, S.E., M.Pd
NIDN. 0724056304

Lampiran 6 Hasil Belajar Siswa

DATA NILAI HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

No.	Nama Siswa	Pilihan ganda	Essay	Total	Kriteria
1	A	48	32	80	T
2	AN	48	28	76	T
3	ANHM	44	39	83	T
4	ANS	44	32	76	T
5	DAZ	57	28	85	T
6	JLF	48	34	82	T
7	NAY	40	36	76	T
8	NIDP	36	28	64	TT
9	ZA	40	36	76	T
10	ZK	53	36	89	T
Nilai rata-rata / presentase ketuntasan				71,55	90,91%

DATA NILAI AFEKTIF SISWA

No. Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Siswa									
	A	AN	ANHM	ANS	DAZ	JLF	NAY	NIDP	ZA	ZK
1.	3	3,5	2,5	2,5	4	3,5	4,5	5	3,5	3,5
2.	3	4	3	3,5	4	3,5	3	3	4	3
3.	4	3,5	4	2,5	2,5	3,5	4	3	3,5	4

4.	2,5	4	3,5	2,5	4	3	3	3	3,5	3,5
5.	4	2,5	2	2,5	3	2,5	3	2,5	3	3
6.	3	4	3	3	4	3,5	2,5	2,5	2,5	2,5
Total	19,5	21,5	18	16,5	21,5	12,5	20	19	20	19,5
Persentase	65,00%	71,67%	60,00%	55,00%	71,67%	41,67%	66,67%	63,33%	66,67%	65,00%
Rata-rata	78,33%									

DATA NILAI PSIKOMOTOR SISWA

No. Aspek	Rata-rata Skor Siswa									
	A	AN	ANHM	ANS	DAZ	JLF	NAY	NIDP	ZA	ZK
1.	3,5	3,5	3	3	4	3,5	3	3,5	3	3,5
2.	2	2,5	3,5	2,5	4	4	4,5	4	2	3
3.	2,5	3,5	4,5	3	3	3,5	4,5	2,5	3,5	4
4.	3	2	4	3	3,5	2,5	3,5	3	3,5	3,5
5.	2,5	3,5	2,5	3,5	3	2,5	2,5	3,5	4	3
Total	13,5	15	17,5	15	17,5	12,5	18	16,5	16	17
Persentase	54,00%	60,00%	70,00%	60,00%	70,00%	50,00%	72,00%	66,00%	64,00%	68,00%
Rata-rata	79%									

Lampiran 7 Hasil Observasi

**PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Gintungan
Guru Pengampu : Takim Ashari, S.Pd
Hari/tanggal : Rabu, 19 Juni 2023.....
Kelas/Semester : Kelas III/2
Tema/Sub Tema : 7/4
Siklus/pertemuan ke : Siklus I

Berikan tanda cek (√) pada skor yang sesuai dengan kondisi saat dilakukannya observasi kemudian deskripsikan pada kolom catatan.

keterangan :


4: Tidak Baik, 3: Kurang Baik, 2: Baik, 1: Sangat Baik

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.			√	
2.	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran.		√		
3.	Guru mengkondisikan siswa		√		

	dengan baik sebelum kegiatan belajar-mengajar dilakukan.				
4.	Guru melakukan apersepsi.		✓		
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.	✓			
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.		✓		
7.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks.			✓	
8.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar.		✓		
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah di lihat.			✓	
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.		✓		
11.	Guru memutar media <i>Power Point Interaktif</i> yang berkaitan dengan materi.		✓		
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan		✓		

13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		✓		
14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.			✓	

Lamongan, 14 Juni 2023

Observer 1

Heni Dwi Wulandari

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Gintungan
Guru Pengampu : Takim Ashari, S.Pd
Hari/tanggal : Rabu, 14 Juni 2023
Kelas/Semester : Kelas III/2
Tema/Sub Tema : 7/4
Siklus/pertemuan ke : Siklus I

