

**PENERAPAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS III SDN
BANGGLE**

SKRIPSI



Oleh:

BURHAN HARIS NASUTION

NIM. 1904010029

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

2023

**PENERAPAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS III SDN
BANGLLE**

SKRIPSI

Diajukan pada Universitas Muhammadiyah Lamongan untuk Memenuhi
Persyaratan Penyelesaian Progam Sarjana Pendidikan

Oleh

BURHAN HARIS NASUTION

NIM. 1904010029

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Usulan Penelitian oleh : Burhan Haras Nasution
NIM : 1904010029
Judul : Penerapan *Media Powerpoint* Interaktif Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III SD
Negeri Banggle

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diujikan.

Lamongan, 24 Juli 2023

Pembimbing I



(Lingria Arofatul
L.U.K. S.Pd., M.Pd.)
NIDN. 0711079401

Pembimbing II



(Oriza Zafivalen, M.Pd.)
NIDN. 0715129201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh : Burhan Haris Nasution

Nim : 1904010029

Judul : Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III SDN Banggle.

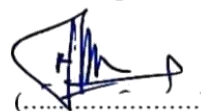
Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 1 Agustus 2023 yang dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

1. Ahmad Ipawan Kharisma, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0720069203

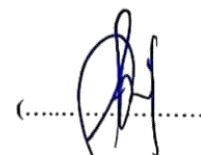


(.....)

(Dosen Penguji I)

2. Linaria Arofatul. I.U.K, S.Pd., M.Pd

NIDN : 0711079401

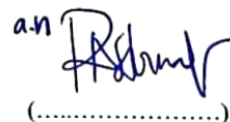


(.....)

(Dosen Penguji II)

3. Oriza Zativalen, M.Pd

NIDN : 0715129201

an 
(.....)

(Dosen Penguji III)

Mengesahkan

Mengetahui

Dekan FSTP

Ketua Program Studi PGSD



Eko Handoyo, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0717029104



A.F Suryaning Ati, M.Pd

NIDN. 0728089201

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Burhan Haris Nasution
Tempat Tanggal Lahir : Bojonegoro, 28 April 2001
Nim : 1904010029
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Desa Mlinjeng, Kecamatan Sumberrejo,
Kabupaten Bojonegoro

Menyatakan dengan sesungguhnya:

- (1) Skripsi yang diajukan ini benar-benar hasil karya saya sendiri (tidak didasarkan pada data palsu dan/atau hasil plagiasi/jiplakan atau autiplagiasi)
- (2) Apabila pada dikemudian 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, 24 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan

Burhan Haris Nasution
Nim. 1904010029

HALAMAN RIWAYAT HIDUP



Burhan Haris Nasution dilahirkan di Bojonegoro pada tanggal 28 April 2001. Anak tunggal dari pasangan Usiyanto dan Yuliana. Penulis menempati rumah dengan alamat Dusun Kedung Banteng RT17/RW05, Desa Mlinjeng, Kecamatan Sumberrejo, Kabupaten Bojonegoro.

Menyelesaikan pendidikan dasar di MI Islamiyah Mlinjeng tahun ajaran 2007-2013, dan sekolah di MTS Islamiyah Attanwir tahun ajaran 2013-2016, Sedangkan sekolah MA Islamiyah Attanwir pada tahun ajaran 2017-2019. Setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Lamongan dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada dunia perkuliahan penulis pernah menjadi bagian dari HIMA PGSD sebagai anggota pada tahun 2019-2021.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat. Taufiq dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini Saya Persembahkan Kepada:

Ibunda dan Ayahanda sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada sehingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu Yuliana dan Bapak Usiyanto yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang mungkin tidak dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal ibu dan ayah Bahagia, karena saya sadar selama ini belum bisa berbuat lebih.

Orang Tersayang

Teman-teman pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019, terimakasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini serta semua pihak yang membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

HALAMAN MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan
menguji kekuatan akarnya”

-SATU NYALI WANI-

KATA PENGANTAR

Segala puji dan sanjungan hanyalah milik Allah SWT yang Maha Agung, nikmatnya tak terhitung dan maha sayang tak pandang sayang. Serta sholawat 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 kemulyaan. Semoga kita termasuk orang-orang yang mendapatkan syafaat beliau dihari akhir. Amin. Atas ridho, 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 Prof. Dr. A. 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 Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah.,S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen pembimbing 1 (satu) yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Ibu Oriza Zativalen., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing 2 (dua) yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran pada penulisan skripsi.

6. Bapak Ahmad Ipmawan Kharisma, M.Pd. Selaku dosen penguji 1 (satu) yang juga banyak membantu memberikan masukan di dalam perbaikan skripsi
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan yang telah mencurahkan ilmu, tenaga dan waktunya kepada penulis.
8. Bapak Solikan, S.Pd.SD. Selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan.
9. Ayah dan Ibu tercinta yang telah mendidik, membesarkan serta memberikan dukungan baik moril maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini
10. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 yang telah melewati masa suka dan duka bersama di bangku perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu.

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

Lamongan, 24 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR BAGAN DAN DIAGRAM	xii
ABSTRAK	xv
BAB I	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup.....	8
BAB 2	10
TINJUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teoris	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Powerpoint Interaktif	18

3. Hasil Belajar	24
B. Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Pemikiran.....	36
D. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	40
1. Subjek Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik Observasi.....	47
2. Teknik Tes	47
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Definisi Oprasional Variabel	50
BAB 4	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Kondisi Awal	54
2. Pelaksanaan Siklus I.....	55
3. Pelaksanaan Siklus II	68
B. Pembahasan	78
1. Observasi Aktifitas Guru.....	78
2. Observasi Aktifitas Siswa	80
3. Hasil Belajar Kognitif	81

BAB 5

PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Implementasi	84
C. Keterbatasan	85
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Aktivitas Guru Siklus I	60
Tabel 4.2 Aktivitas Siswa Siklus I	63
Tabel 4.3 Hasil Tes Belajar Siklus I	66
Tabel 4.4 Aktivitas Guru Siklus II	72
Tabel 4.5 Aktivitas Siswa Siklus II	73
Tabel 4.6 Hasil Tes Belajar Siklus II	76
Tabel 4.7 Hasil Tes Belajar Siklus I dan II	82

DAFTAR BAGAN/DIAGRAM

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	40
Diagram 4.1 Aktivitas Guru Siklus I dan II	79
Diagram 4.2 Aktivitas Siswa Siklus I dan II	80
Diagram 4.3 Hasil Belajar	82

ABSTRAK

Nasution, Haris, Nasution. 2023. *Penerapan MediapowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III SDN Banggle*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing: (1) Linaria Arofatul Ilmi U.K, M.Pd., (2) Oriza Zativalen, M.Pd.

Kata Kunci: Media, Power Point, Hasil Belajar

Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan muatan pembelajaran Tematik Kelas III Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran ke 2 SDN Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan dengan subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (pretest dan posttest), pretest dilakukan sebelum pembelajaran dan posttest dilakukan sesudah pembelajaran. Observasi aktivitas guru dan siswa dicatat pada lembar observasi. Hasil observasi guru pada siklus I memperoleh 71% dan pada siklus II memperoleh 88%. Jadi pada peningkatan observasi guru dalam pembelajaran meningkat sebesar 17%.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 70,3% dan pada siklus II memperoleh 92%. Jadi pada peningkatan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat sebanyak 21,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,33 dengan persentase 46% dan pada siklus II siswa mendapatkan nilai rata-rata 73,4 dengan persentase 80%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%. Hasil analisis pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan.

ABSTRACT

Nasution, Haris, Nasution. 2023. Nasution. *Application of Interactive Powerpoint Media to Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade III Students at SDN Bangggle*. Skripsi. Elementary School Teacher Education Study Program. Muhammadiyah Lamongan University. Supervisors: (1) Linaria Arofatul Ilmi U.K, M.Pd., (2) Oriza Zativalen, M.Pd.

Keyword: Media. Interactive powerpoint. Learning outcomes

Class action research (CAR) aims to determine the increase in cognitive learning outcomes of students through the application of interactive PowerPoint learning media with thematic learning content Class III Theme 5 Sub Theme 3 Learning 2 SDN Bangggle, Sukorame District, Lamongan Regency with 15 research subjects. This classroom action research was conducted in two cycles.

The data in this study were obtained through tests (pretest and posttest), the pretest was carried out before learning and the posttest was carried out after learning. Observations of teacher and student activities are recorded on the observation sheet. The results of teacher observations in cycle I obtained 71% and in cycle II obtained 88%. So the increase in teacher observation in learning increased by 17%. Observation results of student activity in cycle I obtained 70.3% and in cycle II obtained 92%. So in increasing the observation of student activity in learning increased by 21.7%.

The results of this study indicate that in the first cycle students get an average score of 65.33 with a percentage of 46% and in the second cycle students get an average score of 73.4 with a percentage of 80%. So the level of completeness of student learning outcomes in cycle I to cycle II has increased by 34%. The results of the analysis of the first meeting and the second meeting in cycle I and cycle II can be stated that interactive PowerPoint learning media can help improve cognitive learning outcomes of class III students at SDN Bangggle, Sukorame District, Lamongan Regency.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Mutu pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan profesional dalam era Globalisasi. Disatu sisi, pendidikan sangat bergantung kepada kompetensi guru. Terlebih pada kondisi saat ini dimana pembelajaran lebih ditekankan pada penggunaan aplikasi media dan teknologi. Salah satu kompetensi guru yang harus dikembangkan adalah kompetensi pedagogik, dimana guru harus bisa mengelola pembelajaran di kelas. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dilakukan secara bermakna sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan adanya motivasi untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, nilai siswa baik dan tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), siswa menjadi reaktif dan kritis, serta tumbuh karakter yang baik pada diri siswa, (Roshida, 2020).

Tugas dan peran guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, melainkan juga sebagai administrator, evaluator, konselor, dan lain-lain sesuai dengan kemampuan (kompetensi) yang dimiliki. Proses belajar dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran diperlukan optimalisasi yang sempurna agar dalam penyampaian materi sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Menurut prastowo dalam warkintin dan mulyadi (2019) bahwa peran pendidik sangat penting salah satunya meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa tersebut pendidik perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media yang dipakai dalam proses pembelajaran harus efektif, efisien, menarik dan menggemirakan. Media yang digunakan juga sebaiknya bersifat interaktif agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran agar lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Selain dapat memudahkan guru menyampaikan materi, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merupakan komponen utama pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengemas pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang optimal, (Khasanah, 2022).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Menurut Teni Nurrita (2018) bahwa pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat

dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media sebagai alat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan bisa mempermudah tersampainya materi ajar yang diberikan. Sesuai dengan pendapat Adhi (2020) bahwa salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru dapat menguasai dan terampil dalam menggunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Melalui media, pesan pembelajaran mudah disampaikan karena bersifat interaktif antara guru dan siswa.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajar yang menyajikan materi video rekaman dengan mengendalikan computer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian, (Arsyad,2017). Sedangkan menurut Prasmatika (2020) menyatakan bahwa pentingnya media dalam proses pembelajaran yang menjadikan siswa faham mengenai materi,

serta dengan adanya media powepoint interaktif siswa tidak kebosanan dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Power point interaktif adalah suatu media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran jika mampu memanfaatkannya secara maksimal dan dengan sebuah tampilan interaktif mampu menarik dan menjadi sebuah media yang komunikatif. Selain itu dengan penggunaan media *power point* interaktif guru lebih terbantu untuk menyampaikan materi yang ditampilkan pada slide dan dengan media power point dan guru mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menarik, (Wulandari,2022).

Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dengan membandingkan nilai pretes dan postes. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score* (Puspitorini,2014). Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Banggle dapat diketahui permasalahan sebagai berikut: 1). Kurangnya inovasi media penggunaan media yang menarik dan aktif yang menjadi penunjang belajar peserta didik. 2). Peserta didik yang tidak aktif dan gaduhnya suasana kelas pada saat proses belajar yang menjadikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rata-rata memiliki nilai masih dibawah KKM yang ditentukan.

Hal ini dibuktikan dengan masih jarang peserta didik yang mengajukan pertanyaan, belum melalukan sanggahan, belum berani maju kedepan saat pembelajaran berlangsung, dan tidak adanya partisipasi baik langsung maupun tidak langsung. Sementara itu, rendahnya nilai peserta

didik yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dampak dari permasalahan yang ada disekolah tersebut yaitu tidak adanya inovasi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga nilai-nilai siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dianggap belum tuntas dan perlu diberikan remedial atau pengayaan materi. Misalnya, KMM pelajaran tematik adalah 64, namun siswa mendapatkan nilai 60, maka ia perlu melakukan remedial. Syarat kenaikan kelas adalah nilai harus diatas KKM, atau minimal sama.

Penelitian sebelumnya yang relavan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Romi dan Elvira (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil validasi materi memperoleh skor materi yaitu 68 dari skor 68 dengan pernyataan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil validasi media interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar, memperoleh skor 100% nilai ini tergolong dalam kategori 81-100% dan dapat dinyatakan masuk katagori sangat tinggi.

Penerapan media *power point* interaktif ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar peserta didik menurut Sustiana Wahyuningsih (2022). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan

bahwa penerapan media interaktif *Power Point* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI Tema 8 Bumiku. Hal ini dapat terlihat pada penambahan pencapaian indikator aktivitas belajar peserta didik pada masing-masing siklusnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media *power point* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas III SDN Bangle, oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan media power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Bangle”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *power point* interaktif di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *power point* interaktif di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media *power point* interaktif di kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditulis diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa peningkatkan kemampuan hasil belajar kognitif siswa kelas III di Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.
3. Mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penjelasan dari tujuan penelitian, manfaat penelitian ini yaitu:

- a. Manfaat bagi siswa
 1. Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar sehingga dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.
 2. Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi sehingga lebih mudah dalam memahami materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.
- b. Manfaat bagi guru
 1. Memberikan pengalaman bagi guru dalam memecahkan masalah-masalah mengenai peningkatan hasil belajar siswa.