Berikan tanda cek (√) pada skor yang sesuai dengan kondisi saat dilakukannya observasi kemudian deskripsikan pada kolom catatan.

keterangan :

4: Tidak Baik, 3: Kurang Baik, 2: Baik, 1: Sangat Baik

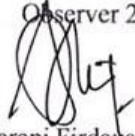
No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.			✓	
2.	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran.		✓		
3.	Guru mengkondisikan siswa		✓		

	dengan baik sebelum kegiatan belajar-mengajar dilakukan.				
4.	Guru melakukan apersepsi.		✓		
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.	✓			
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.		✓		
7.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks.		✓		
8.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar.			✓	
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah di lihat.			✓	
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.			✓	
11.	Guru memutar media <i>Power Point Interaktif</i> yang berkaitan dengan materi.		✓		
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan			✓	

13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.			✓	
14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.			✓	

Lamongan, 21 Juni 2023

Observer 2



Syajar Tamarani Firdaus

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Gintungan
 Guru Pengampu : Takim Ashari, S.Pd
 Hari/tanggal : Rabu, 21 Juni 2023
 Kelas/Semester : Kelas III/2
 Tema/Sub Tema : 7/4
 Siklus/pertemuan ke : Siklus II

Berikan tanda cek (√) pada skor yang sesuai dengan kondisi saat dilakukannya observasi kemudian deskripsikan pada kolom catatan.

keterangan :

4: Tidak Baik, 3: Kurang Baik, 2: Baik, 1: Sangat Baik


No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.				✓
2.	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran.				✓
3.	Guru mengkondisikan siswa				✓

	dengan baik sebelum kegiatan belajar-mengajar dilakukan.				
4.	Guru melakukan apersepsi.				✓
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.				✓
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.			✓	
7.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks.			✓	
8.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar.			✓	
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah di lihat.				✓
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.			✓	
11.	Guru memutar media <i>Power Point Interaktif</i> yang berkaitan dengan materi.			✓	
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan				✓

13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.			✓	
14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.				✓

Lamongan, 21 Juni 2023

Observer 1



Heni Dwi Wulandari

PEDOMAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PENERAPAN MEDIA *POWER POINT INTERAKTIF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Gintungan
 Guru Pengampu : Takim Ashari, S.Pd
 Hari/tanggal : Rebo, 21 Juni 2023
 Kelas/Semester : Kelas III/2
 Tema/Sub Tema : 7/4
 Siklus/pertemuan ke : Siklus II

Berikan tanda cek (√) pada skor yang sesuai dengan kondisi saat dilakukannya observasi kemudian deskripsikan pada kolom catatan.

keterangan :

4: Tidak Baik, 3: Kurang Baik, 2: Baik, 1: Sangat Baik

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Membuka pembelajaran dengan salam, doa dengan sikap hangat dan memberikan kenyamanan.			√	
2.	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran.			√	
3.	Guru mengkondisikan siswa				

	dengan baik sebelum kegiatan belajar-mengajar dilakukan.				
4.	Guru melakukan apersepsi.				✓
5.	Guru menerangkan materi pelajaran dengan metode tertentu sehingga siswa lebih mudah memahami.			✓	
6.	Pembelajaran berjalan sesuai RPP yang telah disusun.				✓
7.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk membaca teks.				✓
8.	Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencermati gambar yang ada pada bahan ajar.				✓
9.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang ada di pikirannya pada gambar yang telah di lihat.				✓
10.	Guru membantu siswa mencermati tahapan membuat mobil dari kardus bekas.				✓
11.	Guru memutar media <i>Power Point Interaktif</i> yang berkaitan dengan materi.				✓
12.	Guru membantu siswa jika mengalami kesulitan				✓

13.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		✓		
14.	Guru dan siswa menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.				✓