2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mendorong antusias belajar siswa.
 3. Mendorong guru untuk meningkatkan kualitas mengajar, dengan menjadikan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, melalui penerapan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan media *microsoft powerpoint*.
- c. Bagi sekolah
1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.
 2. Penelitian ini juga bermanfaat menambah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses hasil belajar dan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti
1. Mengaplikasikan teori yang sudah didapatkan pada permasalahan di sekolah.
 2. Menambah pengetahuan atas dampak perubahan gaya pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.
 3. Menjadi bahan penelitian lain setelah diketahui masalah yang ditemukan di sekolah dasar.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian tindak kelas ini diringkas sebagai berikut:

1. Penelitian Tindak Kelas ini menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

2. Penelitian Tindak Kelas ini dilaksanakan di SDN Banggle Sukorame Kabupaten lamongan tahun ajaran 2022/2023.
3. Penelitian Tindak Kelas ini dilakukan pada kelas III dengan jumlah total 15 siswa. Terdiri dari 6 siswa laki-laki 9 perempuan.

BAB 2

TINJUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoris

1. Media Pembelajaran

Guru merupakan peran utama untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah, karna itu media merupakan alat untuk mempermudah siswa menguasai materi belajar yang disampaikan oleh guru, media pembelajaran juga diperlukan sebagai upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Septy Nurfadhillah et al., (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat perangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan ke peserta didik agar peserta didik mudah menerima apa yang disampaikan oleh pendidik, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik pada proses pembelajaran, (Putri & Israwati 2019). Sedangkan menurut Miftakhul Muthoharoh (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Pina Herliana (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat dipandang sebagai salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan yang mempunyai nilai manfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, jadi media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat disebut dengan media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat pembelajaran yang menjadi alat bantu sebagai perantara yang digunakan oleh seseorang untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika proses belajar mengajar, untuk mengaktifkan komunikasi antara guru dengan siswa, (Syafini et al 2020). Sedangkan menurut Mustofa (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan karakteristik materi dan karakteristik

peserta didik, pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Media dapat berupa alat yang digunakan dalam mengajar ataupun bahan dalam pembelajaran (Rudi & Hanifa 2021). Sedangkan menurut Miftah & Nur rahman (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Guru sebagai pengajar dan pengguna media dalam pembelajaran perlu memahami kriteria pemilihan media pembelajaran. Agar pemilihan media pembelajaran yang tepat, maka perlu mempertimbangkan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Seperti yang dikatakan oleh Septy Nurfadillah et al, (2021) bahwa manfaat media pembelajaran yaitu penyampaian materi pelajaran yang dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses belajar menjadi interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan juga merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Menurut Rejekil et al,(2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran banyak keuntungan yang diperoleh bahwa media pembelajaran bila dirancang dengan baik merupakan media pembelajaran yang efektif yang dapat mempermudah dan meningkatkan kualitas belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa dan tampilan dalam pembelajaran dengan media pembelajaran sangat diperlukan.

Media pembelajaran juga digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar. Seperti yang dikatakan oleh Nurul Audie (2019) menyatakan bahwa dengan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam

mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesiansikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Shinta & Rina (2022) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menghasilkan belajar yang baik.
- 2) Bahan mengajar akan lebih jelas tujuannya, sehingga dapat lebih mudah di mengerti oleh siswa dan siswa dapat menguasai tujuan dari pembelajaran tersebut.
- 3) Metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat bermanfaat dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan lebih merasa senang saat pembelajaran, siswa bisa mengekspresikan dirinya serta dapat melihat dan mendengar yang ingin diketahui yang bersangkutan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

b. Peran Media dalam Pembelajaran

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidik, peran media dalam proses belajar mengajar menurut Chairun Nisyah (2020) menyatakan bahwa perlunya penggunaan media dalam proses pembelajaran diruang kelas, terutama bagi para siswa sekolah dasar yakni karena siswa sekolah dasar cenderung masih berfikir kognitif, sehingga materi pelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan sehingga menjadi lebih nyata, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalitas, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat pula memberikan pengalaman bermakna bagi siswa karena dengan penggunaan media siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengiriman kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang

disampaikan oleh pendidik (Taizaro Tafanao, 2018). Oleh sebab itu Sidik Bagas (2018) mengungkapkan bahwa peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut: 1). Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan). 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. 3). Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. 4). Menghindari kesalah fahaman terhadap suatu objek dan konsep. 5). Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Dapat disimpulkan bahwa peran media dalam kegiatan pembelajaran sangat bermanfaat sebagai sarana penyampaian materi ajar yang efektif dan efisien untuk siswa. Adanya media pembelajaran guru dapat meminimalisir permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran, seperti halnya pembelajaran yang membosankan dan monoton.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media yang harus diperhatikan kriteria-kriteria pada media yang akan diterapkan. Oleh sebab itu Rahma (2019) mengungkapkan bahwa proses kegiatan pembelajaran dipengaruhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1) Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standart kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi.

2) Sasaran Penggunaan Media

Sasaran penggunaan media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik penggunaan media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar siswa. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi, serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

3) Karakteristik Media

Sebelum menggunakan media, guru harus karakteristik media yang digunakan. Karakteristik media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran pengguna media dan tujuan pengguna media. Kelebihan dan kelemahan media yang digunakan juga harus diperhatikan. Maka diperlukan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media pembelajaran yang tepat.

4) Waktu

Dalam pemilihan media, waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pandangan media serta waktu penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah kita pilih memakan banyak waktu pada saat proses kegiatan pembelajaran.

5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.

6) Ketersedian

Media yang akan digunakan apakah tersedia dilingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasar. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.

2. Media *Powerpoint* Interaktif

Power Point merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media

pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Anyan, Ege & Faisal 2022). Sedangkan menurut Miftahul Muthoharoh (2019) menyatakan bahwa *powerpoint* merupakan solusi paling mudah dan efisien yang layak dipakai oleh guru ketika mengajar, media ini juga baik digunakan untuk menyampaikan materi ajar, biasanya menyampaikan materi hanya disampaikan dengan sederhana seperti media berbasis manusia. Tetapi dengan memanfaatkan media *powerpoint* secara maksimal, pemahaman tidak akan terbatas pada apa yang diperolehnya melalui kegiatan tatap muka tetapi akan mampu menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan terutama sesuai dengan bidang keahliannya.

Media *powerpoint* interaktif merupakan media digital yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar, media digital *powerpoint* interaktif ini didesain semenarik mungkin baik tampilan ataupun isi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar peserta didik, dilengkapi pula dengan kuis yang dapat diakses dengan mudah dan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Azizah,dkk, 2022). Sedangkan menurut Zain & Pratiwi (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran

yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaktif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga penggunaan powerpoint interaktif dapat dijadikan sebagai cara yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi hidup, tidak monoton dan tidak membosankan, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa di kelas III Sekolah Dasar.

a. Manfaat Media Powerpoint interaktif

Antin Faridha (2021) menyatakan bahwa manfaat penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat memudahkan para tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta didik untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar tersebut serta membuat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada

akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta pelatihan.

Nurul Hasanah, (2020) Menyebutkan bahwa manfaat pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan powerpoint sebagai berikut: 1). Siswa: meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. 2). Guru: dapat memacu guru untuk selalu kreatif dan berinovasi membuat proses belajar mengajar menarik dan menyenangkan dengan membuat atau memodifikasi media pembelajaran.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menambah siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan menarik. Sehingga dalam pemanfaatan teknologi ini guru harus lebih menampilkan kreatifitasnya dalam pembuatan media *powerpoint* interaktif yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Langkah-Langkah Penyusunan Media Powerpoint Interaktif

Upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa yang memanfaatkan teknologi dengan membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sangat penting dilakukan. Meliyani, (2022) bahwa penting bagi kita mengetahui bagaimana langkah-langkah penyusunan media *powerpoint* interaktif sebagai berikut:

- 1) Buka program Microsoft *Powerpoint*.
- 2) Klik Design, pilih Format *Bagroubd* lalu klik *Picture of texture fill*, pilih *Insert* Anda pilih *baground* yang sesuai lalu klik ok.
- 3) Klik menu *insert* kemudia klik *Shapes*, pilih *Rectagles*
- 4) Letakkan kursor pada bagian kiri lalu copas sebanyak 5 kotak.
- 5) Pilih warna sesuai keinginan anda.
- 6) Anda cari atau download di internet *icon* yang sesuai dengan konsepnya seperti icon/gambar materi, *icon Home*, *icon* petunjuk penggunaan, *icon profil*, *icon kuis*, *icon next* dan *icon back* serta gambar animasi bergerak seperti animasi anak kecil dan ucapan *welcome*.
- 7) Klik menu *Insert* kemudian klik *Picture* lalu klik gambar semua *icon*. Lalu klik gambar dan geser pada kotak tersedia.
- 8) Klik *Insert* kemudian klik *Picture* lalu pilih *icon* animasi bergerak.
- 9) Klik *Transitions*, lalu pilih *Transition* untuk setiap *icon* pada *slide* tersebut.
- 10) Setelah itu klik *icon* materi, pilih *insert* klik *Links* lalu klik *Action*.
- 11) Klik *Hyperlink* to yang tanda panah lalu anda pilih pada isi materi berada pada *slide* berapa. Anda pilih *slide* lalu pilih *slide* yang mengandung iai materi anda. Lalu pilih klik Ok.
- 12) Begitupun lakukan serupa pada *icon* lainnya seperti *icon Home*, *Icon Petunjuk penggunaan*, *icon profil*, *icon kuis*, dan *icon Next*.

Disimpulkan bahwa pembuatan media *powerpoint* interaktif sendiri dapat dilakukan dengan mudah serta dapat dibuat sesuai dengan konsep individu dalam penyampaian materi pembelajaran agar siswa dapat menangkap materi dengan mudah.

c. Kelebihan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Tentunya setiap karya yang dibuat oleh manusia memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing, tidak terkecuali *powerpoint* interaktif. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan dari setiap waktunya. Arina Aulia et al., (2021) mengungkapkan bahwa media *powerpoint* interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Memudahkan pengguna yaitu guru dalam membuat slide presentasi.
- 2) Dilengkapi beragam *tolls* seperti, *teks art, image import, animation import, video import, hyperlink, slide master*, dan lain sebagainya.
- 3) Template bervariasi
- 4) Dapat diubah dalam pdf atau gambar.
- 5) Memiliki fitur kolaborasi, kolaborasi ini terjadi antara siswa dan guru. Siswa berinteraksi langsung dengan media yang ada dengan arahan yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa disini sebagai pengguna media sedangkan guru sebagai pengguna sekaligus.

Sedangkan menurut Wardatum Nafisah, (2021) mengatakan bahwa kelebihan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyajian menarik karena didalamnya terdapat permainan warna, huruf, animasi baik animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk memahami lebih jauh terkait informasi mengenai bahan ajar yang diterapkan.
- 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 optic atau magnetic yang memudahkan untuk dibawa kemanapun.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkat laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Teni Nurrita, (2018) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Agustin, (2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan

yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Sejalan dengan Komariyah & Laili, (2018) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran.

Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan sesuatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar,. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2013:5). Sedangkan menurut Tasya & Agung, (2019) menyatakan bahwa hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar.

Rudi & Hanifa, (2021) hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai setelah melewati proses belajar mengajar, interaksi dengan lingkungannya guna memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menghasilkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sejalan dengan Arif & Husen, (2017) menyatakan bahwa

hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pembelajaran, hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan, hal ini dapat dicapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik. Sedangkan menurut Hilmiatussadiyah, (2020) menyatakan bahwa hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, symbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang baik, guru hendaknya mampu untuk merencanakan kegiatan belajar yang baik dengan cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam pemilihan metode, guru harus mengkaji kesesuaian antara perilaku yang diharapkan dengan tujuan metode pembelajaran. Metode dipakai sesuai dengan tujuan, kondisi, jenis dan fungsinya, waktu dan tempat serta anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya saat dilaksanakannya kegiatan (Nasution, 2017). Sedangkan menurut Adila & Handy, (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar

dan pembelajaran yang ditunjukkan oleh kemampuan dan perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, efektif maupun psikomotor.

a) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hidayati, (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi. Sedangkan menurut Prayoto & Geli, (2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif kemampuan, kecakapan, atau kapasitas ranah kognitif terkait dengan pengetahuan dan pemahaman tentang metode dan gaya belajar, kemampuan mengembangkan dan mengaplikasikan metode dan gaya belajar di perguruan tinggi, mengelola waktu, menganalisis kesulitan atau tentang belajar, merangkum atau menyintesis materi belajar hingga menciptakan suatu produk berdasarkan aktivitas belajar yang dialami.

Susilo & Suwahyo, (2019) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dengan membandingkan nilai pretes dan postes, peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score*. Hasil yang diperoleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dilihat dengan besarnya nilai *Gain Score*. Sedangkan menurut Susanto, (2013:8) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang oleh guru sebelum melaksanakan

proses belajar mengajar. Evaluasi dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai tes, baik secara lisan maupun tertulis, dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

Sehingga bisa ditarik bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau aktivitas otak yaitu yang ada kaitannya dengan ingatan atau kemampuan berpikir atau instektual.

b) Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif

Menurut (Suhartono & Patma, 2018) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif meliputi enam aspek atau jenjang proses berfikir mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek hasil belajar kognitif meliputi : Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Berdasarkan enam jenjang hasil belajar kognitif diketahui bahwa tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah. Dengan demikian aspek kognitif merupakan subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

c) **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut. Azza & Puspitasari, (2020) mengungkapkan bahwa ada 2 faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal.

Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

1) Kesehatan Fisik

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula,. Sebaliknya, siswa yang sakit, apalagi kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif dirumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik. Tentu saja ia pun tidak akan dapat meraih prestasi belajar dengan baik bahkan bisa berakibat pada kegagalan belajar.

2) Psikologis

a) Intelegensi (*intelligence*)

Taraf intelegensi yang tinggi pada seseorang siswa, akan memudahkan bagianya dalam memecahkan masalah-masalah akademis disekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik

tersebut, maka mereka akan mampu meraih prestasi belajar terbaik. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf intelegensi rendah, ditandai dengan ketidakmampuan dalam memahami masalah-masalah peajaran akademis, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar yang rendah. Intelegensi seseorang diyakini sangat pengaruh pada keberhasilan belajar yang dicapainya.

b) Bakat Siswa

Kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, setiap orang mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

c) Minat

Ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecendrungan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat minat bisa temporer, tetapi bisa menetap dalam jangka panjang. Minat temporer (*temporary interest*) hanya bertahan dalam jangka waktu pendek, dalam hal ini bisa dikatakan minat yang rendah (*low interest*). Minat yang kuat (*high interest*), pada umumnya bisa bertahan lama karena seseorang benar-benar memiliki semangat, gairah dan keseriusan yang tinggi dalam melakukan sesuatu hal dengan baik. Bila dikaitkan dengan suatu mata pelajaran, maka ia akan sungguh-

sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan seseorang bisa meraih prestasi belajar yang tinggi. Namun mereka yang tidak mempunyai minat (minatnya rendah) terhadap suatu pelajaran, maka ia tidak akan serius dalam belajar, akibatnya prestasi belajarnya pun rendah.

d) Kreativitas

Kemampuan untuk berfikir alternative dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis, ia tidak akan terpaku dengan cara-cara klasik namun berupa mencari terobosan terbaru, sehingga ia tidak akan putus asa dalam belajar.

3) Motivasi

Dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus

asa dalam menghadapi kesulitan , bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

4) Kondisi Psikoemosional yang Stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya : putus hubungan dengan orang tua, maka membuat seseorang pelajar tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, sehingga berakibat rendahnya prestasi belajarnya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*)

Lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, perpustakaan lengkap dan sarana penunjang belajar lainnya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.

2) Lingkungan Sosial Kelas

Suasana psikologis dan social yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi belajar yang baik.

3) Lingkungan Sosial Keluarga

Suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh dan memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuhan ini akan berdampak buruk pada pencapaian prestasi belajar anak disekolah. Namun orang tua yang menerapkan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif orang tua/anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak di sekolah.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan perbandingan dan sebagai acuan dalam penelitian. Selain itu, untuk

menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dalam tinjauan pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Puspita et al., (2020) dengan judul “Kefefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media powerpoint interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui hasil pre-test (sebelum diberikan perlakuan) dan post-testnya (sesudah diberikan perlakuan). Melalui adanya media pembelajaran powerpoint interaktif siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti belajar mengajar karena mereka akan terfokus pada materi pada media dan siswa akan dapat lebih memahami materi serta pengetahuan siswa tentang teknologi yang berbasis komputer akan bertambah.

Rahmani & Abduh, (2022) dengan judul “Efektivitas Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi”. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media PowerPoint Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media PowerPoint Interaktif. Sedangkan untuk hasil belajar kognitif dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media PowerPoint Interaktif

lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media PowerPoint Interaktif.

Wahidah & Miftahul, (2017) dengan judul “Penerapan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Berbicara Siswa”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. Bukti secara kualitatif dapat diketahui dari hasil pengamatan proses pembelajaran yang mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, lebih percaya diri, lancar dalam berbicara, dan mampu menggunakan kata secara tepat.

Nafiah et al., (2022) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bahwa hasil penelitian sesuai dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan yang akan mendatang peneliti lain dapat mengembangkan lagi penelitian mengenai penerapan media powerpoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar.

Nuraini & Junaidi, (2022) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif guna Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan power point interaktif dalam pembelajaran

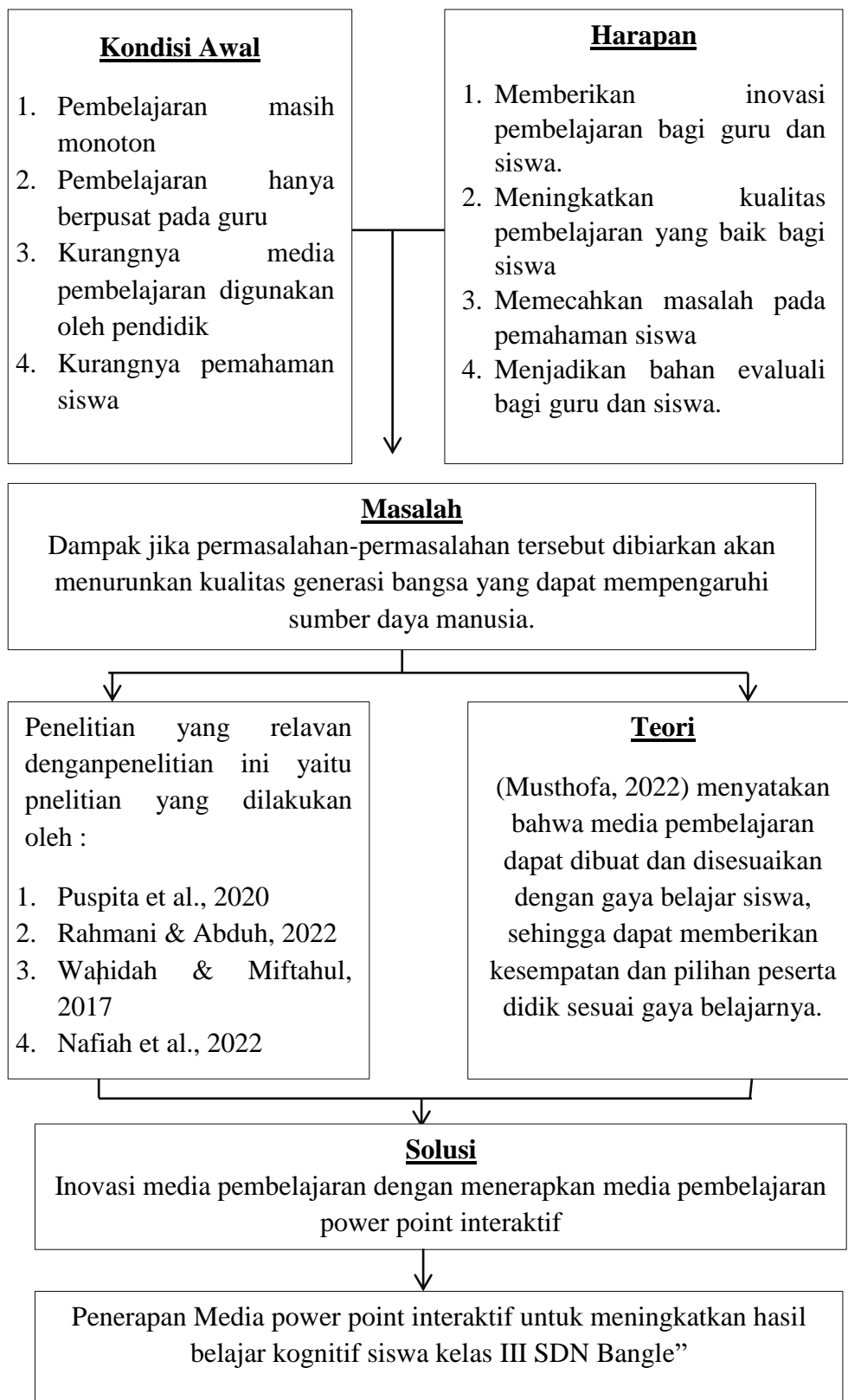
sosiologi mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sosiologi, terutama pada indikator menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya dimana pada indikator ini terjadi peningkatan paling tinggi sebesar 33,69 %. Namun penggunaan media pembelajaran power point ini memiliki kelemahan untuk meningkatkan indikator bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yaitu hanya sebesar 19,23 %, hal ini dikarenakan membutuhkan keakhlian guru untuk memancing peserta didik untuk bertanya dalam proses pembelajaran. Media audio visual powerpoint interaktif untuk pembelajaran sosiologi SMA memberikan peran penting dalam meningkatkan keaktifan menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.

Penelitian yang sama dengan penelitian terdahulu adalah bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yaitu dengan melalui tes *pretest* dan *posttest* (sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan), dengan ini hasil belajar kognitif siswa rata-rata yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir yang dijadikan skema pemikiran untuk memperkuat fokus yang melatar belakangi penelitian ini.

Kerangka berpikir ini dapat digunakan sebagai landasan agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu, kerangka pemikiran digunakan untuk mengembangkan konsep penelitian dan metodologi yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan yang sudah dijelaskan, maka tergambar beberapa konsep yang akan digunakan acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini. Kerangka pemikiran teoritis akan diterapkan dalam kerangka konseptual sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu “Penerapan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat disimpulkan hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa media *power point* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Bangle.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Pratiwi Bernadetta et al., (2021) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru secara reflektif dan sistematis. Guru bertindak sebagai pelaksana sekaligus peneliti. Penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidik dan menyelesaikan semua masalah yang terjadi di dalam kelas selama proses belajar mengajar.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Baggle dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki 9 siswa perempuan. Berdasarkan observasi awal, subjek peneliti yang diambil ini memiliki kurangnya maksimal hasil belajar siswa, nilai KKM siswa masih di bawah kriteria yang ditentukan yaitu 70. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran guru hampir tidak pernah menggunakan media dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Baggle, kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan, peneliti melakukan penelitian pada lokasi tersebut karena beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajarn menjadi monoton dan tidak bisa membangkitkan semangat siswa.
- b. Kepala sekolah memiliki harapan untuk meningkatkan kualitas guru dan siswa.
- c. Adanya kemauan guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan zaman.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindak kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Kurt Lawin. Setiap siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu:

SIKLUS 1

1. Perencanaan atau *planning*

Tahap perencanaan ini dilakukan dengan observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran untuk mendapatkan gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan keadaan proses pembelajaran di SD Negeri Baggle. Pada observasi ini juga guna untuk menyusun rancangan pelaksanaan tindakan setelah

dilakukannya observasi serta menentukan strategi dan materi untuk dimasukkan dalam media *powerpoint* interaktif.

Tahap yang dilakukan peneliti sebelum observasi sebagai berikut:

- 1) Mengamati aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Mengamati sarana dan prasarana yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 3) Peneliti mencatat kendala yang ada selama kegiatan pembelajaran.
- 4) Menentukan materi pokok yang akan di bahas dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Setelah diperoleh hasil observasi maka akan dilakukan tindakan sebagai berikut:

- 1) Membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di SD Negeri Banggle.
- 2) Perancangan dan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi objek penelitian di SD Negeri Banggle.
- 3) Menyusun instrumen penelitian tes tertulis berupa (*pretest* dan *posttes*) untuk dilakukan tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan, tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

2. Tindakan atau *acting*

Setelah diperoleh gambaran keadaan di SD Negeri Banggle mengenal aktivitas guru dan siswa, maka dilakukan tindakan yaitu dengan menerapkan media powerpoint interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri Banggle. Penelitian ini akan dilaksanakan oleh guru kelas dan peneliti.

3. Pengamatan atau *observing*

Pengamatan merupakan sebuah tindakan pengumpulan data yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dipakai sesuai dengan yang sudah direncanakan. Pengamatan ini dilakukan bersama dengan tindakan untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Pengumpulan data melalui observasi dan test sesuai instrument yang sudah dibuat.

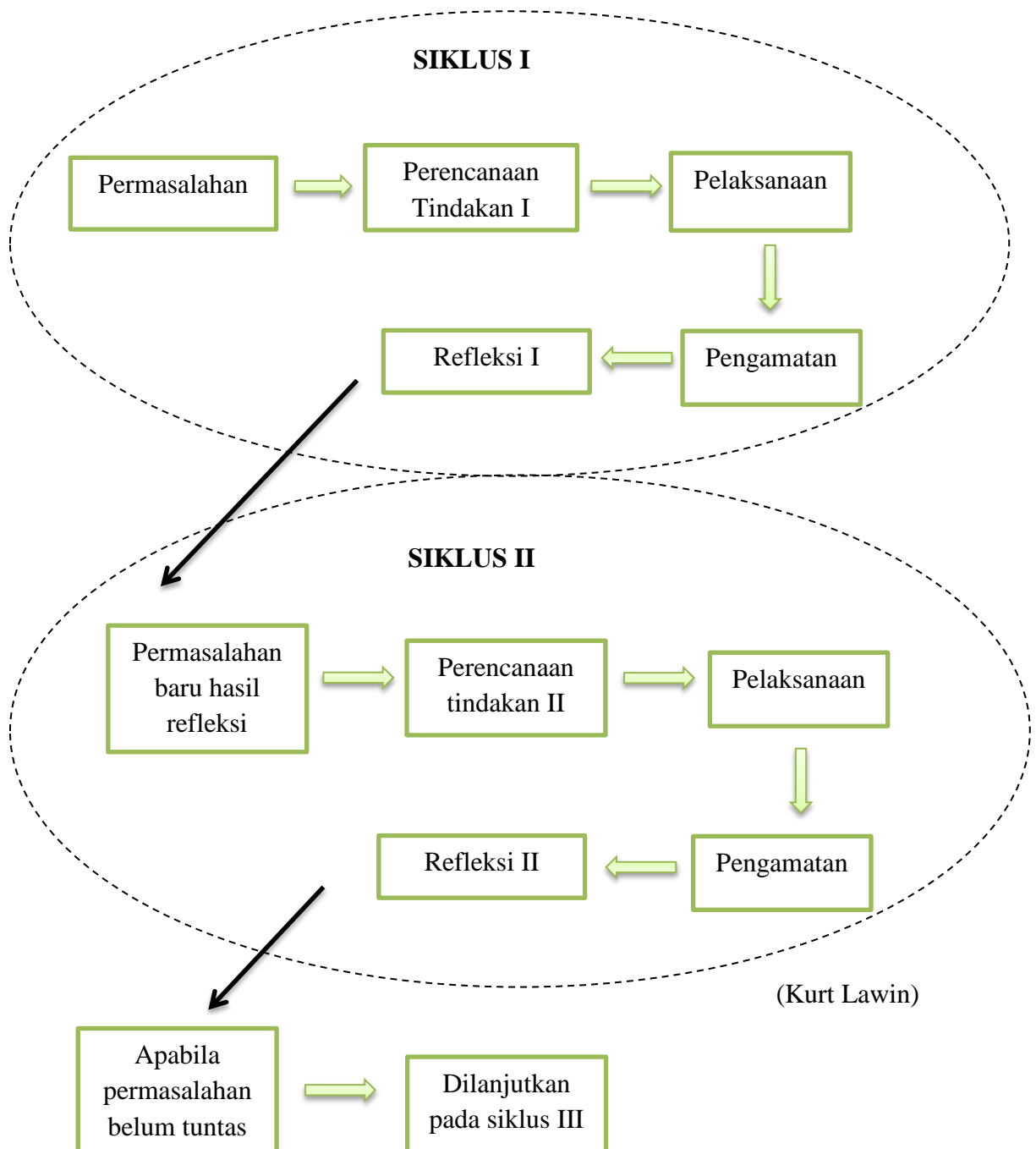
4. Refleksi *reflecting*

Refleksi adalah kegiatan yang mencakup analisis dan merangkum hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Peneliti bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil penerapan media powerpoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap ini berfungsi sebagai proses menyimpulkan dari tindakan yang sudah dilakukan serta mengevaluasi permasalahan yang baru yang muncul ketika dilakukanya tindakan I sehingga nantinya akan dilakukan perencanaan tindakan ke dua pada siklus II. Pada tahap ini

peneliti melihat perubahan apa saja yang telah terjadi dalam proses pembelajaran dan melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan.

Model Penelitian Tindakan Kelas dengan empat langkah dan pengulangannya disajikan dalam gambar berikut ini:



Model tersebut menjadi acuan pokok dari model Penelitian Tindak Kelas yang lain. Kurt Lawin menyatakan bahwa inilah yang pertama memperkenalkan adanya penelitian tindakan.

SIKLUS II

1. 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.

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini mengacu pada siklus I, dimana dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kekurangan pada media yang digunakan
- 2) Menganalisis kesulitan guru dalam menggunakan media pembelajaran
- 3) Melakukan perancangan kegiatan pada siklus II
- 4) Menyesuaikan instrumen dengan masalah baru yang didapatkan dari siklus I
- 5) Peneliti mencatat kendala yang selama kegiatan pembelajaran
- 6) Peneliti melakukan observasi sesuai dengan instrumen yang telah dibuat.

2. Pelaksanaan

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

3. Pengamatan

Tahap pengamatan pada siklus II sama dengan tahap pengamatan pada siklus I, pelaksanaan dilakukan dalam waktu yang bersama dengan tahap tindakan yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung pengamatan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman dan bantuan observaser lain.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II dilakukan dengan menganalisis hasil test siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif. Sehingga pada tahap ini peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran poerpoint interaktif, dimana hasil yang didapatkan sudah melebihi nilai KKM yang ditentukan. Penelitian ini akan diakhiri, akan tetapi jika hasil siswa masih di bawah nilai KKM maka akan dilakukanya tindakan selanjutnya pada siklus III.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan tindakan pengumpulan data melalui pengamatan perilaku dalam situasi tertentu lalu mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati. (Ni'matuzahro & Prasetyanigrum, 2018).

2. Teknik Tes

Tes merupakan suatu bentuk alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pengajar telah tercapai, jadi berarti evaluasi terhadap hasil belajar (Abdul Kadir, 2015). Tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk pretest dan posstets guna mengetahui keefektifan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah diberlakukan tindakan.

E. Instrumen Penelitian

Instumen penelitian digunakan sebagai alat untuk menyimpulkan data agar mendapatkan hasil yang baik, lengkap dan sistematis sehingga data tersebut mudah untuk diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan tes soal, pada instrument penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Instrumen Tes

- 1) Tes awal (*pretest*) merupakan suatu bentuk pertanyaan atau tes yang diberikan kepada siswa, kemudian meminta siswa untuk

menjelaskan kembali sesuai dengan bahasa mereka sendiri. Tes yang dilakukan ini memiliki 20 soal dengan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal essay.

- 2) Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah tes akhir atau *posttest*. Hasil dari *posttest* ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

b. Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan sebelum adanya tindakan dan bersama dengan tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa. Pengamatan ini mengungkapkan berbagai hal dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif. Data yang dikumpulkan adalah data tentang proses perubahan kinerja pembelajaran akibat penerapan tindakan (keberhasilan proses). Hal tersebut dicatat dalam kegiatan observasi, agar dapat mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan dengan perencanaan peneliti yang telah disusun tersebut maka perlu observasi. Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik data yang diperlukan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yaitu diperoleh dari hasil test. Siswa disebut memiliki

peningkatan hasil belajar yang baik jika telah mencapai skor 75% ke atas, untuk menghitung hasil tes siswa digunakan rumus sebagai berikut:

- a) Menghitung hasil analisis observasi guru dan siswa

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

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N : jumlah frekuensi/banyak individu

P : Angka Presentase

- b) Menghitung nilai rata-rata pada test (pretest dan posttest)

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

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah nilai tes siswa

n : jumlah siswa yang mengikuti tes

- c) Menghitung ketuntasan belajar

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar } (\sum x)}{\sum \text{siswa keseluruhan } (N)} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh siswa.

- d) Kriteria refleksi data-data atau batas target pencapaian peningkatan hasil belajar siswa menggunakan kriteria sebagai berikut:

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
85% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 85%	Tinggi
55%-69%	Sedang
40%-54%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

G. Definisi Oprasional Variabel

Oprasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditaruk kesimpulannya (Rafika, 2021). Oleh karena itu definisi oprasional variabel adalah menjelaskan variabel-variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun penjelasan variabel-variabel yang akan diteliti oleh peneliti:

1. Variabel Bebas (Variabel *indipenden*) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Media powerpoint interaktif merupakan media digital yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar, media digital powerpoint interaktif ini didesain semenarik mungkin baik tampilan ataupun isi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar peserta didik.

2. Variabel Terkait (Variabel *Dependen*) Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang mana peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas III SD Negeri Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan. Peneliti juga membuat sebuah media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Aktivitas kegiatan pembelajaran guru dan siswa diamati dan dicatat pada lembar observasi, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa diukur melalui test (*pretest* dan *posttest*) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan sebelumnya di SD Negeri Banggle terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Media yang digunakan juga kurang menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang memahami dalam penyampaian materi. Akibatnya sebagian besar hasil nilai siswa masih dibawah kriteria yang ditentukan.

Kegiatan pembelajaran masih banyak berpusat kepada guru dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung menjadikan siswa cepat bosan dan malas belajar.

2. Pelaksanaan Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama dilakukan kegiatan pembelajaran dan *pretest* pada hari Rabu 21 Juni 2023 dengan materi Tematik tema 5 “Perubahan Cuaca Terhadap Aktivitas Manusia”. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis 22 Juni 2023 dengan melakukan kegiatan *posstest* setelah menerapkan media *powerpoint* interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 yaitu:

a) Perencanaan

Tahap ini peneliti merencanakan penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, hal yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Membuat perangkat pembelajaran (RPP) yang diambil dari buku guru dan buku siswa semester 2 kelas III materi” Perubahan Cuaca Terhadap Aktivitas Manusia”.
- 2) Menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

3) Membuat *instrument* penelitian untuk mengumpulkan data seperti format lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dan lembar observasi kegiatan aktivitas pembelajaran siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi guru dan siswa dapat dilihat lampiran, soal *pretest* dan *posttes* siklus 1 dapat dilihat pada lampiran.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini menerapkan rancangan kegiatan pembelajaran pada proses pembelajaran dikelas. Pemberian test (*pretest*) pada pertemuan pertama diberikan diawal pembelajaran untuk mengetahui seberapa pemahaman siswa sebelum diberikan penerapan media *powerpoint* interaktif. Sedangkan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada siswa dilakukan dengan tes (*posttests*) dilakukan pada pertemuan kedua.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Juni 2023 pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran. Materi yang dipelajari yaitu Tematik Tema 5 Sub Tema 3 “Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Aktivitas Manusia”. Adapun langkah-langkah pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan do'a, menanyakan kabar siswa. Selanjutnya guru memberikan penjelasan kegiatan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran kali ini dan menerangkan tujuan yang ingin dicapai. Sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran guru memberikan soal *pretest* untuk dikerjakan siswa.

b) Kegiatan Inti

Siswa diminta untuk bercerita tentang keadaan cuaca pada aktivitas manusia, kemudian guru meminta siswa untuk membaca teks tentang makanan khas yang ada di Indonesia, setelah itu siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang bacaan yang ada di teks. Guru kemudian memberikan penguatan tentang keberagaman bahwa Negara kita terdiri atas berbagai suku bangsa dengan kekayaan yang beragam, kita tetap harus hidup rukun dengan saling menghormati dan tetap kerja sama.

Siswa diminta untuk mengamati video pembelajaran yang ditampilkan pada *powerpoint* interaktif terkait kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor,

tolakan, putaran, ayunan, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai. Guru tidak lupa untuk memberikan kesimpulan pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan, kemudian siswa diberikan penguatan penjelasan mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan pertemuan pertama ini guru menutup dengan mengulas kembali materi yang sudah dipelajari, tidak lupa guru juga memberikan motivasi agar siswa semangat belajar. Guru mengajak siswa untuk berdo'a dengan dipimpin salah satu siswa.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Juni 2023. Pembelajaran dilaksanakan selama 1 jam pembelajaran. Pertemuan kedua dilakukan kegiatan *posttests* untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini diawali dengan salam dan do'a, menanyakan kabar

siswa. Selanjutnya guru memberikan penjelasan kegiatan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran kali ini dan menerangkan tujuan yang ingin dicapai. Sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran guru memberikan soal *pretest* untuk dikerjakan siswa.

b) Kegiatan inti

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini siswa akan melakukan tes *posttest*. Kemudian siswa diberikan soal *posttests* dan mengerjakan selama 25 menit secara individu. Siswa diminta mengerjakan tes *posttests* untuk mengukur ketercapaian peningkatan hasil belajar kognitif dengan menerapkan media *powerpoint* interaktif. Soal yang diberikan sebanyak 20 soal, 10 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay*. Sebelum mengakhiri kegiatan *posttests* ini guru memberikan reward kepada siswa yang telah berhasil mendapatkan nilai tuntas pada *pretest* awal pembelajaran. Hal tersebut akan memacu siswa agar semangat belajar.

c) Kegiatan Penutup

Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas semangatnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar rajin belajar. Guru menutup kegiatan pembelajaran

dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.1

Aktivitas Guru Siklus 1

Skor	O1	O2	Rata-rata
Total	35	33	34
Persentase	73%	69%	71%

Keterangan:

O1 : Observasi 1

O2 : Observasi 2

Keterangan skor:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Baik

4 : Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : persentase

f : jumlah guru yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{34}{48} \times 100$$

= 71%

Persentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

$\leq 71\%$: Tinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor total observasi aktivitas guru adalah 71% dengan kategori tinggi, pada aspek guru sudah melakukannya dengan baik. Meskipun skor aktivitas guru sudah tinggi akan tetapi masih perlu adanya perbaikan agar kegiatan pembelajaran semakin maksimal dan sesuai 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 baik.
- c) Aspek ketiga adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- d) Aspek keempat adalah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*

interaktif, pada aspek ini guru masih kurang baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga masih ada siswa yang rame sendiri.

- e) Aspek kelima adalah guru membimbing siswa dalam memahami materi, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik akan tetapi tidak keseluruhan siswa.
- f) Aspek keenam adalah guru melatih siswa untuk berani dalam menyampaikan materi, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- g) Aspek ketujuh adalah guru memberikan lembar soal kepada siswa, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- h) Aspek kedelapan adalah guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal, pada aspek ini guru masih belum optimal dalam membimbing siswa dalam mengerjakan soal, sehingga masih ada siswa yang ngobrol pada saat mengerjakan soal.
- i) Aspek kesembilan adalah guru mengajak siswa untuk mengulas materi pembelajaran, pada aspek ini guru masih belum optimal dalam mengajak siswa mengulas materi pembelajaran.

- j) Aspek kesepuluh adalah guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- k) Aspek kesebelas adalah guru memberikan motivasi siswa agar semangat belajar, pada aspek ini guru masih masih kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa.
- l) Aspek keduabelas adalah guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa'bersama-sama dan mengucapkan salam, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.

2). Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.2

Aktivitas Siswa Siklus 1

Skor	O1	O2	Rata-rata
Total	24	21	22,5
Persentase	75%	65,6%	70,3%

Keterangan:

O1 : Observasi 1

O2 : Observasi 2

Keterangan skor:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Baik

4 : Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa siklus I maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase

f : jumlah guru yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{22,5}{32} \times 100$$

$$= 70,3\%$$

Presentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

$\leq 70,3\%$

Dari tabel di atas bahwa skor total aktivitas siswa diperoleh 70,3% dengan katagori tinggi. Pada beberapa aspek siswa sudah dilakukannya dan menerapkannya dengan baik. Meskipun skor pada aktivitas siswa sudah tinggi akan tetapi masih ada yang perlu bimbingan dan dampingan guru. Aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah siswa berdo'a dengan khusuk, pada aspek ini siswa melakukan do'a sebelum dan sesudah pembelajaran dengan khusuk.
- b) Aspek kedua adalah siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, pada aspek ini siswa cukup baik dalam berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung.

- c) Aspek ketiga adalah siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran, pada aspek ini siswa sudah cukup baik dalam berantusias dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Aspek keempat adalah siswa antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif, pada aspek ini siswa masih kurang berantusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif.
- e) Aspek kelima adalah siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, pada aspek ini masih ada siswa yang kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- f) Aspek keenam adalah siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan guru, pada aspek ini siswa sudah melakukan dengan baik.
- g) Aspek ketujuh adalah siswa mengerjakan soal dengan tepat waktu, pada aspek ini ada siswa yang tepat dalam mengumpulkan dan ada pula yang masih telat dalam mengumpulkan.
- h) Aspek kedelapan adalah siswa dapat menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru, pada aspek ini secara keseluruhan siswa masih malu dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

3). Hasil Evaluasi Belajar Peserta Didik Siklus 1

Penilaian kemampuan hasil belajar kognitif siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan guru kepada siswa dengan jumlah 15 siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3

Hasil tes kemampuan belajar siswa siklus 1

No	Keterangan	Siklus 1	
		Prettest	Posttest
1	Rata-rata	53.73	63
2	Nilai tertinggi	73	75
3	Nilai terendah	30	40
4	Tingkat ketuntasan	20%	46%

Berdasarkan tes hasil kemampuan belajar siswa siklus I maka dapat di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar } (\sum x)}{\sum \text{siswa keseluruhan } (N)} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh siswa.

$$p = \frac{7}{15} \times 100\%$$

$$= 46 \%$$

Persentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

= 46% Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 46% dalam tingkat ketuntasan, sedangkan siswa yang belum dikatakan tuntas sebanyak 54%, meskipun nilai pada siswa belum dikatakan mencapai di atas KKM, maka akan dilakukannya pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi 1

Dari hasil pengamatan oleh peneliti pada observasi siklus 1 ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tingkat ketuntasan siswa pada *pretest* sebesar 20% dan *posttest* sebesar 46%
- 2) Skor tertinggi siswa pada *pretest* sebesar 73 dan skor tertinggi siswa pada *posttest* sebesar 75.
- 3) Skor terendah siswa pada *pretest* sebesar 30 dan skor terendah siswa pada *posttest* sebesar 40.
- 4) Kurangnya siswa memperhatikan saat guru menerangkan materi pembelajaran.
- 5) Banyaknya siswa masih rame sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.
- 6) Terdapat siswa yang masih belum faham pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 ini masih mempunyai kekurangan sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Tindakan-tindakan yang perlu dilakukan pada siklus selanjutnya yaitu:

- 1) Guru harus lebih menguasai kondisi kelas sehingga siswa dapat fokus dalam pembelajaran.
- 2) Guru harus lebih menekankan kepada siswa agar siswa tidak rame sendiri saat pembelajaran berlangsung
- 3) Guru memberikan evaluasi sebelum mengakhiri pembelajaran agar mengetahui mana siswa yang belum faham pada materi yang sudah disampaikan.

3. Pelaksanaan Siklus II

Setelah dilaksanakan siklus 1, maka dilaksanakan siklus II dengan harapan dapat tercapai tujuan yang diharapkan, pada siklus II sama juga tahapan-tahapan dengan siklus 1 yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan siklus II didasarkan pada permasalahan yang muncul pada siklus 1. Materi yang digunakan dalam siklus II sama juga dengan siklus 1 yaitu Tematik Tema 5 “Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Aktivitas Manusia”. Pada siklus II ini guru harus lebih menekankan materi agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran,

sehingga siswa agar dapat nilai hasil belajar diatas nilai KKM yang ditentukan. Siklus II ini dilakukan 2 kali pertemuan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada hari jum'at 23 Juni 2023. Awal pertemuan pada siklus II ini dilakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukan siklus 1.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari jum'at 23 Juni 2023. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran. Materi yang dipelajari yaitu Tematik Tema 5 Sub Tema 3 “Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Aktivitas Manusia”. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal pada siklus II ini pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa, menanyakan kabar siswa, selanjutnya guru memberikan penjelasan kegiatan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran kali ini dan menerangkan tujuan yang ingin dicapai. Sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran guru memberikan soal *pretest* untuk dikerjakan siswa setelah dilakukannya siklus 1.

b) Kegiatan Inti

Siswa diberikan pertanyaan oleh guru ada berapa macam-macam cuaca yang di Indonesia? Diharapkan siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian siswa diminta untuk bercerita tentang keadaan cuaca pada aktivitas manusia, kemudian guru meminta siswa untuk membaca teks tentang makanan khas yang ada di Indonesia, setelah itu siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang bacaan yang ada di teks. Guru kemudian memberikan penguatan tentang keberagaman bahwa Negara kita terdiri atas berbagai suku bangsa dengan kekayaan yang beragam, kita tetap harus hidup rukun dengan saling menghormati dan tetap kerja sama.

Siswa diminta untuk mengamati video pembelajaran yang ditampilkan pada *powerpoint* interaktif terkait kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai. Guru tidak lupa untuk memberikan kesimpulan pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan, kemudian siswa diberikan penguatan penjelasan mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

c) Kegiatan Penutup

Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas semangatnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan dengan

memberikan motivasi kepada siswa agar rajin belajar. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Sabtu, 24 Juni 2023 dengan melakukan kegiatan *posttest* untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif.

a) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini diawali dengan salam dan do'a, menanyakan kabar siswa Selanjutnya guru memberikan penjelasan kegiatan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran kali ini dan menerangkan tujuan yang ingin dicapai.

b) Kegiatan Inti

Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi pembelajaran yang sudah diajarkan, guru juga memberikan penguatan terhadap siswa terkait materi pembelajaran, kemudian siswa diberikan soal *posttest* untuk dikerjakan dalam waktu 25 menit secara individu. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengajak siswa untuk mengulas soal-soal yang sudah dikerjakan siswa dan memberikan penguatan terhadap jawaban.

c) Kegiatan Penutup

Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas semangatnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar rajin belajar. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama dan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.4

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Skor	O1	O2	Rata-rata
Total	41	44	42,5
Persentase	85%	91%	88%

Keterangan:

O1 : Observasi 1

O2 : Observasi 2

Keterangan skor:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Baik

4 : Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase

f : jumlah guru yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{42,5}{48} \times 100$$

$$= 88\%$$

Presentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

≤ 88% : Sangat Tinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh adalah 88% dengan kategori sangat tinggi. Terlihat guru sudah melakukan setiap aspek dengan baik. Meskipun skor observasi guru sudah sangat tinggi namun masih perlu diperhatikan agar kegiatan pembelajaran dapat 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 sangat baik.

- b) Aspek kedua adalah guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan sangat baik.
- c) Aspek ketiga adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- d) Aspek keempat adalah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif, pada aspek ini guru sudah melakukan dengan baik.
- e) Aspek kelima adalah guru membimbing siswa dalam memahami materi, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik.
- f) Aspek keenam adalah guru melatih siswa untuk berani dalam menyampaikan materi, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik.
- g) Aspek ketujuh adalah guru memberikan lembar soal kepada siswa, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan sangat baik.
- h) Aspek kedelapan adalah guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik.

- i) Aspek kesembilan adalah guru mengajak siswa untuk mengulas materi pembelajaran, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan sangat baik.
- j) Aspek kesepuluh adalah guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik.
- k) Aspek kesebelas adalah guru memberikan motivasi siswa agar semangat belajar, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan baik.
- l) Aspek keduabelas adalah guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama sama dan mengucapkan salam, pada aspek ini guru sudah melakukannya dengan sangat baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Skor	O1	O2	Rata-rata
Total	30	29	29,5
Persentase	93%	90%	92%

Keterangan:

O1 : Observasi 1

O2 : Observasi 2

Keterangan skor:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Baik

4 : Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase

f : jumlah guru yang dilakukan

N : Jumlah seluruh skor

$$P = \frac{29,5}{32} \times 100$$

$$= 92\%$$

Persentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

≤ 92%%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa skor total pada observasi aktivitas siswa yaitu 92% dengan kategori sangat tinggi. Bahwa guru dalam mengatasi masalah diterapkan sangat baik sehingga pada siklus II ini mulai kondusif dan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal tersebut dapat dipertahankan oleh guru agar pembelajaran sesuai dengan tujuan. Adapun aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:

- a) Aspek pertama adalah siswa berdo'a dengan khusuk, pada aspek ini siswa melakukan do'a sebelum dan sesudah pembelajaran dengan sangat baik.
- b) Aspek kedua adalah siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, pada aspek ini siswa sangat baik dalam berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung.
- c) Aspek ketiga adalah siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran, pada aspek ini siswa juga sudah sangat baik dalam menunjukkan antusias kegiatan pembelajaran.
- d) Aspek keempat adalah siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif, pada aspek ini ada peningkatan pada siklus sebelumnya dimana siswa pada siklus sebelumnya kurang dalam berantusias dan pada siklus ini secara keseluruhan siswa sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif.
- e) Aspek kelima adalah siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, pada aspek ini seluruh siswa dipastikan sudah memahami dengan sangat baik, hal tersebut dikarenakan adanya evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh guru.

- f) Aspek keenam adalah siswa tanggap pertanyaan yang diberikan oleh guru, pada aspek ini siswa secara keseluruhan sudah sangat baik dalam melakukannya.
- g) Aspek ketujuh adalah siswa mengerjakan soal secara tepat waktu, pada aspek ini siswa sudah melakukan dengan baik.
- h) Aspek kedelapan adalah siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, pada aspek ini ada peningkatan dari siklus sebelumnya di mana sebelumnya siswa masih malu dalam menyimpulkan materi dan pada siklus ini siswa sudah sangat baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran.
- 3) Hasil Evaluasi Belajar Peserta Didik Siklus II**

Penilaian kemampuan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan guru kepada siswa dengan jumlah 15 siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Hasil Tes Kemampuan Belajar Siswa Siklus II

No	Keterangan	Siklus II	
		Pretest	Posttest
1	Rata-rata	64%	73,4%
2	Nilai Tertinggi	75	90
3	Nilai Terendah	40	60
4	Tingkat Ketuntasan	60%	80%

Berdasarkan tes hasil kemampuan belajar siswa siklus II maka dapat di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar } (\Sigma x)}{\Sigma \text{siswa keseluruhan } (N)} \times 100\%$$

Keterangan:

Σx : Jumlah siswa yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh siswa.

$$\begin{aligned} p &= \frac{12}{15} \times 100\% \\ &= 80 \end{aligned}$$

Persentase Keberhasilan:

85% - 100% : Sangat Tinggi

70% - 85% : Tinggi

55% - 69% : Sedang

40% - 54% : Rendah

= 80%

Berdasarkan tabel diatas bahwa setelah dilakukan pembelajaran selama siklus II dengan 2 kali pertemuan dengan menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dilihat bahwa siswa pada siklus II mendapatkan nilai sebesar 80% dalam tingkat ketuntasan, sedangkan siswa yang belum di katakana tuntas sebanyak 20%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari siklus II ini peningkatan hasil belajar kognitif mengalami meningkat karena guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat belajar.

d. Refleksi II

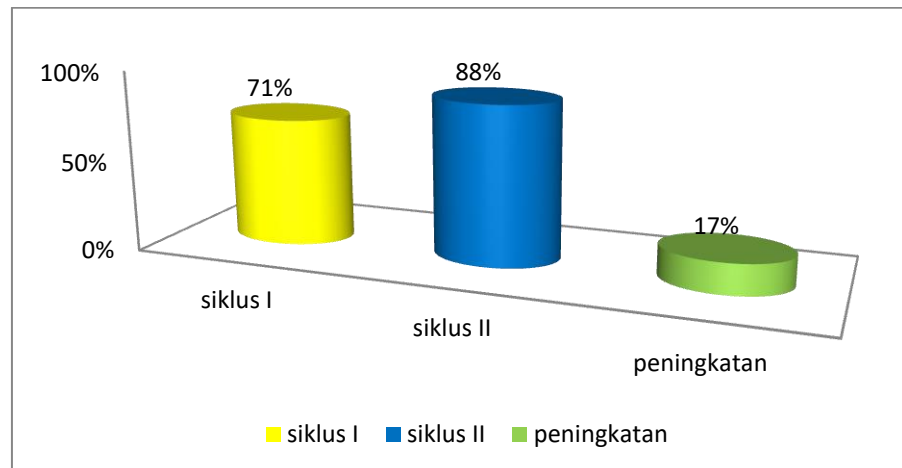
Dari hasil pengamatan oleh peneliti pada kegiatan siklus II ini ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tingkat ketuntasan siswa pada *pretest* adalah 60% sedangkan ketuntasan *posttest* adalah 80%
- 2) Nilai tertinggi *pretest* siswa pada siklus II adalah 75 sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* adalah 90.
- 3) Dalam hal ini ada peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa yang dapat dilihat test yang dilakukan pada siklus II, hal ini tidak perlu lagi untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Indikator aktivitas guru diamati saat kegiatan pembelajaran dan hasil rata-rata pada siklus dapat dilihat sebagai berikut:

Diagram 4.1**Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi guru dalam mengajar pada siklu I dan siklus II Secara keseluruhan dapat dikatakan sangat baik pada masing-masing pertemuan. Pada siklus I aktivitas guru pada saat mengajar mendapatkan rata-rata 71% dan pada siklus II mendapatkan 88%. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan kegiatan guru dalam mengajar mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 17%, dengan begitu aktivitas guru sudah mencapai target yang diinginkan, karena terjadi peningkatan pada aktivitas guru dalam mengajar.

Menurut Arisanty et al., (2019) menyatakan bahwa aktivitas dalam proses mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala hal yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Aktivitas dalam pembelajaran

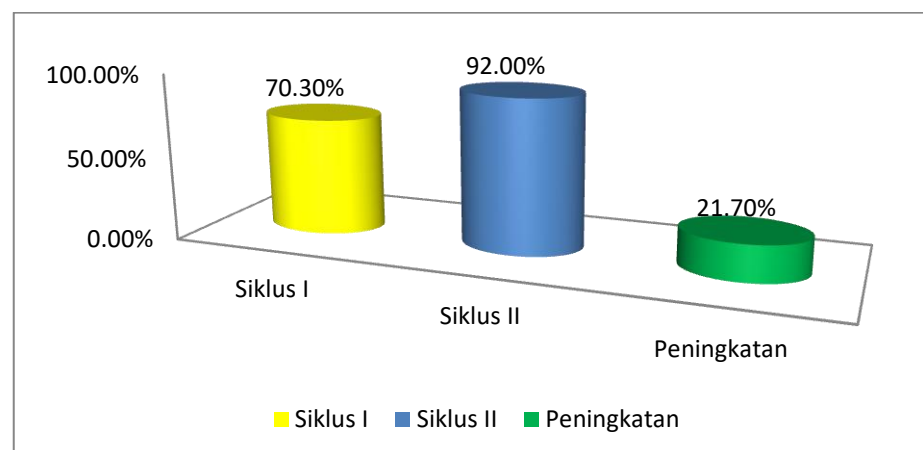
juga ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat mengembangkan aktivitas belajar yang optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh guru dalam memberikan pembelajaran, keaktifan tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya mengajarkan materi saja namun juga mempunyai tanggung jawab sebagai pembimbing siswa dalam belajar.

2. Aktivitas Siswa

Bedasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus I dan II. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala pada siklus I kemudian diperbaiki di siklus II. Berikut ini diagram perbandingan aktivitas peserta didik siklus I dan siklus II :

Diagram 4.2

Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi siswa dalam pembelajaran pada siklu I dan siklus II Secara

keseluruhan dapat dikatakan baik pada masing-masing pertemuan. Pada siklus I aktivitas siswa pada saat pembelajaran mendapatkan rata-rata 70,3% dan pada siklus II mendapatkan 92%. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan kegiatan siswa dalam pembelajaran mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 21,7%, dengan begitu aktivitas siswa sudah mencapai target yang diinginkan, karena terjadi peningkatan pada aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Menurut Ari Metalin et al., (2020) menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui hasil test *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Melalui adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti belajar mengajar karena mereka akan terfokus pada materi pada media dan siswa akan dapat lebih memahami materi serta pengetahuan siswa tentang teknologi yang berbasis computer akan bertambah.

3. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif dan dapat dilihat pada table berikut ini:

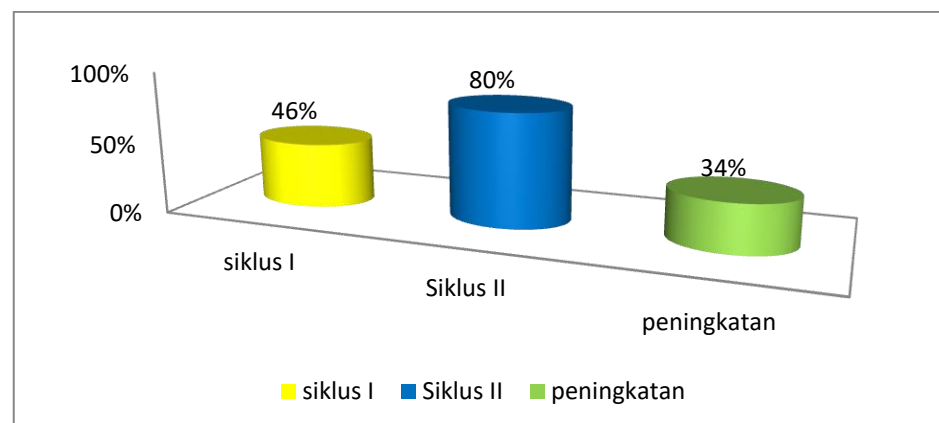
Tabel 4.7

Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Prettest	Posttest	Prettest	Posttest
1	Rata-rata	52.2	65.33	64	73,4
2	Nilai Tertinggi	73	75	75	90
3	Nilai Terendah	30	40	40	60
4	Tingkat Persentase	20%	46%	60%	80%

Diagram 4.3

Hasil Belajar Peserta Didik



Dari hasil penelitian oleh peneliti bahwa tingkat ketuntasan pada hasil belajar siswa siklus I *pretest* sebesar 20% sedangkan *posttest* sebesar 46%. Pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar siswa *pretest* sebesar 60% dan *posttest* sebesar 80%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami

peningkatan sebesar 34%, oleh karena itu target yang diinginkan untuk ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai, karena pada akhir siklus sudah lebih dari target yang ditentukan

Hasil analisis pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat membantu peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri Banggle.

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik di kelas III SD Negeri Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan, dengan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 46% dan siklus II 80%, jadi siklus I ke siklus II hasil belajar kognitif pada siswa meningkat sebesar 34%.

B. Implikasi

Pembelajaran dengan menerapkan media *powerpoint* interaktif ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya dari sudut permasalahan yang berbeda. Selain itu dapat diimplikasikan sebagai bahan kajian bagi guru untuk diterapkan di SD Negeri Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan. Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti sampaikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif ternyata mampu meningkatkan prestasi hasil belajar

peserta didik, Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai prestasi hasil belajar tiap siklusnya.

2. Bagi guru

Pembelajaran melalui media *powerpoint* interaktif bisa di jadikan alternatif pilihan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah

Penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan mutu sekolah sebagai pembanding dengan sekolah lain secara umum.

C. Keterbatasan

Terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Proses diskusi pada siswa kurang terarah sehingga menyebabkan cukup banyak waktu yang digunakan menjadi tidak efisien.
2. Pertemuan hanya dilakukan dalam 2 siklus, hal ini dikarenakan keterbatasan pada kelas III yang mau libur pada akhir semester 2 sehingga tidak menutup kemungkinan data yang diambil oleh peneliti belum memadai. Terlepas dari hal itu penerapan media

pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berhasil dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suhartono. (n.d.).
- Suhartono, R., & Patma. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Pembelajaran Haji Dan Umrah Melalui Penerapan Metode Advokasi. *Al Itibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 10-19.
- Nurfadhillah, Septy, et al. "Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "Perubahan Wujud Zat Benda" Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang." *NUSANTARA 3.1* (2021): 117-134..
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Khasanah, L. A. I. U. (2022). Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Wulandari, F., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guide Inquiry) Berbantuan Media Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1327-1333.
- Romi, R., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6921-6938.

- Wahyuningsih, S. (2022). Penerapan Media Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 59-67.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324-9332.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rambe, C. N. (2020, November). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 5, No. 1, pp. 333-340).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.

- Arifin, H. N., & Azizah, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT (Power Point) Melalui Google Meet Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar PAI Siswa Kelas V SDN 3 Jimbaran. *Widya Balina*, 7(1), 345-358.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-â.
- Faridha, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Power Point Pada Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 187-193.
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264-274.
- Salsabila, A. A., Lala, H., & Suharno, B. (2022). PENGARUH EDUKASI KESEHATAN PHBS DI SEKOLAH TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA KELAS 3 SD. *Jurnal Informasi Kesehatan Indonesia (JIKI)*, 8(2), 157-165.
- Nafisah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1.
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayani, B. I. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79-87.

- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Suhartono, S., & Patma, R. (2018). Upaya peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih materi pembelajaran haji dan umrah melalui penerapan metode advokasi. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 10-19.

LAMPIRAN

*Lampiran 1**Tabel Aktivitas Siswa Siklus I*

No	Aspek yang diamati	Skor		
		O1	O2	Rata-rata
1	Siswa berdo'a dengan khusuk	3	3	3
2	Siswa konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung	4	3	3.5
3	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran	3	3	3
4	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif	2	2	2
5	Siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru	3	2	2.5
6	Siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru	4	3	3.5
7	Siswa mengerjakan soal secara tepat waktu	4	3	3.5
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	1	2	1.5
	TOTAL	24	21	22.5
	Persentase	75%	65,6%	70,3%

Tabel Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		
		O1	O2	Rata-rata
1	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar	3	3	3
2	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran	4	3	3.5
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
4	Menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint interaktif	2	2	2
5	Membimbing siswa dalam memahami materi	3	2	2.5
6	Melatih siswa untuk berani menyampaikan materi	4	3	3.5
7	Memberikan soal	4	3	3.5
8	Membimbing siswa dalam mengerjakan soal	2	3	2.5
9	Mengajak siswa untuk mengulas materi pembelajaran	2	2	2
10	Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa	3	3	3
11	Memberikan motivasi untuk belajar	2	3	2.5
12	Mengakhiri dengan berdoa dan salam	3	3	3
	TOTAL	35	33	34
	Persentase	73%	69%	71%

Tabel Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor		
		O1	O2	Rata-rata
1	Siswa berdo'a dengan khusuk	4	4	4
2	Siswa konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung	4	4	4
3	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran	3	4	3.5
4	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif	4	3	3.5
5	Siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru	4	4	4
6	Siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru	4	3	3.5
7	Siswa mengerjakan soal secara tepat waktu	4	3	3.5
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	3	4	3.5
	TOTAL	30	29	29.5
	Persentase	93%	90%	92%

Tabel Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor		
		O1	O2	Rata-rata
1	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar	4	4	4
2	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran	3	4	3.5
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
4	Menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint interaktif	3	4	3.5
5	Membimbing siswa dalam memahami materi	3	3	3
6	Melatih siswa untuk berani menyampaikan materi	3	3	3
7	Memberikan soal	4	4	4
8	Membimbing siswa dalam mengerjakan soal	4	3	3.5
9	Mengajak siswa untuk mengulas materi pembelajaran	4	4	4
10	Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa	3	4	3.5
11	Memberikan motivasi untuk belajar	3	4	3.5
12	Mengakhiri dengan berdoa dan salam	4	4	4
	TOTAL	41	44	42.5
	Persentase	85%	91%	88%

Lampiran 2

Tabel Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai		Ket
			Prettest	Posttest	
1	A.F	L	50	60	TT
2	A.P N	P	30	50	TT
3	A.P	L	40	60	TT
4	A T.D	P	60	60	TT
5	E.N.H	P	65	75	T
6	F.K	P	50	40	TT
7	I.L.S	P	50	70	T
8	K.A	P	73	50	TT
9	L.K.W	P	40	70	T
10	L.A.M	L	65	70	T
11	M.N	P	40	65	TT
12	M.A.A	L	35	60	TT
13	R.A	P	73	70	T
14	S.S	P	65	70	T
15	A.F	L	70	75	T
Jumlah			806	945	
Rata-rata			53.73333333	63	
Skor Tertinggi			73	75	
Skor Terendah			30	40	
Tingkat Ketuntasan			20%	46%	

Tabel Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai		Ket
			Prettest	Posttest	
1	A.F	L	75	80	T
2	A.P.N	P	75	73	T
3	A.P	L	50	60	TT
4	A.T.D	P	60	60	TT
5	E.N.H	P	70	90	T
6	F.K	P	70	80	T
7	I.L.S	P	73	70	T
8	K.A	P	50	70	T
9	L.K.W	P	70	80	T
10	L.A.M	L	40	70	T
11	M.N	P	73	80	T
12	M.A.A	L	70	73	T
13	R.A	P	65	70	T
14	S.S	P	50	65	TT
15	A.F	L	73	80	T
Jumlah			964	1101	
Rata-rata			64.267	73.4	
Skor Tertinggi			75	90	
Skor Terendah			40	60	
Tingkat Ketuntasan			60%	80%	

Lampiran 3

Tabel Perbandingan Observasi Guru Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar	3	4
2	Mempersiapkan alat dan media pembelajaran	3,5	3,5
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
4	Menyampaikan materi pembelajaran dengan media powerpoint interaktif	2	3,5
5	Membimbing siswa dalam memahami materi	2,5	3
6	Melatih siswa untuk berani menyampaikan materi	3,5	3
7	Memberikan soal	3,5	4
8	Membimbing siswa dalam mengerjakan soal	2,5	3,5
9	Mengajak siswa untuk mengulas materi pembelajaran	2	4
10	Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa	3	3,5
11	Memberikan motivasi untuk belajar	2,5	3,5
12	Mengakhiri dengan berdoa dan salam	3	4
	Total	34	42,5
	Presentase	71%	88%

Tabel Perbandingan Observasi Siswa Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Siswa berdoa dengan khusuk	3	4
2	Siswa konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung	3,5	4
3	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran	3	3,5
4	Siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif	2	3,5
5	Siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	2,5	4
6	Siswa tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru	3,5	3,5
7	Siswa mengerjakan soal secara tepat waktu	3,5	3,5
8	Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	1,5	3,5
	Total	22,5	2,9,5
	Presentase	70,3%	92%

*Lampiran 4**Tabel Perbandingan Tes Hasil Belajar Siklus I dan II*

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Prettest	Posttest	Prettest	Posttest
1	Rata-rata	52.2	65.33	64	73,4
2	Nilai Tertinggi	73	75	75	90
3	Nilai Terendah	30	40	40	60
4	Tingkat Persentase	20%	46%	60%	80%

Lampiran 5

Validasi Media

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kriteria Media				
	Media yang digunakan memiliki nilai kepraktisan			√	
	Media yang digunakan bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran				√
	Tampilan media <i>powerpoint</i> interaktif yang digunakan menarik			√	
2.	Isi/Materi				
	Media sesuai dengan materi tema 5 Sub Tema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia			√	
	Media sesuai dengan indicator yang telah dirumuskan				√

*Lampiran 5**Perangkat pembelajaran***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN BANGGLE
Kelas / Semester : 3 / Genap
Tema 5 : Cuaca
Sub Tema 3 : Pengaruh Perubahan Cuaca terhadap Kehidupan Manusia
Pertemuan ke - : 2
Alokasi Waktu : 1 hari

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi ;ingkungan.
- 4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

PPKN

- 1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam beragaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
- 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar.
- 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

PJOK

- 3.5 Memahami kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.
- 4.5 mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas.

III. Indikator

Bahasa Indonesia

- 3.3.1 Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam sebuah teks
- 3.3.2 Mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia
- 4.3.1 Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.

4.3.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang pengaruh perubahan cuaca

PPKN

1.4.1 Menerima keberagaman dilingkungan sebagai anugrah tuhan

1.4.2 Mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

2.4.1 Menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

2.4.2 Kerja sama dalam kehidupan sehari-hari

3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

3.4.2 Mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

4.4.1 Menyajikan daftar sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

4.4.2 Mendiskusikan bentuk-bentuk sikap bersatu yang ada dilingkungan sekitar

PJOK

3.5.1 Mengetahui kombinasi sebagai gerak dominan

3.5.2 Menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan

4.5.1 Mengidentifikasi kombinasi sebagai pola gerak dominan dalam senam lantai

4.5.2 Mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar.
2. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat
3. Dengan kegiatan menyusun gambar siswa mampu menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.
4. Setelah menyusun gambar terjadinya hujan siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang pengaruh perubahan cuaca.

5. Dengan menyimak penjelasan dari guru tentang keberagaman siswa mampu menerima keberagaman dilingkungan sebagai anugrah tuhan.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik.
7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik
8. Dengan kegiatan tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman dengan baik.
9. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu menyajikan apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
10. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mendiskusikan dengan teman apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
11. Dengan kegiatan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengetahui kombinasi sebagai gerak dominan
12. Dengan kegiatan Tanya jawab siswa mampu menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan
13. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi kombinasi sebagai pola gerak dominan dalam senam lantai
14. Dengan kegiatan olahraga siswa mampu mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar

V. Materi Pembelajaran

1. Keragaman pada lingkungan sekitar
2. Pengaruh cuaca pada aktivitas manusia
3. Senam lantai

VI. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Kontektual
3. Metode : Ceramah dan Tanya jawab

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi/Kegiatan	Alokasi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengkondisikan agas setiap belajar. • Salah satu siswa dapat diminta untuk memimpin doa. 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberi penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. • Guru mengingatkan siswa tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. 	
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan kegiatan membaca senyap • Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang bacaan yang ada ditekst <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati gambar proses terjadinya hujan • Siswa mengurutkan proses terjadinya hujan sesuai dengan gambar yang telah dicermati <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menulis hasil pengamatan dengan kalimat efektif • Siswa menambahkan informasi tentang pengaruh hujan pada aktivitas manusia pada tulisannya <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang keberagaman bahwa negara kita terdiri atas berbagai suku bangsa dengan kekayaan yang beragam, kita tetap harus hidup rukun dengan saling menghormati dan tetap kerja sama • Siswa mendiskusikan dengan teman tentang makanan khas yang ada di indonesia • Siswa menunjukkan hasil diskusi tentang jenis-jenis makanan khas yang ada di indonesia • Siswa mengerjakan LKPD <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan aktivitas didepan kelas 	140 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu • Siswa menirukan gerak kelinci melompat sebagai pola gerak dominan dalam aktivitas senam lantai 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan hari ini dan memberikan lembar tes pada siswa • Siswa mengerjakan THB (Tes Hasil Belajar) • Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas pembelajaran siswa • Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari kegiatan yang sudah dilakukan • Guru menyampaikan pesan moral hari ini dengan baik • Salam dan doa penutup 	15 Menit

VIII. Sumber / Bahan / Alat / Media Pembelajaran

1. Buku Pedoman Guru dan Siswa Tema 5 Sub Tema 2 Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia.
2. Gambar siklus proses terjadinya hujan.
3. PPT Interaktif

IX. Penilaian

1. Penilaian sikap
Observasi aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung.
2. Penilaian Pengetahuan
Tes tertulis dalam bentuk pretest dan posstest
3. Penilaian Keterampilan
 - a. Rubik melakukan aktivitas senam lantai

No	Kriteria	Skor (86-100) Baik Sekali	Skor (71-85) Baik	SKOR (61-75) Cukup	Skor (≤ 60) Perlu Pendampingan

		4	3	2	1
1	Kemampuan mempraktikkan kombinasi gerak tolakan dan berpindah pada aktivitas senam lantai	Siswa mampu melakukan kombinasi gerak tolakan dan berpindah dengan baik dan sesuai langkah	Siswa mampu melakukan kombinasi gerak tolakan dan berpindah dengan baik tetapi tidak sesuai langkah	Siswa mampu melakukan gerak tolakan dan berpindah dengan bantuan guru.	Siswa belum mampu melakukan aktivitas.

BAHAN AJAR

TEMA 5 : Cuaca

Subtema 3 : Pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia



Semester 2

III

SD/MI

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ajar. Tak lupa juga mengucapkan salawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat beliau, kita mampu keluar dari jalan kegelapan menuju jalan terang benerang.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih kami kepada pihak-pihak yang mendukung lancarnya buku ajar ini mulai dari proses penulisan hingga proses cetak, yaitu orang tua kami, rekan-rekan kami, dan terimakasih banyak lagi yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Adapun, buku ajar ini telah selesai penulis buat secara maksimal dan sebaik mungkin agar menjadi manfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi tentang pengaruh perubahan cuaca pada aktivitas manusia.

Penulis menyadari, masih banyak luput dan kekeliruan yang tentu saja jauh dari sempurna tentang buku ini. Oleh sebab itu, kami mohon agar pembaca memberi kritik dan juga saran terhadap karya buku ajar ini agar kami dapat terus meningkatkan kualitas buku.

Demikian buku ajar ini penulis buat, dengan harapan agar pembaca dapat memahami informasi dan juga mendapatkan wawasan mengenai bidang system informasi manajemen serta dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam arti luas. Terima kasih.

Lamongan, 14 juni 2023

Penulis

PENGARUH PERUBAHAN CUACA TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA

Bahasa Indonesia

3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan

4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

PPKN

1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam beragam dilingkungan sekitar sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa

2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar

3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman

4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman dilingkungan sekitar

PJOK

3.5 Memahami kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai

4.5 mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain .
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR

Kopetensi Dasar	Indikator
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dalam sebuah teks</p> <p>3.3.2 Mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia</p> <p>4.3.1 Menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.</p> <p>4.3.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang pengaruh perubahan cuaca</p>
<p>PPKN</p> <p>1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam beragaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu</p>	<p>PPKN</p> <p>1.4.1 Menerima keberagaman dilingkungan sebagai anugerah tuhan</p> <p>1.4.2 Mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar</p>

<p>dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>2.4.2 Kerja sama dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar</p> <p>4.4.1 Menyajikan daftar sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar</p> <p>4.4.2 Mendiskusikan bentuk-bentuk sikap bersatu yang ada dilingkungan sekitar</p>
<p>PJOK</p> <p>3.5 Memahami kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.</p> <p>4.5 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas.</p>	<p>PJOK</p> <p>3.5.1 Mengetahui kombinasi sebagai gerak dominan</p> <p>3.5.2 Menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan</p> <p>4.5.1 Mengidentifikasi kombinasi sebagai pola gerak dominan dalam senam lantai</p> <p>4.5.2 Mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai</p>

TUJUAN

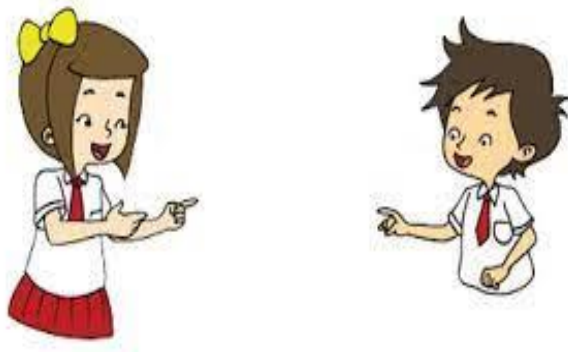
1. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar.
2. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat
3. Dengan kegiatan menyusun gambar siswa mampu menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.
4. Setelah menyusun gambar terjadinya hujan siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang pengaruh perubahan cuaca.
5. Dengan menyimak penjelasan dari guru tentang keberagaman siswa mampu menerima keberagaman dilingkungan sebagai anugrah tuhan.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik.
7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik
8. Dengan kegiatan tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman dengan baik.
9. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu menyajikan apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
10. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mendiskusikan dengan teman apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
11. Dengan kegiatan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengetahui kombinasi sebagai gerak dominan
12. Dengan kegiatan Tanya jawab siswa mampu menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan

13. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi kombinasi sebagai pola gerak dominan dalam senam lantai
14. Dengan kegiatan olahraga siswa mampu mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar.

Ayo Berdiskusi

Dayu menceritakan banyak hal. Tak hanya bercerita tentang kondisi pengungsi. Komang juga bercerita keadaan kebun dan ladang petani. Kebun dan ladang mulai rusak. Terkena cuaca panas akibat abu vulkanik. Abu vulkanik ini berasal dari letusan gunung. Abu vulkanik membuat tanaman tidak bisa hidup. Siti mengajak teman-teman berdiskusi. Tanaman apa yang tepat ditanam pada daerah dan musim tertentu. Diskusi dimulai dengan mendata asal daerah dengan tanaman khasnya.

PERHATIKAN PERCAKAPAN BERIKUT INI!



Siti : Tanaman apa yang banyak tumbuh di daerahmu edo ?

Edo : Di papua, banyak pohon sagu, kalau didaerahmu tanaman apa yang tumbuh subur, siti ?

Siti : Di Sumatra barat daerah asalku, padi tumbuh dengan subur

Edo : Aku akan bawakan papeda untuk kalian, papeda makanan khas papua yang terbuat dari sagu.

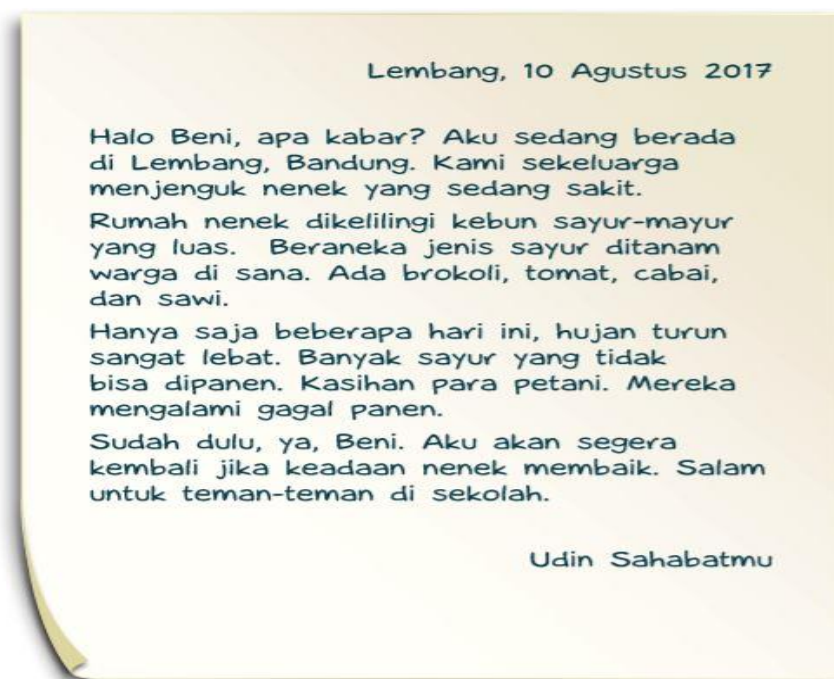
Senang, ya, memiliki teman dari berbagai daerah. Kekayaan daerah juga memberikan kekayaan hayati bagi kita. Berbagai hasil bumi dari tiap daerah dapat kita nikmati

Ayo Beraktivitas

Hari makan bersama pun tiba. Setiap anak sudah membawa makanan khas daerahnya. Edo membawa makanan pokok berupa papeda. Siti membawa makanan pokok berupa nasi. Temanteman lain membawa lauk pauknya. Beni dari Manado membawa ikan dengan sambal dabu-dabu. Dayu membawa sate lilit khas Bali. Lani membawa capcay masakan khas keluarganya. Mereka duduk membuat lingkaran. Makanan yang mereka bawa diletakkan di tengah. Makan bersama sungguh menyenangkan. Lakukan kegiatan ini bersama teman-temanmu!

Ayo Membaca

- Acara makan bersama telah dilakukan. Beni meminta teman-teman mendengarkannya. Ia akan membacakan surat yang dikirim oleh Udin. Udin sudah 3 hari tidak sekolah. Ia menjenguk neneknya yang sedang sakit.

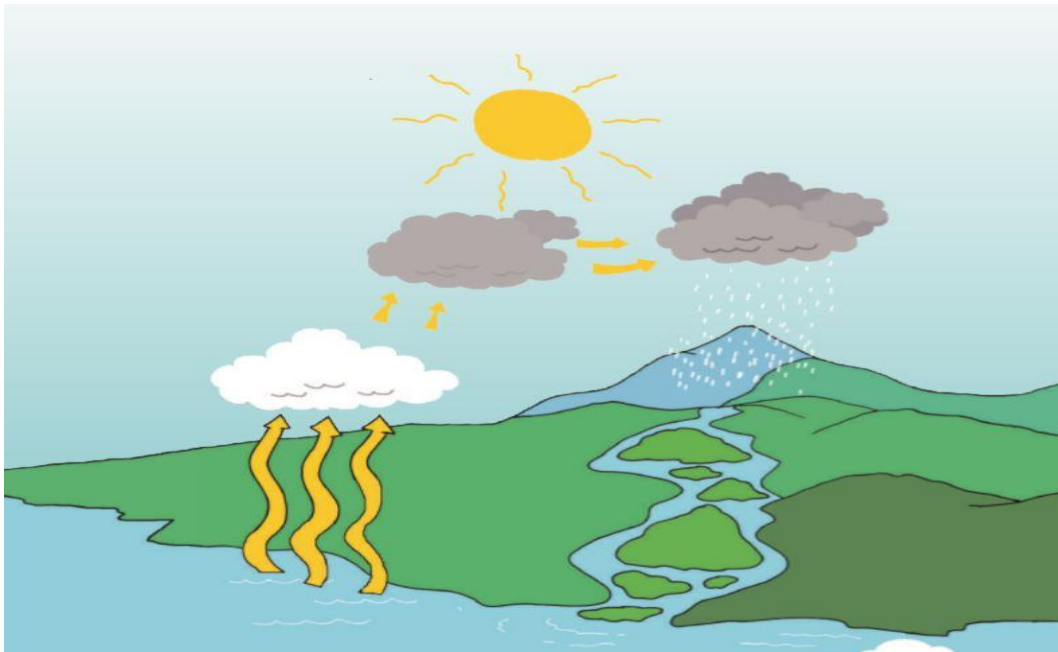


Ayo Mengamati

Apa yang Udin ceritakan pada surat di atas? Hujan yang tak kunjung berhenti, bukan? Tahukah kamu dari mana asal hujan? Dan ke mana perginya air hujan?



Perhatikan gambar dibawah ini !



Ayo Beraktivitas

- Gerak dominan pada senam lantai :

1. Bertumpu : Dalam senam lantai bertumpu adalah gerakan memusatkan beban tubuh kepada salah satu anggota tubuh
Contoh : bertumpu dengan kedua tangan saat melakukan hand stand (berdiri dengan tangan), bertumpu dengan kepala dan tangan saat melakukan sikap (berdiri dengan kepala)
2. Bergantung : Dalam senam lantai bergantung biasanya dilakukan dalam senam lantai menggunakan alat berupa palang tunggal
3. Berputar : Putaran sering sekali digunakan dalam senam lantai seperti roll kedepan dan belakang dan meroda, tubuh harus berputar saat akan berpindah tempat
4. Tolakan : Merupakan pola gerak yang terjadi saat melakukan senam lantai, tolakan menjadi saat kedua lengan menolak kepada balok rintangan agar membantu tubuh mengangkat dan membuka kedua kaki lalu melakukan loncatan
5. Berpindah/lokomotor : Merupakan pola gerak yang sering dilakukan saat melakukan gerakan roll kedepan, kebelakang, meroda, intinya pada senam lantai nomor tersebut melakukan gerakan berpindah tempat.

RANGKUMAN

Bahasa Indonesia : Cuaca adalah keadaan udara pada empat dan waktu tertentu. Indonesia memiliki 4 jenis cuaca yaitu: berawan, hujan, dan cerah.

PPKN : Indonesia memiliki banyak suku bangsa, akan tetapi kita tetaplah satu bangsa Indonesia. Kita memiliki beragam budaya, kita juga memiliki beragam makanan dan minuman, kita harus mensyukuri karunia dari Tuhan yang Maha Esa.

Perbedaan menunjukkan bahwa kita bangsa yang kaya, perbedaan membuat kita bangga sebagai bangsa Indonesia. Kita tetap harus saling menghormati dan menjaga kesatuan dan persatuan, Sikap bersatu dalam keberagaman itu sangatlah penting, karena bermanfaat untuk kepentingan bersama.

PJOK : Jenis senam lantai memiliki beberapa gerakan seperti berguling, melompat, berputar, bertumpu dengan satu kaki, bertumpu dengan punggung dan lain sebagainya.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidik	: SDN BANGGLE
Kelas / Semester	: 3/2
Tema 5	: Cuaca
Sub Tema 3 Manusia	: Pengaruh Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 hari
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, PPKN, PJOK

A. KOPETENSI DASAR

KOPETENSI DASAR	
Bahasa Indonesia	
3.3	Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
4.3	Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
PPKN	
1.4	Mensyukuri makna bersatu dalam beragama di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.4	Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
3.4	Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

4.4	Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
PJOK	
3.5	Memahami kombinasi berbagai gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.
4.5	Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas.

B. TUJUAN

1. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengidentifikasi informasi terkait perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan benar.
2. Dengan kegiatan membaca teks siswa mampu mengetahui kosakata yang digunakan di dalam informasi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia dengan tepat
3. Dengan kegiatan menyusun gambar siswa mampu menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan cuaca dan pengaruhnya pada aktivitas manusia dengan baik.
4. Setelah menyusun gambar terjadinya hujan siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang pengaruh perubahan cuaca.
5. Dengan menyimak penjelasan dari guru tentang keberagaman siswa mampu menerima keberagaman dilingkungan sebagai anugrah tuhan.
6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu mengamalkan makna bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik.
7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa mampu menerapkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar dengan baik
8. Dengan kegiatan tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi sikap bersatu dalam keberagaman dengan baik.

9. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu menyajikan apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
10. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mendiskusikan dengan teman apa saja sikap bersatu dalam keberagaman dilingkungan sekitar
11. Dengan kegiatan menyimak penjelasan guru siswa mampu mengetahui kombinasi sebagai gerak dominan
12. Dengan kegiatan Tanya jawab siswa mampu menjelaskan kombinasi gerak bertumpu dan keseimbangan
13. Setelah kegiatan Tanya jawab siswa mampu mengidentifikasi kombinasi sebagai pola gerak dominan dalam senam lantai
14. Dengan kegiatan olahraga siswa mampu mempraktikkan gerak bertumpu dan keseimbangan dalam aktivitas senam lantai dengan benar

C. MATERI

1. Keragaman pada lingkungan sekitar
2. Pengaruh cuaca pada aktivitas manusia
3. Senam lantai

D. PETUNJUK KEGIATAN

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal
2. Bacalah petunjuk pengerjaan soal terlebih dahulu!
3. Isilah kolom identitas yang di sediakan!
4. Kerjakan soal dengan jujur dan tanggung jawab!
5. Harap koreksi dengan teliti sebelum mengumpulkan jawaban!

E. Langkah Kegiatan

Ayo Berdiskusi

Dayu menceritakan banyak hal. Tak hanya bercerita tentang kondisi pengungsi. Komang juga bercera keadaan kebun dan lading petani.

Kebun dan lading mulai rusak. Terkena cuaca panas akibat abu vulkanik. Abu vulkanik ini berasal dari letusan gunung. Abu vulkanik membuat tanaman tidak bisa hidup.

Siti mengajak teman-teman berdiskusi. Tanaman apa yang tepat ditanam pada daerah dan musim tertentu. Diskusi dimulai dengan mendata asal daerah dengan tanaman khasnya.

- Tabel tanaman yang Tumbuh Subur du Daerah Asal.

No	Asal Daerah	Tanaman yang Tumbuh Subur
1		
2		
3		
4		
5		

Ayo Mengamati

Lembang, 10 Agustus 2022

Hallo Beni, Apa kabar? Aku sedang berada di lembang, Bandung. Kami sekeluarga menjenguk nenek yang sedang sakit.

Rumah nenek dikelilingi kebun sayur-sayur yang luas. Beraneka ragam jenis sayur ditanam warga disana, Ada brokoli, tomat, cabai, dan sawi.

Hanya saja beberapa hari ini hujan turun sangat lebat. Banyak sayur yang tidak bisa dipanen. Kasihan para petani, mereka mengalami kegagalan panen.

Sudah dulu ya, Beni. Aku akan segera kembali jika keadaan nenek membaik. Salam untuk teman-teman di sekolah.

Udin Sahabatmu

1. Apa yang Udin ceritakan pada surat diatas?
 2. Hujan tak kunjung berhenti, bukan?
 3. Tahukah kamu dari mana asal hujan?
 4. Dan kemana perginya air hujan?
- Tulislah proses terjadinya hujan!

KISI-KISI EVALUASI PEMBELAJARAN

No. urut	Kompetensi Dasar / Indikator	Bahan Kelas / smt.	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	No. Soal
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan.	2 / Genap	Pengaruh cuaca pada aktivitas manusia.	Mengidentifikasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya.	Pilihan Ganda	1-5
2	4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	2 / Genap	Pengaruh cuaca pada aktivitas manusia.	Mengidentifikasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya.	Pilihan Ganda	6-10
3	2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	2 / Genap	Keberagaman pada lingkungan sekitar.	Memahami keragaman pada lingkungan sekitar.	Essay	1-5
4	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	2 / Genap	Keberagaman pada lingkungan sekitar.	Mengetahui keragaman pada lingkungan sekitar.	Essay	6-9
5	3.5 Memahami kombinasi sebagai gerak dominan (bertumbu, bergantung, keseimbangan berpindah/likomotor, tolakan putaran ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas lantai. 4.5 Mempraktikkan kombinasi sebagai gerak dominan (bertumbu, bergantung, keseimbangan berpindah/likomotor, tolakan putaran ayunan, melayang dan mendarat) dalam aktivitas lantai.	2 / Genap	Senam lantai.	Memahami kombinasi gerak tolak dan berpindah dalam senam lantai.	Esay	10

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan ganda

1. d. Topi
2. c. Berbahan tebal
3. c. Hangat
4. d. Matahari
5. c. Petani tidak dapat berjemur padi ketika hujan

6. a. Rugi
7. b. Perkiraan cuaca
8. a. Persatuan dan kesatuan
9. b. Kekayaan bangsa
10. b. Lemah

B. Essay

1. Rukun atau akrab
2. Mulia/terpuji/baik
3. Suku dan daerah asalnya, perbedaan warna kulit bahkan agamanya
4. Walau berbeda asal sukunya, berbeda warna kulit bahkan berbeda agamanya
5. Suku jawa
6. Contoh suku-suku yang ada di Indonesia:
 - a) Suku jawa
 - b) Suku betawi
 - c) Suku sunda
 - d) Suku batak
 - e) Suku dayak
 - f) Suku Madura
 - g) Suku bali,dll.
7. Sikap kerja sama dilingkungan sekolah
 - a) Melakukan kerja bakti dilingkungan sekolah
 - b) Tidak membedakan teman berdasarkan ras, suku dan agama
 - c) Membantu teman yang membutuhkan pertolongan
 - d) Melakukan pekerjaan kelompok dengan tanggung jawab
 - e) Mematuhi jadwal piket harian di kelas
8. Makanan khas di Indonesia
 - a) Rawon (Surabaya)
 - b) Soto (Lamongan)
 - c) Pecel (Madiun)
 - d) Lontong balap (Surabaya)
9. Contoh sikap yang mencerminkan menjaga kesatuan dalam keberagaman antara lain:
 - a) Saling menghargai teman yang berbeda agama
 - b) Mau berteman dengan orang lain daerah

- c) Tidak membeda-bedakan teman yang berlainan suku
- d) Saling memberikan bantuan kepada teman tanpa mempermasalahkan asal daerahnya

10. Jenis-jenis gerak dominan pada senam lantai

- a) Bertumpu
- b) Bergantung
- c) Berputar, dll

LEMBAR SOAL POSTTEST

Nama	:	_____
No. Absen	:	_____
Sekolah	:	_____

Kelas : 3 (tiga)
Semester : II (Genap)
Tema 5 : Cuaca
Subtema 3 : Pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia
Pembelajaran : 2

A. Berilah tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar!

1. Benda-benda ini yang cocok dipakai ketika cuaca cerah adalah
 - a. Mantel
 - b. Payung
 - c. Jaket tebal
 - d. Topi
2. Pakaian yang dipakai ketika hujan sebaiknya
 - a. Berbahan tipis
 - b. Berbentuk pendek
 - c. Berbahan tebal
 - d. Panjang dan mahal
3. Pada saat cuaca hujan banyak orang yang mengutamakan memakan makanan yang
 - a. Dingin
 - b. Beku
 - c. Hangat
 - d. Manis
4. Perubahan cuaca dipengaruhi oleh beberapa unsur yang ada di alam, seperti
 - a. Matahari, angin dan tanah
 - b. Angin, api dan tanah
 - c. Air, api dan udara
 - d. Matahari, air dan angina
5. Pengaruh cuaca pada kehidupan petani contohnya

- a. Petani tidak dapat membeli padi ketika hujan
 - b. Petani harus mencangkul tanah ketika cuaca cerah
 - c. Petani tidak dapat menjemur padi ketika hujan
 - d. Cuaca cerah membuat padi menjadi layu
6. Cuaca hujan yang terjadi terus menerus dapat mengakibatkan pembuatan krupuk menjadi
- a. Rugi
 - b. Untung
 - c. Bahagia
 - d. Semangat bekerja
7. Pak Budi seorang petani garam, ia selalu mencari informasi tentang kemungkinan cuaca yang akan terjadi. Pak Budi dapat biasa melihat berita di televisi tentang
- a. Dampak cuaca
 - b. Perkiraan cuaca
 - c. Pengertian cuaca
 - d. Hiburan cuaca
8. Menjalin pertemanan bisa dilakukan kepada siapa saja, walau berbeda suku dan daerah kita harus menjaga
- a. Persatuan dan kesatuan
 - b. Persaingan dan perlombaan
 - c. Jarak dan daerah lain
 - d. Keamanan dan kekayaan
9. Indonesia adalah Negara yang mempunyai beragam kesenian daerah, hal itu merupakan
- a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa
 - c. Keburukan bangsa
 - d. Kesalahan bangsa
10. Bersatu akan membuat kita menjadi kuat, sedangkan bermusuhan akan membuat kita menjadi
- a. Miskin
 - b. Lemah
 - c. Rukun
 - d. Damai

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Saling menghargai teman yang berbeda agamanya, sukunya atau daerahnya akan membuat persahabatan menjadi?

Jawab :

.....
.....
.....

2. Saling memberi bantuan kepada daerah yang terkena bencana merupakan perbuatan yang?

Jawab :

.....
.....
.....

3. Untuk menolong sesama kita tidak boleh memperdulikan latar belakang ?

Jawab :

.....
.....
.....

4. Persahabatan bisa sama siapa saja walau ?

Jawab :

.....
.....
.....

5. Suku bangsa Indonesia sangatlah beragam, salah satu contoh suku yang berasal dari daerah istimewa Yogyakarta ialah ?

Jawab :

.....
.....
.....

6. Sebutkan 5 suku yang berada di Indonesia!

Jawab :

.....
.....
.....

7. Sebutkan contoh sikap kerja sama dalam penerapan di sekolah!

Jawab :

.....
.....
.....

8. Sebutkan makanan khas daerah yang kamu ketahui!

Jawab :

.....
.....
.....

9. Sebutkan contoh sikap yang mencerminkan penjaga persatuan dalam keberagaman!

Jawab

.....
.....
.....

10. Sebutkan 3 jenis-jenis gerak dominan pada senam lantai!

Jawab :

.....
.....
.....

Nilai	Paraf Guru

Lampiran 6

Dokumentasi



Siswa Kelas III SD Negeri Banggle Lamongan



Kepala Sekolah dan Wali Kelas III SD Negeri Banggle Lamongan



Pembelajaran Menggunakan Media Powerpoint Interaktif



Melatih Siswa untuk Berani dalam Menyampaikan Materi



Mengerjakan Soal Tes Posttest



Mengamati Vidio Pembelajaran