Lamongan, 14 Juni 2023

Observer 2


Syajar Tamarani Firdaus

Lampiran 8 Kartu Konsultasi Skripsi

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

NAMA Heni Dwi W. FIKODI PGSD
 NIM 1904010019 PEMBIMBING RIZKA NAYU, M.Pd

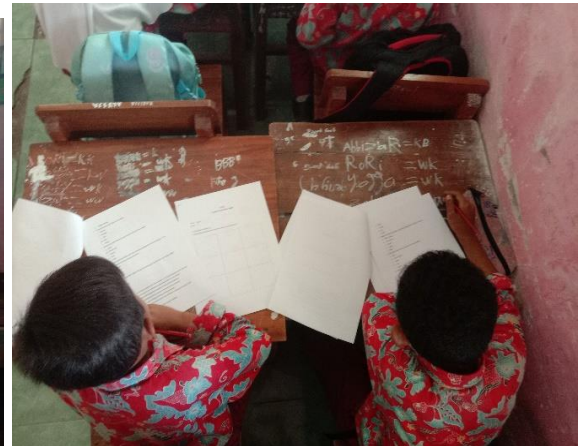
NO	TGL KONSULTASI	TOPIC/PC/OK YANG DIBICARAKAN	S/D	TANDA TANGAN
1	14-12-2022	Pengajuan Judul		✓
2	21-12-2022	Latar Belakang		✓
3	30-12-2022	Revisi Bab I		✓
4	10-1-2023	Revisi Bab I		✓
5	19-1-2023	ACC Bab I		✓
6	23-1-2023	Revisi Bab A		✓
7	9-2-2023	Revisi Bab III		✓
8	10-2-2023	ACC bab III		✓
9	10-3-2023	ACC Lempar		✓
10	29-5-2023	Validasi		✓
11	7-7-2023	Bimbingan BAB 4-5		
12	24-7-2023	Revisi BAB 4-5		
13	26-2-2023	ACC sidang skripsi		

PERHATIAN!
 TIDAK BOLEH HILANG
 & JAP BIKENSAN HARUS DIRAWA.

Amran Mulyan, S.E., M.Pd
 NPP-19030524 200502 005

Lampiran 9 Dokumentasi Foto

DOKUMENTASI SIKLUSSSS






*Lampiran 10 Ilustrasi Media***ILUSTRASI MEDIA**

KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan Negara.
- Memahami pengetahuan faktual, Konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak Sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya




KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia



3.6
Mencermati isi teks informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat.


4.6
Meringkas informasi tentang perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif




Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Indikator Pembelajaran
Bahasa Indonesia



3.6.1

Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini.
Membandingkan (C4)






3.6.2

Menyimpulkan isi teks yang berjudul "Berlibur ke Rumah Paman"
Menyimpulkan (C5)



4.6.1

Menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks "Berlibur ke Rumah Paman"
Menentukan (P5)






Indikator Pembelajaran
Matematika






3.10.1

Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris
Membuktikan (C5)



3.10.2

Membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga
Membandingkan (C4)

4.8.1

Menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris
Menentukan (P5)



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

TUJUAN PEMBELAJARAN

BAHASA INDONESIA

Setelah membaca dan mencermati teks “Berlibur ke Rumah Paman” peserta didik dapat:

- Membandingkan transportasi zaman dulu dan saat ini dengan tepat
- Menyimpulkan isi teks bacaan secara runtut dan lancar
- Menentukan kalimat utama dari setiap paragraf teks dengan tepat

MATEMATIKA

Setelah peserta didik melakukan praktik langsung dengan menggunakan alat ukur penggaris, peserta didik dapat :

- Membuktikan keliling bangun datar persegi panjang menggunakan penggaris dengan tepat
- Membandingkan keliling bangun datar persegi panjang dengan segitiga dengan benar
- Menentukan keliling bangun datar persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan alat ukur penggaris secara tepat

MATA PELAJARAN



Bahasa Indonesia



Matematika

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows