



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *MICROSOFT OFFICE POWERPOINT*
DALAM MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
MUPEL IPS DI KELAS IVA SDN KARANGAYU 02
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Ari Akbar Anggoro
1401416030**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan *Multimedia Interaktif* Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* Dengan Model *Problem Based Learning* Mupel IPS Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang”, karya:

Nama : Ari Akbar Anggoro

NIM : 1401416030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk di ajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 14 Februari 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Arini Estiastuti", written over the name of the supervisor.

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd
NIP 195806191987022001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

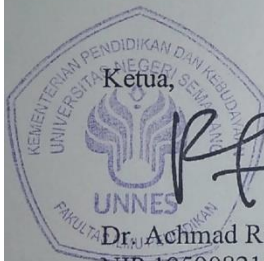
Skripsi berjudul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* mupeel IPS pada materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah di kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang” karya:

Nama : Ari Akbar Anggoro

NIM : 1401416030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 4 maret 2020.



Ketua,
Dr. Achmad Rifa'IRC., M.Pd
NIP.195908211984031001

Penguji 1

Dra. Munisah, M.Pd
NIP. 195506141988032001

Panitia Ujian

Semarang, 11 Maret 2020

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP.196008201987031003

Penguji 2

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 195605121982031003

Penguji 3

Dra. Arini Estigstuti, M.Pd
NIP. 195806191987032001

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ari Akbar Anggoro

Nim : 1401416030

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* dalam Model *Problem Based Learning* Mupel IPS di Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain baik sebagian atau seluruhnya, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah

Semarang, 14 Februari 2020

Peneliti,



Ari Akbar Anggoro
NIM 1401416030

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan adalah kemudahan”

(QS.Al-Insyirah:5)

2. “Cara terbaik untuk menentukan masa depan adalah dengan menciptakannya”

(Abraham Lincoln)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua, yaitu bapak Slamet Suyanto dan ibu Sugiyah yang selalu memberikan dukungan dan doa serta segenap kerabat yang senantiasa membantu dalam penelitian ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* dalam Model *Problem Based Learning* Mupel IPS di Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang “Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terealisasi tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC. M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing I;
5. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji I;
6. Drs.H.A. Zaenal Abidin, M.Pd., Dosen Penguji 2;
7. Sony Zulfikasari, S. Pd, M.Pd., Validator ahli media;
8. Yuni Anjarwati, S.Pd., Kepala SDN Karangayu 02 Kota Semarang;
9. Eny Widistuti, S.Pd., Ahli praktisi dan guru kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang;
10. Tri Pujiastuti, S.Pd., Guru kelas IVB SDN Karangayu 02 Kota Semarang;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Semarang, 14 Februari 2020

Peneliti,



Ari Akbar Anggoro

1401416030

ABSTRAK

Anggoro, Ari Akbar. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Office Powerpoint dengan Model Problem Based Learning Muatan IPS Materi Keanekaragaman Sosial dan Budaya di Provinsi Jawa Tengah Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 335 halaman

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mendalam yang dilakukan oleh siswa dengan guru, teman sebaya, dan siswa dengan ilmuwan. Hasil belajar Ujian Akhir Semester I kelas IVA tahun 2018/2019 terdapat nilai mata pelajaran yang masih dibawah KKM, salah satunya yaitu muatan pelajaran IPS, karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, menguji kelayakan media, dan menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Prosedur penelitian menggunakan model *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba skala kecil kemudian diterapkan pada uji skala besar. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *n-gain* dan *uji paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 92% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli praktisi adalah 96,77% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar uji skala besar mengalami peningkatan dengan perolehan kriteria tinggi. Angket tanggapan siswa dan guru mendapatkan kriteria sangat baik. Dibuktikan pada hasil rata-rata nilai *posttest* sebesar 85 dibandingkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 49,09 dengan perolehan *n-gain* sebesar 0,705362 dalam kriteria tinggi.

Simpulan penelitian ini yaitu multimedia interaktif berbasis *Microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* efektif digunakan pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah terhadap hasil belajar siswa. Saran untuk siswa agar produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar, serta guru dapat pula menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft office powerpoint* pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan isi materi yang diajarkan.

Kata kunci: IPS; *Microsoft Office Powerpoint*; Multimedia Interaktif; *Problem Based Learning*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teori	17
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	17
2.1.2 Hakikat Multimedia Interaktif	21
2.1.3 Media Interaktif <i>Microsoft Office Powerpoint</i>	23

2.1.4	Hakikat Belajar	32
2.1.5	Hakikat Pembelajaran	42
2.1.6	Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	48
2.1.7	Hakikat IPS	51
2.2.	Kajian Empiris	61
2.3	Kerangka Berfikir	73
BAB III METODE PENELITIAN		75
3.1	Desain Penelitian	75
3.1.1	Jenis Penelitian.....	75
3.1.2	Model pengembangan.....	76
3.2	Prosedur Penelitian	76
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	79
3.4.	Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	80
3.5	Variabel Penelitian.....	82
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	83
3.7	Populasi dan Sampel Penelitian	83
3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	85
3.8.1	Teknik Tes	85
3.8.2	Teknik Non Tes.....	86
3.9	Uji Coba Instrumen.....	89
3.9.1	Uji Validitas	89
3.9.2	Uji Reliabilitas	91
3.9.3	Taraf Kesukaran.....	94
3.9.4	Daya Beda.....	95
3.10	Teknik Analisis Data.....	98

3.10.1	Analisis Data Produk	98
3.10.2	Analisis Data Awal	100
3.10.3	Analisis Data Akhir.....	101
3.10.4	Uji Hipotesis	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		103
4.1	Hasil Penelitian	103
4.1.1	Perancangan Produk.....	103
4.4.2	Hasil Produk.....	111
4.4.3	Hasil Uji Coba Produk	116
4.4.4	Analisis Data.....	121
4.2	Pembahasan.....	142
4.3	Implikasi	152
BAB V PENUTUP.....		154
5.1	Simpulan	154
5.2	Saran	156
DAFTAR PUSTAKA		157
LAMPIRAN.....		163

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Hasil Belajar Semua Muatan Pelajaran	5
Tabel 1. 2 Nilai Hasil Belajar Pertama Muatan Pelajaran IPS Semester 1.....	5
Tabel 1. 3 Rancangan Prototype Media Powerpoint	14
Tabel 2. 1 Kriteria Penilaian Validasi Materi	27
Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Validasi Media	29
Tabel 2. 3 Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif	37
Tabel 2. 4 Tingkatan Sikap Ranah Afektif	39
Tabel 2. 5 Kemampuan Belajar Psikomotor	40
Tabel 2. 6 Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator	58
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel	83
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Validitas Soal Ujicoba	91
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Ujicoba.	93
Tabel 3.4 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Ujicoba	94
Tabel 3.5 Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal	96
Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Ujicoba	96
Tabel 3.7 Analisis Instrumen Tes	97
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan multimedia interaktif	99
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	100
Tabel 3.10 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	101
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	104
Tabel 4.2 Rekapitulasi angket kebutuhan siswa	105
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> multimedia interaktif	107
Tabel 4.4 Kriteria Ketentuan Penilaian Ahli.....	117
Tabel 4.5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	122
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Materi	123
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Uji Multimedia Interaktif	123
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Praktisi	124
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Uji Kelompok Kecil.....	124
Tabel 4.10 Uji Normalitas.....	126
Tabel 4.11 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	129

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil	130
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.	131
Tabel 4. 14 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Besar	133
Tabel 4. 15 Uji Normalitas dengan SPSS Versi 16.....	134
Tabel 4. 16 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	137
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Besar	138
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	139
Tabel 4. 19 <i>Uji Paired T-test</i> pada Uji Coba Kelompok Besar	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	20
Gambar 2.2 Komputer dan Notebook.....	25
Gambar 2.3 Proyektor	25
Gambar 2.4 Mouse Kabel dan Mouse Wirelles.....	26
Gambar 2.5 Keyboard	26
Gambar 2.6 Kerangka berfikir fishbone	74
Gambar 4.1 Tampilan judul media penelitian.	111
Gambar 4.2 Tampilan judul materi pembelajaran.	112
Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan media.	112
Gambar 4.4 <i>slide</i> kompetensi inti, kompetensi materi, dan tujuan	112
Gambar 4.5 Tampilan Video.....	113
Gambar 4.6 Tampilan Soal Permasalahan.....	113
Gambar 4.7 Tampilan menu materi Pembelajaran.....	114
Gambar 4.8 Tampilan Materi Pembelajaran.....	114
Gambar 4.9 Tampilan kuis Pembelajaran	115
Gambar 4.10 Tampilan kuis acak dengan Model Memilih warna.....	115
Gambar 4.11 Tampilan Pengembang Media.....	115
Gambar 4. 12 Diagram Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	127
Gambar 4.13 Diagram Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	128
Gambar 4.14 Diagram Uji Normalitas pada Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Besar	135
Gambar 4.15 Diagram Uji Normalitas pada Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Besar	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media	164
Lampiran 2. Deskriptor Skor Penilaian Ahli Materi	168
Lampiran 3. Instrumen Validasi Kelayakan Materi	175
Lampiran 4. Deskriptor Skor Penilaian Ahli Media	178
Lampiran 5. Instrumen Validasi Kelayakan Media	185
Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Praktisi	188
Lampiran 7. Angket Kebutuhan Siswa.....	193
Lampiran 8. Angket Kebutuhan Guru	196
Lampiran 9. Angket Tanggapan Guru	199
Lampiran 10. Angket Tanggapan Siswa.....	202
Lampiran 11. Scan Lembar Instrumen Wawancara.....	205
Lampiran 12. Kisi-kisi Tes Uji Coba Soal	206
Lampiran 13. Soal Tes Uji Coba.....	208
Lampiran 14. Kunci Jawaban Tes Uji Coba Soal.....	214
Lampiran 15. Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	215
Lampiran 16. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	216
Lampiran 17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	218
Lampiran 18. Kunci Jawaban	221
Lampiran 19. Silabus Pembelajaran	222
Lampiran 20. RPP dengan <i>Multimedia Interaktif</i>	227
Lampiran 21. <i>Scan</i> Lembar Penilaian RPP Siswa pada Kelompok Kecil...	281
Lampiran 22. Analisis Validitas.....	286
Lampiran 23. Analisis Reliabilitas.....	288
Lampiran 24. Taraf Kesukaran Soal	289
Lampiran 25. Daya Beda Soal.....	290
Lampiran 26 . <i>Scan</i> Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	293
Lampiran 27. <i>Scan</i> Instrumen Validasi Ahli Materi	294
Lampiran 28. <i>Scan</i> Surat Keterangan Ahli Media	297
Lampiran 29. <i>Scan</i> Instrumen Validasi Ahli Media	298
Lampiran 30. <i>Scan</i> Surat Pernyataan Validasi Ahli Praktisi	301

Lampiran 31. <i>Scan Instrumen Validasi Ahli Praktisi</i>	302
Lampiran 32. <i>Scan Angket Kebutuhan Guru</i>	307
Lampiran 33. <i>Scan Angket Kebutuhan Siswa</i>	309
Lampiran 34. <i>Scan Lembar Jawab Tes Uji Coba Soal</i>	312
Lampiran 35. <i>Scan Lembar Jawab Soal Pretest Kelompok Kecil</i>	313
Lampiran 36. <i>Scan Lembar Jawab Soal Posttest Kelompok Kecil</i>	314
Lampiran 37. <i>Scan Lembar Jawab Soal Pretest Kelompok Besar</i>	315
Lampiran 38. <i>Scan Lembar Jawab Soal Posttest Kelompok Besar</i>	316
Lampiran 39. <i>Scan Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil</i>	317
Lampiran 40. <i>Scan Angket Tanggapan Siswa Kelompok Besar</i>	319
Lampiran 41. <i>Daftar Nama Siswa Kelompok Besar</i>	321
Lampiran 42. <i>Rekapitulasi Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Kelompok Besar</i>	323
Lampiran 43. <i>Daftar Nama Siswa Kelompok Kecil</i>	325
Lampiran 44. <i>Rekapitulasi Hasil Penilaian Pretest dan Posttest Kelompok Kecil</i>	325
Lampiran 45. <i>Uji Normalitas Kelompok Kecil</i>	326
Lampiran 46. <i>Kurva Uji Normalitas Kelompok Kecil</i>	327
Lampiran 47. <i>Uji N-Gain Kelompok Kecil</i>	328
Lampiran 48. <i>Uji Normalitas Kelompok Besar</i>	329
Lampiran 49. <i>Kurva Uji Normalitas Kelompok Besar</i>	330
Lampiran 50. <i>Uji N-Gain Kelompok Besar</i>	331
Lampiran 51. <i>Uji Hipotesis</i>	332
Lampiran 52. <i>Scan Surat Ijin Penelitian Pengambilan Data Awal</i>	333
Lampiran 53. <i>Scan Surat Keterangan Penelitian</i>	334
Lampiran 54. <i>Dokumentasi Penelitian</i>	335

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah cara yang dilakukan merealisasikan lingkungan belajar mengajar yang efektif serta menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam upaya pembentukan generasi penerus bangsa menuju kemajuan bagi seluruh rakyat Indonesia. Sesuai Undang- Undang tentang system Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu bentuk rencana dalam membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga peserta didik timbul jiwa spiritualnya, mampu mengendalikan diri, tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari , kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah diatur di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yaitu sebuah kegiatan belajar mengajar di suatu satuan pendidikan yang diselenggarakan dengan cara timbal balik, menumbuhkan gagasan baru, menimbulkan rasa senang dan menantang, menumbuhkan motivasi siswa untuk ikut serta aktif dan kreatif sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta kondisi psikologis siswa. Oleh karena itu satuan pendidikan dalam mencapai kompetensi kelulusan membuat perencanaan dalam pembelajaran, melakukan proses dan penilaian dalam pembelajaran.

Untuk mempersiapkan warganegara berkepribadian baik yaitu mempunyai sikap spiritual yang baik, bermanfaat, kreatif, menciptakan gagasan baru, dan afektif maka dibuat sebuah kurikulum yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menganut: (1) pembelajaran yang berlangsung dikelas, sekolah, dan masyarakat yang dilakukan oleh pendidik; dan (2) peserta didik belajar dengan cara langsung. Nilai individu diperoleh dari pengalaman belajar langsung individu, sedangkan hasil kurikulum di peroleh dari hasil belajar seluruh peserta didik (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor.67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah).

Mengacu pada Peraturan Pemerintah No.32 pasal 77I tahun 2013 muatan: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni dan budaya; (8) pendidikan jasmani dan olahraga; (9) keterampilan/kejuruan; dan (10) muatan lokal. Merupakan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar Luar Biasa atau bentuk lain yang sederajat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pelajaran yang dipelajari pada tingkat pendidikan dasar. IPS membahas sebuah kejadian nyata, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah siswa diberikan pembelajaran IPS dengan muatan disiplin ilmu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi sebagai bekal memasuki kehidupan bermasyarakat, sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS disajikan melalui muatan ilmu pengetahuan sosial. (Permendikbud No. 21 Tahun 2016)

Ruang lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Lampiran_150 IPS SD, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungannya, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan yang berlangsung, (3) sistem sosial dan budaya yang ada, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. (Hidayati,2008:124).

Tujuan muatan pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 tercantum dalam KD-KD pada tema terkait.

Guna tercapainya tujuan pembelajaran IPS tersebut di butuhkan kemampuan untuk merancang sebuah proses pembelajaran dengan melihat dari aspek proses dan hasil sehingga pembelajaran dapat bermutu. Dari aspek proses, dikatakan bahwa pembelajaran berhasil dan bermutu jika semua siswa atau sebagian dari siswa ikut serta mempunyai semangat belajar dan percaya diri dalam pembelajaran. Dari aspek hasil dikatakan bahwa pembelajaran bermutu jika siswa terbentuk kepribadian tingkah laku yang baik, tujuan sebuah pembelajaran tercapai sesuai rencana, dan memperoleh hasil baik dan mempunyai mutu yang tinggi (Susanto, 2016: 53).

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mendalam yang dilakukan oleh siswa dengan guru, teman sebaya, dan siswa dengan ilmun. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat mengubah pola mengajar pendidik yaitu dari pendidik sebagai

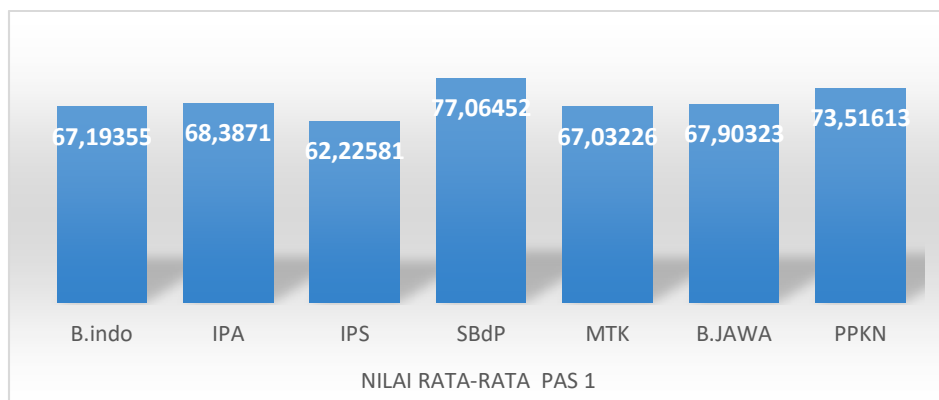
sumber belajar menjadi siswa belajar secara aktif dengan melalui berbagai sumber belajar dan pendidik mengambil peran sebagai fasilitator peserta didik. (Asyhar, 2012: 93-94)

Menurut Supriyono. Pada tahun 2018 melakukan sebuah penelitian tentang media pembelajaran yang berjudul “Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak SD”. Menyatakan bahwa Dengan memanfaatkan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar dapat membantu siswa dalam memahami konsep, siswa pada tingkat sekolah dasar masih berfikir konkret dan belum mampu berfikir abstrak oleh karena itu guru seharusnya menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar memperoleh hasil yang diharapkan.

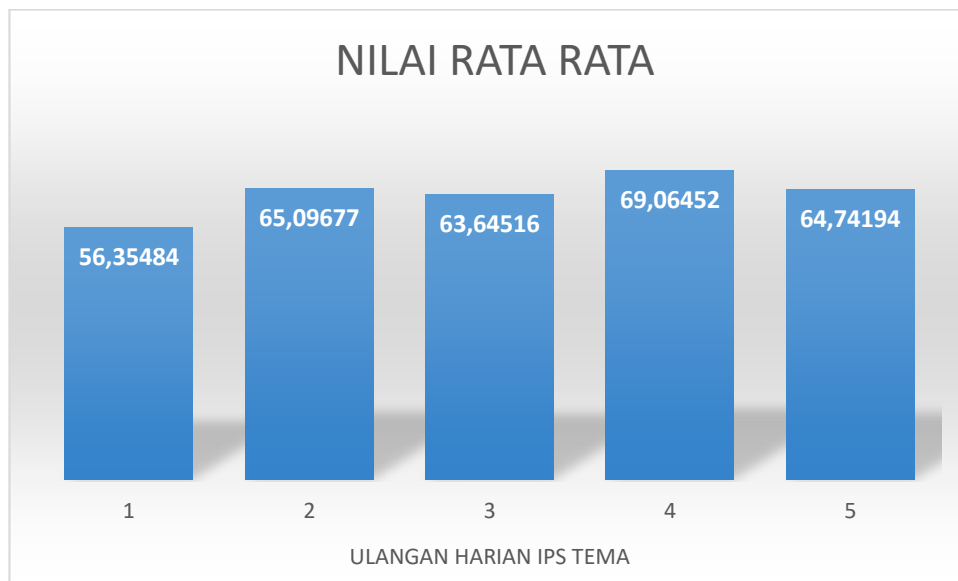
Pra penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN Karangayu 02 kota Semarang dengan data observasi selama melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), wawancara dan data dokumen dengan narasumber guru kelas IVA SDN Karangayu 02 yaitu Eny Widiastuti, S.Pd. Peneliti menemukan permasalahan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajarannya berpusat pada guru, sumber belajar yang digunakan oleh siswa yaitu buku siswa sehingga siswa cenderung pasif. Berdasarkan observasi media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan guru belum pernah menggunakan media IT karena keterbatasan kesediaan media di sekolah, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa kelas IVA SDN Karangayu 02.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar dari data dokumen berupa hasil belajar siswa dari tujuh muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, SBdP, Bahasa Jawa, dan PPkn diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IVA SDN Karangayu 02 yang rendah terdapat pada muatan pelajaran IPS pada tema 1 indahny kebersamaan KD 3.2 keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat di tunjukan dari 31 siswa hanya 5 (16,12%) siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64 dan siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 26 siswa (83,88%).

Tabel 1. 1 Nilai Hasil Belajar Semua Muatan Pelajaran



Tabel 1. 2 Nilai Hasil Belajar Pertama Muatan Pelajaran IPS Semester 1



Guna menyikapi hal tersebut peneliti dan guru kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang, mendiskusikan mengenai perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran interaktif berbasis multimedia diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Inovasi pengembangan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan di sekolah terutama bagi para pendidik. Media interaktif merupakan salah satu sumber dalam belajar yang bisa di manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan keadaan tersebut, alternatif solusi penyelesaian masalah pembelajaran IPS di kelas IV A SDN Karangayu 02, peneliti memilih melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Office powerpoint*.

Powerpoint merupakan bagian dari aplikasi yang dikembangkan oleh *microsoft office*. *Powerpoint* merupakan program aplikasi yang dimanfaatkan dalam keperluan pemaparan, baik pembelajaran, pemaparan produk, meeting, seminar, lokakarya. (Asyhar, 2012:185). Kelebihan multimedia interaktif berbasis

microsoft office powerpoint dalam pembelajaran yaitu a) *powerpoint* dapat dioperasikan oleh guru dan siswa secara langsung, sehingga melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, b) dengan adanya hyperlink pada setiap slide, guru dan siswa dapat mengoperasikan dengan mudah, c) multimedia interaktif berbasis *Microsoft powerpoint* dapat digunakan untuk menerangkan materi pelajaran, kuis, menggambar, dan alat evaluasi sehingga pembelajaran tidak harus menggunakan buku, d) kelebihan lain yaitu peneliti membuat inovasi baru yaitu mengintegrasikan dengan permainan kuis pada media yaitu berikan kuis, kuis pilihan ganda dan kuis *random*.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Ulya Shoffa Hana tahun 2016 berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA untuk Siswa Kelas V Di SDN Kuwaron 1” tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk multimedia interaktif yang layak digunakan siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah selesai dikembangkan yaitu ditunjukkan dengan data pada tahap validasi oleh ahli, ahli materi memberikan nilai 4,40 (sangat baik), dan ahli media memberikan nilai 4,0 (baik). Hasil yang diperoleh pada uji coba perseorangan sebesar 3,93 (baik), dan uji coba kelompok kecil sebesar 4,53 (sangat baik), dan uji coba lapangan sebesar 4,7 (sangat baik). Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan kategori sangat baik, maka multimedia interaktif IPA untuk kelas V SDN Kuwaron 1 layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Multimedia yaitu sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media teks, visual diam, visual gerak, audio, dan media interaktif berbasis komputer serta teknologi komunikasi dan informasi multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. (Asyhar, 2012:45).

Menurut Suraji Gesang Kristanto. Pada tahun 2013 melakukan sebuah penelitian tentang media multimedia pada pelajaran IPS yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif”. Menyatakan bahwa dengan membuat aplikasi multimedia pada pembelajaran IPS menjadi alternatif sebagai alat bantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang berbasis aplikasi multimedia sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Untuk mewujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran. *Multimedia Interaktif* berbasis *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran dapat menggunakan sebuah model pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Fitri dalam jurnal Astuti model tersebut dapat mengembangkan ketrampilan berfikir, menyelesaikan masalah, kemandirian dalam belajar.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Putu Ayu tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Cetak Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus V Mengwi” menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara pembelajaran

siswa yang menggunakan model problem based learning berbantuan media cetak dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Gugus V Mengwi Kabupaten Badung tahun pelajaran 2013/2014. Ditunjukkan dengan data hasil thitung $5,675 > t_{tabel} 2,000$. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen $80,77 > 72,13$ kelompok kontrol. Di peroleh kesimpulan bahwa penerapan model problem based learning berbantuan Media Cetak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD gugus V Mengwi Kabupaten Badung tahun pelajaran 2013/2014. Media cetak merupakan bagian dari pemanfaatan multimedia, dari penelitian tersebut dapat menguatkan peneliti dalam menggunakan model *problem based learning* pada *Multimedia Interaktif* berbasis *Microsoft powerpoint* dengan memanfaatkan penggunaan multimedia.

Dari uraian diatas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan yang diperoleh di SDN Karangayu 02 Kota Semarang melalui penelitian R&D dengan judul “Pengembangan *Multimedia Interaktif* berbasis *Microsoft Office Powerpoint* dalam model *Problem Based Learning* mupel IPS di kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, wawancara dan data dokumen hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IVA SDN Karangayu 02 kota Semarang permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru.
- 1.2.2 Sumber belajar yang digunakan hanya buku siswa kurikulum 2013.

- 1.2.3 Penggunaan media pembelajaran kurang variatif.
- 1.2.4 Belum dilaksanakan pembelajaran dengan media berbasis IT.
- 1.2.5 Hasil belajar siswa rendah pada muatan pelajaran IPS pada tema 1 dan di tunjukan dengan data dari 31 (100%) siswa hanya 5 (16,12%) siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas IVA SDN Karangayu 02 berdasarkan salah satu akar permasalahan bahwa belum dilaksanakan pembelajaran dengan media berbasis IT. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* sebagai media/alat bantu yang bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran pada muatan IPS yang cakupannya luas.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Cara mengembangkan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah kelas IV A SDN Karangayu 02?
- 1.4.2 Layakah multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah digunakan di kelas IVA SDN

Karangayu 02?

1.4.3 Efektifkah multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah digunakan di kelas IVA SDN Karangayu 02?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Mengembangkan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah kelas IVA SDN Karangayu 02.

1.5.2 Menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah kelas IVA SDN Karangayu 02.

1.5.3 Menguji keefektifan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dalam model *problem based learning* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah kelas IVA SDN Karangayu 02.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mempunyai beberapa manfaat yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik yang bersifat

teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerPoint* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi sekolah yang maju karena memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* ini, diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Microsoft office powerpoint*, meningkatkan daya tarik dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi siswa

Melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* ini, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran lebih menarik dengan media yang bervariasi, menciptakan rasa senang dan siswa

dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran IPS.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran, menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh saat perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

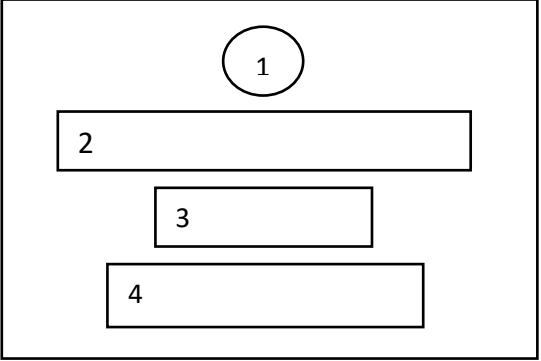
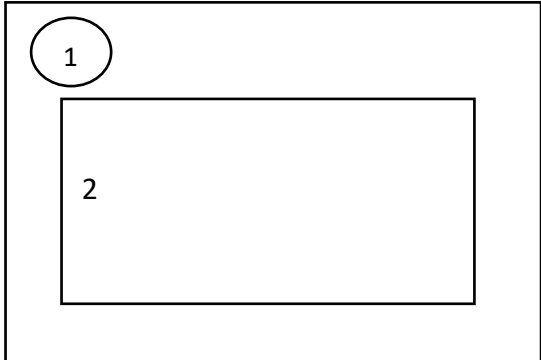
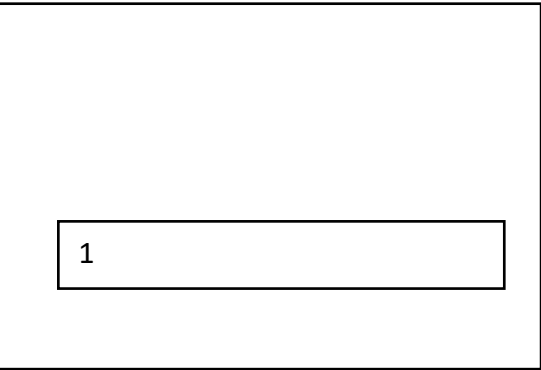
Mengembangkan produk aplikasi *microsoft office powerpoint* dengan memberikan hyperlink, mengemas materi menjadi sebuah permainan dengan melibatkan tokoh pemeran dan merangkai beberapa komponen multimedia elektronik. Komponen multimedia elektronik tersebut terdiri dari perangkat *notebook* maupun komputer, *proyektor*, *mouse*, dan *sound sistem*.

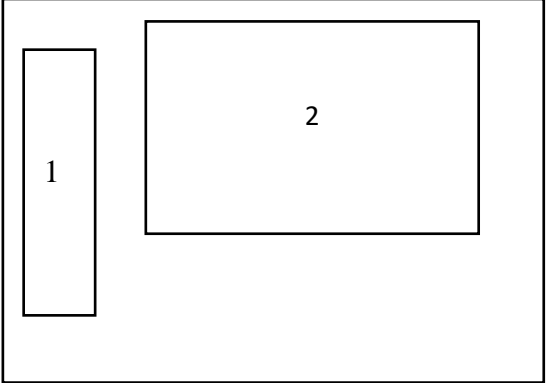
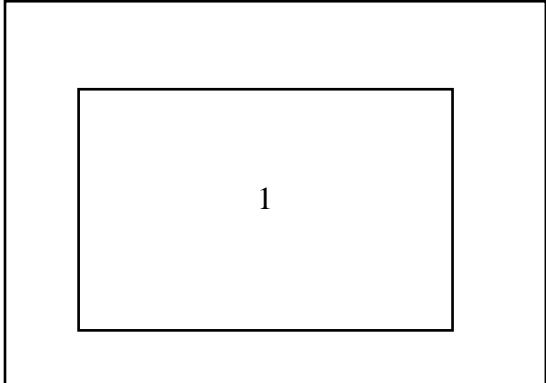
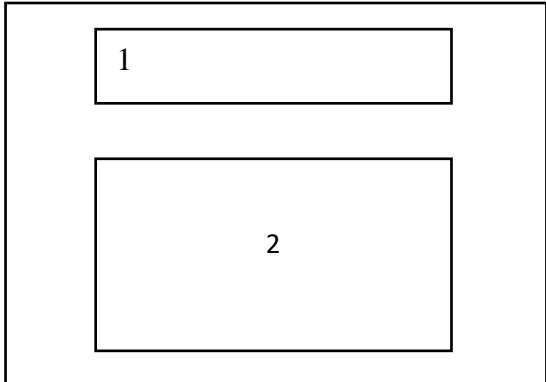
Multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint*, memiliki manfaat yaitu: (1) *hyperlink* pada multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dapat mempermudah membuka antar slide yang ada pada media dan saat mengoperasikan media seperti mengoperasikan permainan.(2) Multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* berisi, video, gambar, materi-materi pelajaran, pertanyaan, kuis pilihan ganda, kuis acak, dan profil pengembang media berikut rancangan prototype multimedia interaktif berbasis *Microsoft Office Powerpoint*

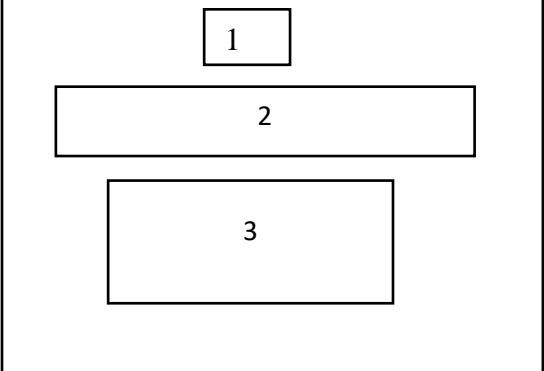
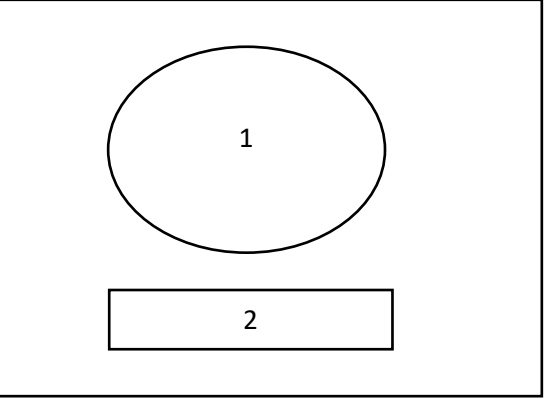
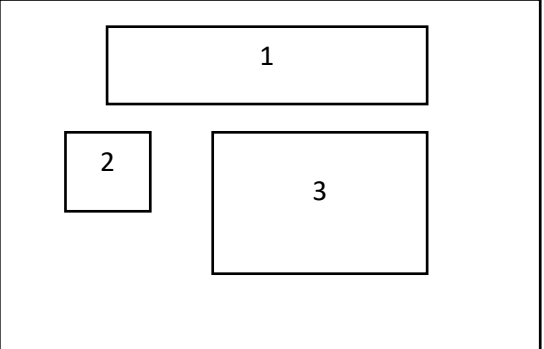
Rancangan prototype merupakan gambaran atau desain yang akan dijadikan acuan dalam membuat media. Prototype merupakan desain awal produk serta perencanaan komponen media. Prototype tersebut akan dijadikan sebagai acuan

atau kerangka dalam pengembangan produk media.

Tabel 1. 3 Rancangan Prototype Media Powerpoint

No	Gambar	Deskripsi
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo lembaga 2. Judul dan materi 3. Identitas peneliti 4. Identitas lembaga peneliti
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo lembaga 2. Petunjuk penggunaan
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul materi

4	<p>KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. Judul, KI, KD, Indikator , dan Tujuan2. Isi
5	<p>Video Pembelajaran</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. Video pembelajaran (permasalahan)
6	<p>Materi umum</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. Judul materi2. Penjelasan materi

7	<p>Kuis benar salah</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nomor soal 2. Soal 3. Pilihan jawaban
8	<p>Kuis Random</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihan soal 2. Soal
9	<p>Profil peneliti</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul profil 2. Foto peneliti 3. Keterangan

(3) Multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan materi yang sudah dipelajari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara epistemologi, pada bahasa latin media dari kata “medium” berarti perantara/pengantar. Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee, digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat disimpulkan media merupakan komponen penting pada pembelajaran dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan memerlukan perantara yaitu media oleh karena itu media memiliki peran sangat penting (Asyhar, 2012:4)

secara harfiah dalam bahasa latin media dari kata ” medius ” yang artinya tengah, sebagai perantara ataupun pengantar. Media menurut bahasa arab adalah perantara suatu pesan yang dikirim oleh pengirim yang ditujukan kepada penerima. Dalam pengertian ini Guru, buku, sekolahan merupakan media dan pengertian media dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai alat penjelas materi, menampilkan gambar, atau elektronik dalam bentuk informasi visual atau verbal berfungsi untuk memahami, menjalankan, dan membuat informasi kembali. (Arsyad, 2013:3)

Pembelajaran dalam bahasa inggris yaitu ‘instruction” diartikan hubungan yang berlangsung dinamis diantara guru dan siswa. Pembelajaran yaitu hubungan

guru dengan siswa yang didalamnya termuat informasi dan pengetahuan. Media pembelajaran disini berperan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. (Asyhar, 2012: 6)

Menurut Hujair (2013: 4) media pembelajaran sebagai perantara tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, proses pembelajaran dikelas media pembelajaran sebagai alat, strategi, dan cara yang digunakan untuk menciptakan hubungan yang baik antara pengajar dengan pembelajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan atau sumber sehingga tercipta suasana belajar yang baik

2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012: 44-45) empat jenis pengolongan yaitu

a. Media visual

Media visual menggunakan indera penglihatan. Contoh: buku, koran, jurnal, dan peta yang merupakan media cetak.

b. Media audio

Media audio menggunakan indera pendengaran peserta didik. Contoh: radio, recorder, dan media tape.

c. Media audiovisual

Media audiovisual menggunakan indra pendengaran dan indra penglihatan. contoh media audiovisual seperti: vidio, film, acara televisi.

d. Multimedia

Multimedia menggunakan indra penglihatan, indra pendengaran dengan melalui media visual diam, media teks, media visual gerak, media audio dan media interaktif berbasis komputer serta teknologi komunikasi dan informasi.

Dari penjelasan jenis jenis media diatas maka peneliti menggunakan jenis media pembelajaran melibatkan beberapa jenis media yaitu multimedia. Media multimedia yang digunakan yaitu proyektor, perangkat komputer atau notebook, sound, program aplikasi microsoft office powerpoint.

2.1.1.3 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Asyhar (2012: 40) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain: (1) media bervariasi dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada materi pembelajaran di kelas seperti sumber belajar yaitu buku, gambar-gambar pembelajaran dan narasumber pembelajaran; (2) siswa mendapatkan berbagai pengalaman dalam pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media; (3) siswa memperoleh pengetahuan belajar secara langsung dan nyata. Seperti pada kegiatan karyawisata antara lain : kebank, kunjungan industri, observasi aktivitas di pelabuhan dan sebagainya; (4) media pembelajaran dapat menampilkan sesuatu tidak bisa untuk di datangkan di dalam kelas atau dikunjungi oleh siswa; (5) pada media dengan menggunakan berbagai jenis media berupa model prototype, peta, denah, foto, video, film, mengunjungi situs, dan sebagainya menjadi solusi dari keterbatasan-keterbatasan tersebut; (6) media dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis; (7) dengan menggunakan media

dapat menambah kemampuan dalam pembelajaran.

2.1.1.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman Dale dapat menggambarkan penggunaan media. Kerucut tersebut merupakan rincian dari tingkatan pengalaman yang di kemukakan oleh Bruner. (Arsyad, 2013: 10). Kerucut tersebut menggambarkan bahwa penyusunan tingkat pengalaman belajar disusun secara runtut sesuai dengan tingkat konkret dan keabstrakkan pengalaman (Asyhar, 2012: 49). Tingkatan konkret terletak pada bagian bawah sedangkan tingkat yang paling abstrak terletak pada ujung kerucut Dale. Kerucut pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2013: 14) sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan penjelasan dari kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut, bahwa multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* yang dikembangkan pada peneliti ini terletak pada tingkatan ketiga dari atas yaitu

berisikan gambar diam, gambar bergerak, rekaman audio, kata ataupun kalimat yang mendukung dan memperjelas isi pada materi.

2.1.2 Hakikat Multimedia Interaktif

2.1.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Prastowo (2015: 328) menurut KKBI “interaktif” artinya sifat saling aktif antar hubungan. Dengan demikian bahwa bahan ajar yang bersifat aktif jika dioperasikan oleh penggunanya mampu memberikan perintah balik, sehingga dalam bahan ajar interaktif terjadi interaksi dua arah yaitu antara pengguna atau peserta didik dengan bahan ajar.

Asyhar (2012: 45) Dalam bukunya menjelaskan bahwa multimedia yaitu penggabungan kata “multi” dan “media”. Multi yang mempunyai arti “banyak” dan media dalam bentuk jamaknya yaitu medium. pembelajaran multimedia dengan menggunakan media teks, media visual diam atau gerak serta media interaktif melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran.

Prastowo (2015: 69) dalam multimedia ada dua kategori yaitu multimedia linier yaitu pada saat dioperasikan multimedia ini tidak bisa dikontrol secara langsung oleh penggunanya, contohnya: TV dan film. Kemudian multimedia interaktif yaitu pada saat dioperasikan pengguna dapat mengoperasikan sesuai dengan yang di inginkan karena multimedia ini dilengkapi dengan alat pengontrol.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu gabungan dari berbagai komponen media yang bersifat interaktif dengan penggunanya. Kaitannya dengan media powerpoint yaitu media melibatkan multimedia atau menggunakan banyak gabungan media dan media powerpoint

merupakan pembelajaran interaktif yaitu melibatkan keaktifan guru dengan siswa pada pembelajaran.

2.1.2.2 Manfaat Multimedia Interaktif

Darmawan (2014: 55) sistem multimedia yang terdapat pada media interaktif dapat menampilkan tampilan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga mampu memberikan antusias belajar yang tinggi pada siswa oleh karena itu lebih efektif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dibandingkan dengan media cetak biasa.

Daryanto (2015: 70) pada umumnya, manfaat yang bisa didapatkan dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran lebih antusias, terjadi hubungan timbal balik, waktu mengajar efektif dan pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja. berikut keunggulan multimedia dalam pembelajaran, yaitu: (a) dapat memperbesar dan memperkecil benda; (b) menyajikan benda atau suatu kejadian yang sulit untuk didatangkan di kelas atau di kunjungi contoh, Tsunami; (c) menampilkan benda yang jauh, seperti planet, (d) menyajikan benda atau suatu kejadian yang berbahaya, contoh peristiwa letusan gunung berapi, longsor, kebakaran hutan; (e) menambah daya tarik dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, menyimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif memiliki banyak kelebihan, yaitu kegiatan pembelajaran lebih menarik, siswa bersikap aktif dalam pembelajaran karena penggunaan multimedia interaktif dapat dikontrol sendiri oleh siswa dengan media yang ada.

2.1.3 Media Interaktif *Microsoft Office Powerpoint*

2.1.3.1 Media Interaktif Power Point

Asyhar (2012: 185) powerpoint merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Microsoft office powerpoint* yaitu sebuah program aplikasi yang berfungsi untuk pemaparan, baik pembelajaran, pemaparan produk, meeting, seminar, lokakarya.

Microsoft powerpoint awalnya desain untuk *Macintosh Operating System*. Aplikasi ini dikembangkan oleh Dennis Austin dan Thomas Rudkin. Nama itu diberikan oleh Robert Gaskins ketika dibeli oleh *Microsoft*. (Jurnal Christina, 2017: 246)

Multimedia presentasi merupakan istilah lain dari powerpoint yang dikembangkan pada media pembelajaran. (Asyhar, 2012: 177)

Daryanto (2016: 177) didalam dunia pendidikan media pembelajaran yang digunakanyaitu dengan memanfaatkan program aplikasi powerpoint bahwa aplikasi ini mampu menyajikan materi yang ditampilkan dalam bentuk presentasi

Asyhar (2012: 186) program powerpoint selain menarik, mudah dalam pembuatan, yaitu mudah digunakan oleh pengguna karena hanya membutuhkan alat penyimpanan data program ini dirancang secara khusus untuk memberikan solusi pada media pembelajaran powerpoint yang digunakan dengan menggunakan tipe penggunaan:

1. Personal presentation

Pada tipe ini, powerpoint sebagai perantara menyampaikan materi dan system kontrolnya pada pengguna.

2. Stand Alone

Pada tipe ini, powerpoint bersifat interaktif mampu memberikan feedback pada pengguna.

3. Web Based

Pada tipe ini, powerpoint di integrasikan dengan internet yaitu dengan memformat file menjadi file web (html) sehingga powerpoint dapat di publikasikan melalui internet, exe atau swf.

Daryanto (2016: 177) kelebihan menggunakan program powerpoint sebagai berikut:

1. Adanya kombinasi warna pilihan huruf dan animasi yang bervariasi membuat penyajian akan lebih menarik.
2. Anak akan terangsang mengetahui lebih jauh informasi dalam mengoperasikan powerpoint.
3. Informasi dapat berupa visual sehingga menambah pemahan peserta didik.
4. Guru berperan menjadi fasilitator
5. Powerpoint dapat digandakan dan dapat dipakai secara terus menerus
6. Data yang dibuat dapat disave dalam data optik atau magnetik (CD, Disket, Flaskdisk)

2.1.3.2 Komponen-komponen Media

Komponen media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan antara lain:

1. Komputer atau Notebook



Gambar 2.2 Komputer dan Notebook

2. Microsoft Office Powerpoint

Yaitu merupakan program aplikasi yang difungsikan untuk pemaparan, baik dalam pembelajaran, pemaparan produk, meeting, seminar, maupun lokakarya

3. Proyektor

Proyektor berfungsi untuk menayangkan objek didalam monitor menjadi lebih besar.



Gambar 2.3 Proyektor

4. Mouse

Untuk penggunaan mouse dapat menggunakan mouse kabel dan mouse wireless atau nirkabel. Untuk memudahkan dalam mengoperasikan laptop/komputer dalam penelitian ini peneliti menggunakan mouse wireless dan mouse kabel supaya penggunaan mouse didalam kelas tidak terbatas oleh penggunaan kabel



Gambar 2.4 Mouse Kabel dan Mouse Wirelles

5. Keyboard

Fungsi keyboard dalam mouse mischief untuk mengatur dan mengontrol pembelajaran, keyboard digunakan untuk mengunci seluruh mouse yang digunakan dalam pembelajaran



Gambar 2.5 Keyboard

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang dapat merangsang stimulus sehingga hasil belajar meningkat. (Hujair 2013: 206)

2.1.3.3 Aspek atau Penilaian Media Powerpoint

Sugiyono (2015: 134-135) aspek penilaian media meliputi (1) aspek materi dan media; (2) Aspek kesesuaian; (3) aspek kelengkapan; (4) aspek tampilan; (5) aspek kelayakan; (6) aspek keunggulan; (7) aspek pemakaian/penggunaan; (8) aspek hasil media. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek dengan skala likert yaitu skor 1, skor 2, skor 3, skor 4 dan skor 5 dengan kriteria yang akan dibuat dalam bentuk rubrik.

Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria penilaian kelayakan materi

Tabel 2. 1 Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Validasi Ahli Materi Terhadap Multimedia Interaktif berbasis Microsoft Office Powerpoint
Aspek Kompetensi		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai Hamdani (2011:257) Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	Kesesuaian materi muatan IPS dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013
		Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif

(Arsyad, 2015:74)		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik.
Aspek Kesesuaian		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran, Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012: 81)	Kesesuaian materi muatan IPS dengan <i>Multimedia Interaktif</i> berbasis <i>Microsoft Office Powerpoint</i>	Materi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		Materi dalam media mudah dipahami
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
		Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi
		Video yang disajikan memperjelas isi materi
		Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari
	Kesesuaian materi muatan IPS dengan evaluasi pembelajaran	Game kuis yang disajikan sesuai dengan materi
		Soal evaluasi sudah sesuai dengan indicator

Aspek Bahasa		
media yang digunakan hendaknya menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:22)	Kejelasan Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa
		Bahasa yang digunakan sederhana
		Narasi jelas, singkat dan informatif
		Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi

2. Kriteria penilaian kelayakan media

Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Validasi Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Terhadap Multimedia Interaktif berbasis <i>Microsoft Office Powerpoint</i>
Aspek Kesesuaian		
		Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

<p>Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81)</p> <p>Sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257)</p> <p>Sesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Daryanto,2016:18)</p>	<p>Media sesuai dengan topik pembelajaran</p>	<p>Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p> <hr/> <p>Kombinasi teks, gambar, gerak dan suara saling terpadu dan berkaitan dengan materi</p>
<p>Aspek Tampilan</p>		
<p>Pengembangan visual baik gambar maupun</p>		<p>Ukuran teks, gambar dalam media dapat terlihat jelas</p>

fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013:76)	Desain tampilan visual yang menarik	Penyajian kuis pembelajaran dapat dioperasikan oleh seluruh siswa
		Tampilan <i>background</i> , penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
Media harus jelas dan rapi penyajiannya yang mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar (Asyhar, 2012:81)	Kualitas tampilan media.	Tata letak menu sudah tepat
		Semua bagian media dapat dikelola dengan mudah
		Tampilan terlihat jelas oleh semua siswa
Aspek Pemakaian		
Praktis, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Media mudah digunakan.
		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap
		Media dapat digunakan kembali

Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2013:75)		
Aspek Keunggulan		
<i>Interactivity</i> artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas(Hamdani, 2011:257)	Media komunikatif dengan pengguna	Media mampu memancing respon siswa
		Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		Informasi atau pesan dapat diterima dengan mudah

2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Teori Belajar

Di dalam bidang psikologi pendidikan dan bidang filsafat teori belajar merupakan inti dari gagasan pokok yang berasal dari ahli pendidikan (Suyono, 2016: 55). Terdapat 3 aliran dalam teori belajar, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

2.1.4.1.1 Behaviorisme

Behaviorisme memperhatikan perilaku. Ciri-ciri perilaku yang bisa di amati, yaitu (1) memperhatikan bentuk dari bagian-bagian yang sederhana atau kecil, (2) peranan lingkungan menjadi hal penting, (3) mementingkan dalam

pembentukan sebuah respon, (4) pelatihan menjadi bagian penting. Guru merupakan objek penting dalam pembelajaran sehingga dalam aliran behaviorisme siswa selalu membutuhkan bimbingan dan dukungan guru (Suyono, 2015: 58-72).

Winataputra (2008: 2.16) menyatakan bahwa teori belajar behavioristik melihat hasil belajar, yaitu sebuah proses dalam merubah suatu tingkah laku yang bisa di amati.

Teori behaviorisme pada penelitian ini berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran, yaitu siswa diberikan stimulus melalui penggunaan media pembelajaran sehingga siswa akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

2.1.4.1.2 Kognitivisme

Menurut Piaget Kognitif merupakan suatu proses perkembangan system saraf seseorang dengan bertambahnya usia dan akan semakin mengerucut sel sarafnya jika kemampuan yang dimiliki semakin meningkat. Dalam proses berfikir anak terjadi proses yang sistematis yaitu fungsi berfikir kongrit menjadi abstrak (Hariyanto, 2014: 82).

Rifa'i dan Anni (2012:106) teori belajar kognitif melihat pada cara seseorang dalam memakai pikiran dalam proses belajar, mengingat dan mengeluarkan kembali apa yang sudah didapatkan sebelumnya.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Piaget mengemukakan (dalam Rifa'i dan Anni: 32) tahap-tahap perkembangan kognitif meliputi tahap sensorimotor yaitu usia 0-2 tahun, tahap pra operasional yaitu usia 2-7 tahun,

operasional konkrit usia 7-11 tahun, dan tahap operasional formal usia 7-15 tahun.

1. Tahap sensorimotorik yaitu pada usia 0 sampai 2 tahun atau bayi dengan gerakan motorik dapat menyusun pemahaman dengan pengalaman inderanya.
2. Tahap operasional konkret pada usia 7 sampai 11 tahun. Anak dapat menjalankan pemikiran yang nyata bentuk benda konkret. Pada situasi konkret anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun dalam situasi memecahkan masalah yang bersifat abstrak anak belum bisa.
3. Tahap operasional formal pada usia 7 sampai 15 tahun. Anak mampu berfikir secara idealis, abstrak dan logis.

Kaitannya dengan penelitian ini, teori belajar kognitif memperhatikan aktivitas belajar yaitu proses berpikir peserta didik dalam mendapatkan pemahaman sesuai dengan tahapnya. Tahap perkembangan kognitif operasional konkret berada pada anak pada usia sekolah dasar yaitu anak dapat mengoperasikan logikanya dalam sebuah situasi konkret. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Siswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang apa yang tidak dapat siswa lakukan atau lihat secara langsung, yang kemudian pengetahuan tersebut akan disimpan dalam memorinya.

2.1.4.1.3 Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme mendefinisikan bahwa untuk merancang sesuatu diperlukan pengetahuan. Prinsip dasar konstruktivisme yaitu: mendukung dan dapat menerima gagasan-gagasan siswa, istilah kognitif digunakan oleh guru pada perencanaan pembelajaran siswa untuk merespon informasi yang diberikan oleh

guru dalam pembelajaran. (Suyono, 2014: 104-117).

Kaitannya dengan penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan dimana pendidik berperan sebagai fasilitator dan berperan sebagai mediator dalam proses belajar, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa.

2.1.4.2 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015: 2) secara psikologis pengertian belajar merupakan sebuah merubah tingkah laku hubungan sosial dengan lingkungan sekitar melalui pengalamannya yang terjadi pada diri sendiri sehingga belajar adalah suatu proses perubahan.

Menurut achmad Rifai (2016: 68) untuk merubah perilaku maka belajar memegang peranan penting yaitu mencangkup sesuatu yang menunjukkan arah pada kegiatan siswa, mengetahui peningkatan dalam belajarnya dan sebagai bahan komunikasi.

Dari pengertian belajar di atas, dapat diperoleh kesimpulan belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan sebuah pengetahuan baru dan terjadi perubahan tingkah laku yang baik.

2.1.4.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Slameto (2015: 27) Prinsip-prinsip belajar yaitu:

- a. Prasyarat untuk belajar, seperti: (1) pada kegiatan belajar guru membimbing siswa supaya turut serta aktif sehingga tercapai tujuan yang diharapkan, (2) belajar dapat memberikan informasi dan semangat pada siswa untuk mencapai

- tujuan, (3) belajar yang efektif dapat menumbuhkan kemampuan siswa di lingkungan yang menantang, (4) belajar dilakukan dengan adanya hubungan siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar, seperti: (1) belajar adalah proses bertahap sehingga terjadi kontinyu, (2) belajar adalah sebuah proses penyesuaian diri (3) belajar merupakan kontinguitas yaitu hubungan pengertian dengan yang menghasilkan sebuah pengertian yang diharapkan.
- c. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari, seperti: (1) belajar mempunyai sifat menyeluruh, materi runtut, penjelasan sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertian yang disampaikan, (2) belajar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki.
- d. Syarat berhasilnya belajar, seperti: (1) belajar membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, sehingga belajar siswa berlangsung tenang dan nyaman (2) belajar perlu pengulangan supaya pengertian dan ketrampilan atau sikap itu dipahami oleh siswa.

2.1.4.4 Hasil Belajar

Menurut achmad Rifai (2016: 71) Hasil belajar adalah setelah melakukan belajar terjadi perubahan perilaku pada peserta didik. Kingsley dalam buku Susanto (2016: 3) kategori hasil belajar ada tiga macam, yaitu: (1) keterampilan belajar dan kebiasaan belajar, (2) pengetahuan belajar dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang didapatkan peserta didik sesudah melakukan kegiatan belajar. Sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran guru membuat tujuan pembelajaran. Taksonomi Bloom memusatkan pada ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif berarti pengetahuan atau mengetahui dalam berpikir. Afektif berarti perasaan dan emosi pada perilaku. Psikomotor berarti keterampilan fisik yaitu ketrampilan melakukan sesuatu. Dari tiga ranah diatas dijelaskan sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif

Menurut Bloom dalam Achamad Rifa'i (2016: 72) ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir secara hirarkis yaitu memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Kurikulum 2013 merujuk keenam kategori Bloom yang dianggap sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tuntutan jaman. Penjelasan keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dalam tabel berikut: (Permendikbud, 2014:8).

Tabel 2. 3 Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.

Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2. Ranah Afektif

Tujuannya dari Ranah afektif atau sikap yaitu menerapkan hirarki pembentukan pola hidup yang siap menerima. (Achmad Rifa'i, 2016: 74). lima kategori ranah afektif menurut Bloom, yaitu (1) menerima, (2) menanggapi, (3) menghargai, (4) menghayati, dan (5) mengamalkan. Ranah afektif pada kurikulum

2013 merupakan lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijelaskan pada tabel berikut: (Permendikbud, 2014: 6).

Tabel 2. 4 Tingkatan Sikap Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor yaitu mengembangkan keterampilan pada siswa. Lima kategori pengelompokan menurut Dave, yaitu (1) meniru, (2) memanipulasi, (3) ketepatan, (4) penekanan, dan (5) naturalisasi. Kemudian dibagi menjadi 6 kompetensi yaitu (1) mengamati, (2) menanya, (3) mencoba, (4) menalar, (5) mengkomunikasikan, dan (6) mencipta.

dalam kurikulum 2013 ranah psikomotor merupakan lingkup keterampilan

yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori yaitu memindahkan kategori mencipta keranah pengetahuan dikarenakan ranah mencipta serangkaian kemampuan berpikir hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 5 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/ membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (<i>on task</i>) yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/ digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari fakta, konsep, maupun teori.

Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.
------------------	--

Kurikulum 2013 menggunakan pengukuran penilaian hasil belajar siswa untuk ranah sikap, ranah keterampilan, dan ranah pengetahuan dengan melalui penilaian proses, produk, dan sikap (Hosnan, 2016:396). 3 aspek penilaian, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. kegiatan observasi pada saat siswa sedang bekerja kelompok, individu, berdiskusi dan presentasi atau pemaparan hasil pekerjaan merupakan bagian dari Penilaian proses atau keterampilan.
2. Penilaian produk dengan cara tes tertulis berupa pemahaman konsep, prinsip, dan hukum dilakukan.
3. kegiatan observasi dengan lembar observasi sikap pada kegiatan siswa bekerja kelompok individu, berdiskusi serta presentasi atau pemaparan hasil pekerjaan merupakan Penilaian sikap.

Peneliti menekankan pada ranah kognitif dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi Jawa Tengah kelas IVA SDN Karangayu 02. Hasil belajar berupa penilaian produk dan penilaian proses tanpa mengesampingkan penilaian sikap untuk mengetahui kelayakan, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan penilaian psikomotorik untuk mengetahui keterampilan siswa seperti keterampilan berbicara dalam mengikuti pembelajaran

yang memanfaatkan multimedia interaktif *berbasis microsoft office powerpoint* merupakan fokus dari penelitian ini.

2.1.4.5 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Achamad Rifai (2016: 83) mengemukakan kondisi internal dan eksternal peserta didik yang memberikan dukungan terhadap proses dan hasil belajar.

1. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber pada diri, mempengaruhi kemampuan belajar, antara lain: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri yang memengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran

Kata belajar dan mengajar dipadukan menjadi kata pembelajaran. Kegiatan belajar di gunakan oleh siswa, sementara mengajar digunakan oleh guru. Jadi pembelajaran adalah perpaduan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. (Susanto,21013:19).

Menurut brings, 1992 dalam (Achmad Rifa'I 2016:90) pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk mempengaruhi peserta didik sehingga memudahkan peserta didik.

Menurut jurnal dari Prasetyanti (2016: 53) pembelajaran yaitu sebuah usaha yang sudah terencana oleh guru dalam melibatkan siswa supaya belajar secara aktif dalam pengembangan kreativitasnya yang bertumpu pada kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Beberapa pengertian pembelajaran yang telah diuraikan diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses hubungan antara guru dan siswa di dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha sistematis untuk memfasilitasi siswa dalam mendapatkan pengetahuan baru dengan cara langsung atau tidak langsung sehingga siswa mendapat pengalaman baru. Pembelajaran hendaknya memberi kesempatan siswa dalam menyampaikan pendapat suatu hal atau permasalahan menggunakan pengetahuan awal yang siswa miliki.

2.1.5.2 Komponen – Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Catharina (2016: 92) Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, subyek belajar, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang pada pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang jelas dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yaitu TPK dirumuskan secara khusus dan spesifik dan mempunyai tahapan.

2 Subyek Belajar

Subyek belajar ialah bagian utama berperan sebagai subjek dan objek. Menjadi subyek dikarenakan siswa melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dan menjadi objek karena kegiatan belajar dalam pembelajaran pada siswa mengubah perilakunya.

3. Materi Pelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran materi menyajikan informasi yang baru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis, materi ini berada pada

silabus, rancangan pembelajaran, dan sumber pada buku.

4. Strategi Pembelajaran

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran maka diperlukan strategi pembelajaran yang efektif seperti menentukan model model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dengan teknik mengajar yang baik.

5. Media pembelajaran

sebuah alat untuk mempermudah penyampaian sebuah informasi pembelajaran. Media pembelajaran juga berperan penting pada komponen pembelajaran yaitu sebagai media pendukung strategi pembelajaran.

6. Penunjang pada pembelajaran

Komponen penunjang dalam system pembelajaran yaitu: fasilitas untuk belajar, sumber pada buku, alat bantu pelajaran, bahan untuk pelajaran dan sejenisnya mempunyai fungsi sebagai pelengkap pembelajaran dan memperlancar pembelajaran serta mempermudah proses kegiatan pembelajaran.

2.1.5.3 Pembelajaran di SD

Susanto (2013: 85) model pembelajaran inovatif dan kondusif sangat diperlukan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu dengan cara mengerti karakteristik pada materi pelajaran yang akan disampaikan, peserta didik atau siswa, serta menguasai teknik dalam menyampaikan pelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung variatif, inovatif, dan konstruktif, selain itu kondisi kelas yang mendukung yaitu kegiatan belajar anak dapat berlangsung secara bebas. Peran guru sebagai petunjuk, penyedia fasilitas, pendorong dalam belajar, penilai proses dan hasil belajar anak.

2.1.5.4 Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar

Susanto (2013:70) secara umum, karakteristik perkembangan anak pada kelas rendah pertumbuhan pada fisiknya telah mencapai kematangan. Pada tahap perkembangan ini berhubungan dengan Tahap periode perkembangan kognitif siswa sesuai dengan tahapan usia piaget mengemukakan karakteristik pada tahapan perkembangan kognitif berbeda-beda, secara garis besar digolongkan menjadi empat tahap, yaitu: (1) tahap sensori motor, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkret, dan (4) tahap operasional formal.

1. Usia 0-2 tahun berada pada tahap sensori dimana anak belum memasuki usia untuk sekolah.
2. Usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional dimana kemampuan skema pengetahuannya terbatas.
3. Usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional dimana peserta didik mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, contohnya volume dan jumlah mempunyai kemampuan dalam memahami bagaimana cara mengombinasikan sesuai dengan tingkatannya.
4. usia 11-15 tahun yaitu peserta didik menginjak dewasa berada pada tahap operasional formal, dimana perkembangan pengetahuan peserta didik mampu mengoordinasikan dua jenis secara runtut.

Susanto (2012:72) berdasarkan tahapan pada teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu anak masih berusia 7-11 tahun. Ciri-ciri perilaku belajar berkembang muncul pada usia 7-11 tahun, yaitu:

1. Anak melihat dunia secara objektif.
2. berpikir anak operasional, yaitu dapat memahai kejadian atau peristiwa yang bersifat konkret.
3. anak berpikir operasional yaitu mengelompokan benda-benda sesuai dengan tingkatannya.
4. Anak dapat menggunakan hubungan sebab akibat.

2.1.5.5 Peran Guru dalam Pembelajaran

Susanto, (2013:92) guru mempunyai pengaruh dalam proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran, arahan yang diberikan oleh guru kepada siswa disesuaikan dengan tujuan pembelajarn yang dibuat.

Solihatin raharjo dalam susanti (2013:93) menyebutkan kelemahan-kelemahan guru pada saat pembelajaran, antara lain:

1. Model pembelajaran menggunakan model konvensional ceramah
2. Siswa dijadikan objek dalam pembelajaran
3. Pembelajaran tidak memperhatikan perkembangan pengetahuan siswa dikarenakan guru menjadi pusat belajar dan mengakibatkan pembelajaran menekankan aspek pengetahuan dan mengesampingkan pada aspek afektif dan aspek psikomotorik.
4. Pembelajaran yang dilakukan cenderung menghafal, dan
5. Kegiatan pembelajaran berlangsung searah yaitu dari guru ke siswa.

Menurut jurnal Apri Damai (2013: 457) kendala guru sekolah dasar dalam melaksanakan kurikulum 2013 di Yayasan Kanisius cabang Jawa Tengah dan Yogyakarta menyebutkan kendala guru berasal dari pemerintah, institusi, guru,

orang tua, dan siswa. Kendala dari pemerintah yaitu pendistribusian buku, dan kegiatan pembelajaran dalam buku siswa. Kendala yang berasal dari institusi yaitu sarana dan prasarana. Kendala dari guru meliputi pembuatan media pembelajaran, pemahaman guru, pelaksanaan pembelajaran yang monoton, dan kemampuan teknologi informasi. Kendala yang berasal dari orang tua dan siswa yaitu raport dan penyesuaian diri terhadap pembelajaran tematik. (Damai, 2015: 457)

Menurut jurnal Sukirno (2017: 254) tentang peningkatan keterampilan bertanya siswa melalui faktor pembentuknya menyatakan bahwa keterampilan bertanya dapat dibentuk dan dikembangkan melainkan bukan sesuatu bawaan. Dengan melihat kaitan faktor pembentuknya, maka untuk memaksimalkan keterampilan bertanya tersebut disarankan untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan faktor pembentuk tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dalam pembelajaran guru harus bisa memanfaatkan metode dan model mengajar yang dapat melibatkan siswa aktif secara pribadi maupun kelompok.

Upaya dalam mengatasi permasalahan-pemmasalahan tersebut, guru dapat mengendalikan pembelajaran dengan baik yaitu dengan memanfaatkan media dan merancang model pembelajaran bermakna untuk siswa. Maka dari itu, kekreativitasan guru dalam menggunakan media dan mendesain model pembelajaran diperlukan sehingga pada saat materi disampaikan siswa dapat ikut serta, aktif dan kreatif. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *microsoft office powerpoint* yang dikembangkan menjadi sebuah multimedia interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Dalam model tersebut guru tidak lagi

bersifat konvensional, guru melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, guru memberikan permasalahan materi pelajaran kemudian siswa memecahkan permasalahan tersebut.

2.1.6 Model Pembelajaran Problem Based Learning

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran Problem Based Learning

Menurut jurnal dari Zahro, (2016: 70) pada kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran pilihan yaitu (1) *Problem Based Learning*, (2) *Project Based Learning*, dan (3) *inkuiry learning*. Pada model *Problem Based Learning* merangsang siswa untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan persoalan dari permasalahan sosial dan dapat memutuskan dengan baik yang dapat berguna bagi individu dan masyarakat.

Menurut Faturrohman (2015: 112) *Problem based learning* adalah model yang menyajikan sebuah permasalahan nyata untuk dipecahkan oleh peserta didik supaya berfikir kritis untuk meningkatkan pengetahuannya.

Menurut Dutch dalam jurnal Nurkhikmah (2013: 20) menyatakan bahwa *Problem based learning* adalah model yang dapat menantang siswa belajar, didalam kelompok dapat bekerja sama untuk mencari solusi dari permasalahan yang disajikan. Langkah-langkah model *Problem based learning* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu di mana siswa SD senang bermain, berkelompok, bergerak, sesuai dengan pembelajaran konstruktivisme.

Menurut Fitri dalam jurnal Astuti (2013: 94) pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilannya dalam berpikir, menyelesaikan masalah, situasi yang disimulasikan, menjadi pelajar yang

mandiri, dan otonom.

Dapat disimpulkan bahwa model *Problem based learning* adalah sebuah model yang diawali suatu permasalahan, sehingga dalam pembelajarannya siswa akan lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan mencari solusi permasalahan, dan keterampilan intelektualnya.

Berdasarkan teori yang telah dikembangkan Barrow dalam Soimin (2014: 131) karakteristik dari pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

a. Belajar berpusat pada siswa

Yaitu siswa berperan sebagai orang belajar dalam proses pembelajaran.

b. Masalah otentik membentuk focus pengorganisaian untuk belajar

Dalam memahami permasalahan siswa disajikan masalah yang bersifat otentik.

c. informasi baru diperoleh melalui pengarahan sendiri

Siswa belum mengetahui ataupun memahami pengetahuan baru sehingga siswa mencari dengan cara mandiri dari berbagai sumber.

d. Belajar dari kelompok kecil

Terjadi pertukaran informasi atau pengetahuan dengan dibentuknya kelompok kecil sesuai dengan pembagian tugas dan tercapainya tujuan.

e. Guru sebagai fasilitator

Peran guru menjadi fasilitator dan membimbing berjalannya proses belajar.

2.1.6.2 Sintaks Model Problem Based Learning

Implementasi kurikulum 2013 menurut (Permendikbud No.22 Tahun 2016)

Sintak operasional PBL mencakup sebagai berikut:

1. Mengorientasikan siswa terhadap masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.1.6.3 Kelebihan Model Problem Based Learning

Shoimin (2014: 132) *problem based learning* memiliki kelebihan antara lain:

1. Siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata.
2. Siswa dapat menambah pengetahuan pada dirinya dengan melalui kegiatan belajar.
3. Kegiatan pembelajaran fokus pada sebuah masalah.
4. Dengan melalui kerja kelompok ataupun individu terjadi komunikasi pada siswa
5. siswa menggunakan sumber pengetahuan dari berbagai sumber.
6. Siswa dapat mengukur kemampuan dalam belajarnya secara mandiri.
7. Siswa dapat bertukar informasi dalam kegiatan diskusi ataupun saat presentasi dari hasil pekerjaannya.
8. Dengan melakukan kerja kelompok kesulitan belajar pada siswa dapat diatasi.

2.1.6.3 Kelemahan Model Problem Based Learning

Menurut Warsono dan Hariyanto (2013) *problem based learning* memiliki kelemahan antara lain:

1. Tidak banyak pendidik yang mampu mengantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah.

2. Memerlukan waktu yang panjang.
3. Jika aktivitas peserta didik dilaksanakan diluar kelas sulit dipantau oleh pendidik.
4. Peserta didik sulit memecahkan masalah jika tidak mempunyai banyak sumber belajar.

2.1.7 Hakikat IPS

2.1.7.1 Pengertian IPS

Pada hakikatnya IPS mengembangkan sebuah pemikiran supaya sesuai dengan kenyataannya terkait dengan keadaan sosial yang ada pada lingkungan siswa, sehingga adanya pendidikan IPS dapat membentuk masyarakat yang baik. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi upaya peningkatan kualitas pada pendidikan yaitu kualitas sumber daya manusia, sehingga dengan adanya pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial dapat mengembangkan pemahaman dalam berfikir kritis. (Susanto 2013:138).

Gunawan (2016:17-22) Pendidikan IPS merupakan penjabaran tentang manusia dan lingkungannya. IPS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang kehidupan masyarakat serta perkembangannya.

Mulyono dalam Taneo (2010: 1-8). memberikan batasan Ilmu Pengetahuan Sosial bahwasanya Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran tentang ilmu-ilmu sosial. berbagai cabang ilmu sosial yang tergabung dalam Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain: sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik. kemudian Saidiharjo menegaskan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil gabungan dari beberapa mata pelajaran yang memiliki kesamaan

pada ciri-cirinya seperti ekonomi, geografi, sejarah, antropologi dan politik. Dengan demikian jelas bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan studi yang utuh yaitu Ilmu pengetahuan sosial semua disiplin ilmu yaitu pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, secara terpisah diajarkan secara terpadu.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah aspek-aspek ilmu sosial, sesuatu kegiatan manusia dengan lingkungannya yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan ilmu yang diperoleh baik pengetahuan, ketrampilan serta sikap untuk diterapkan pada kehidupan bermasyarakat.

2.1.7.2 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2014: 10-25) menjabarkan Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat ditinjau dari beberapa aspek, antara lain:

1. Karakteristik yang ditinjau dari Aspek Tujuan.

Melalui kegiatan bertanya, pemodelan, dan penemuan menekankan pada pemberdayaan pengetahuan siswa, sehingga pada pelaksanaan diintegrasikan dengan pendekatan kontekstual. Tujuan utama IPS yaitu mencetak pribadi agar mampu memahami lingkungan kehidupan sosial dalam hidup bermasyarakat.

2. Karakteristik yang ditinjau dari aspek lingkungan.

Di lihat dari aspek ruang lingkup materi, maka Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai karakteristik sebagai berikut: (a) mempelajari lingkungan yang luas; (b) pendekatan terpadu antar mata pelajaran mempunyai ciri ciri (c) berisikan materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama; (d) dapat memberikan motivasi terhadap siswa untuk ikut serta aktif, kreatif dan inovatif

sesuai tingkat perkembangannya; (e) dapat menambah keterampilan pada siswa dalam berpikir dan menambah wawasannya.

3. Karakteristik yang Ditinjau dari aspek pendekatan pembelajaran.

Kegiatan Ilmu Pengetahuan Sosial bersifat praktik dalam masyarakat, keluarga, sekolah. Dua kelompok umum kategori karakteristik materi yang tergolong dalam ilmu sosial dalam IPS, yaitu: (1) struktur ilmu pengetahuan bersifat sosial. Materi berawal dari kenyataan, permasalahan sosial yang dialami setiap individu.; (2) struktur ilmu pengetahuan yang bersifat generalisasi dengan hasil akhir berupa kemampuan untuk dapat menerapkan, dan menyusun apa dapat dikembangkan dalam ilmu sosial.

2.1.7.3 Tujuan IPS di SD

Menurut Munir dalam Susanto (2012:140) Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam membentuk anak untuk ikut serta dalam lingkungan atau kelompoknya baik di sekolah masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah dasar yaitu:

1. Memberi bekal anak untuk dapat berguna dan bermanfaat dalam kehidupan nantinya dengan pengetahuan sosial.
2. Memberi bekal anak supaya dapat mengidentifikasi masalah sosial, menganalisis masalah sosial, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
3. Memberi bekal anak didik supaya dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
4. Membekali anak dengan kesadaran supaya peka terhadap lingkungan sekitar.

5. Membekali anak dengan kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan IPS sesuai dengan perkembangannya

Menurut Nursid sumaatmadja (Hidayati, 2002:24-25) adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Tujuan muatan pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 tercantum dalam KD-KD pada tema terkait.

2.1.7.4 Keterampilan Dasar IPS

Pengetahuan dan keterampilan dasar dalam IPS memberikan bantuan terhadap guru dalam menjalankan tugas pendidikan di sekolah dan masyarakat.

Keterampilan dasar IPS meliputi:

a. Ketrampilan mental

Mental seseorang meliputi pandangan hidup dan sikap. pandangan hidup atau system nilai merupakan konsep yang digunakan masyarakat untuk mengetahui baik buruknya suatu sikap. (Taneo, 2010: 3-147).

Selanjutnya, sikap mental yang dapat mendorong pembangunan padaketerampilan IPS yang dapat diterapkan yaitu bahwa hidup dapat diperbaiki, menghargai usaha untuk hasil yang lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. (Taneo, 2010: 3-149).

b. Keterampilan Personal

Kepribadian seseorang berbeda beda meskipun setiap orang memiliki kepribadian masing masing akan tetapi tidak akan memiliki kepribadian yang sama dengan orang lain. Namun demikian, suatu kelompok, bangsa memiliki kepribadian dengan ciri ciri tertentu sehingga mampu membedakan satu sama lain. (Taneo, 2010:3-150).

Kepribadian seseorang terbentuk oleh lingkungan, dengan berbekal pada pengetahuan IPS akan merubah kepribadian seseorang dan lingkungan dengan memberikan ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian (Taneo, 2010: 3-151).

c. Keterampilan Sosial

Perubahan sosial adalah terjadinya perubahan di masyarakat yang disebabkan oleh dinamika masyarakat untuk mencari keseimbangan dalam kehidupn sosial yang di dukung oleh sebagian besar anggota masyarakat. (Taneo,

2010: 3-152).

Dengan bekal pengetahuan IPS, seseorang akan mengerti segala kehidupan yang terjadi dimasyarakat sehingga jika terjadi sebuah permasalahan maka akan bisa memberikan pemecahan masalah-maalah yang ada dengan baik. (Taneo, 2010: 3-155).

d. Keterampilan Motorik

Ketrampilan motorik merupakan ketrampilan yang bias dikembngkan melalui pelatihan pelatihan yang nyata seperti menggambar, menulis, membuat peta sarana yang paling baik dalam proses pengajaran IPS adalah dengan menggunakan media pegajaran contohnya guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengumpulkan informasi informs melalui artikel, mengumpulkan berbagai gambar dll. (Taneo, 2010: 3-156).

e. Keterampilan Intelektual

Ketrampilan intelektual merupakan belajar individu yang muali dari tingkat rendah ke tingkat tinggi. Saidihardjo dan Sumadi menyatakan bahwa keterampilan intelektual dikembangkan dalam pengajaran IPS dengan tujuan untuk memberikan pelatihan kepada siswa dalam memecahkan permaalahan dalam masyarakat dengan cara berfikir logis dan sistematis. Kegiatan yang terlihat pada saat berlangsungnya proses belajar adalah mengumpulkan informasi, menunjukkan letak permasalahan, memahami permasalahan menerapkan solusi yang di peroleh , menganalisa permasalahan, dan menilai (Taneo, 2010: 3-157).

2.1.7.5 Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar atau

Madrasah Ibtidaiyah yang tercantum dalam Permendikbud No 21 tahun 2016 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:(1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, dan, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Gunawan (2011:51) tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu: (1) Mengetahui konsep hidup masyarakat dengan lingkungannya; (2) mempunyai kemampuan dalam berfikir logis dan kritis serta rasa ingin tahu yang tinggi dalam memecahkan masalah yang ada; (3) mempunyai kepekaan pada nilai sosial dan kemanusiaan; (4) mempunyai kemampuan berkomunikasi dalam lingkup masyarakat maupun tingkat nasional serta tingkat global.

Sedangkan menurut Taneo (2010: 1-36) ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai peran terkait dengan konteks sosial. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial yang paling mendasar adalah keluarga terdiri dari ayah, ibu dan anak yang mempunyai skala karakter, fungsi, peranan dan kedudukan. Ruang lingkup IPS lainnya antara lain adalah adanya hubungan sosial di masyarakat, keanekaragaman kelompok di masyarakat dan perkembangan kehidupan sosial.

2.1.7.6 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD

Tipe kurikulum yang sering disebut dengan “The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum” adalah tipe kurikulum yang belandasan pada tradisi yaitu materi yang tersusun dari diri sendiri hingga ke wilayah.” (Mukminan dalam Hidayati, 2008:1-27).

Tipe kurikulum ini memiliki asumsi bahwa anak perlu memperoleh atau diperkenalkan dengan konsep yang berkaitan dengan lingkungan terdekatnya atau

individu. Kemudian secara sistematis dan bertahap bergerak dalam lingkungan yang lebih luas, kemungkinan yang terjadi anak akan mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi dunia yang lebih luas.

Setiap sekolah menyusun rancangan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa struktur kurikulum ialah pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan Pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan Pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

Struktur kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI terdiri atas substansi pembelajaran yang harus ditempuh.

Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator muatan pelajaran IPS kelas IV tema 1 subtema 3 materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah.

Tabel 2. 6 Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman sosial dan budaya provinsi jawa tengah sebagai identitas bangsa indonesia. 3.2.3. Menjelaskan keragaman sosial

<p>bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>dan budaya provinsi jawa tengah sebagai identitas bangsa indonesia</p> <p>3.3.3. Menganalisis keragaman sosial dan budaya provinsi jawa tengah sebagai identitas bangsa indonesia</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p>	<p>4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi keragaman sosial dan budaya provinsi jawa tengah sebagai identitas bangsa Indonesia dalam bentuk peta konsep.</p> <p>4.2.2 Mengkomunikasikan hasil identifikasi keragaman sosial dan budaya provinsi jawa tengah sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>

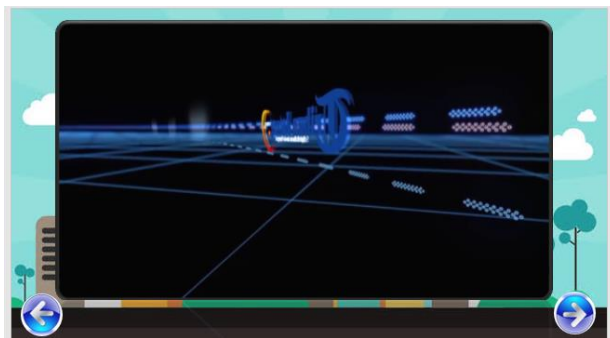
2.1.7.7 Langkah langkah pembelajaran

2.1.7.7.1Tampilan awal multimedia interaktif berbasis Microsoft office *powerpoint* yang akan digunakan.

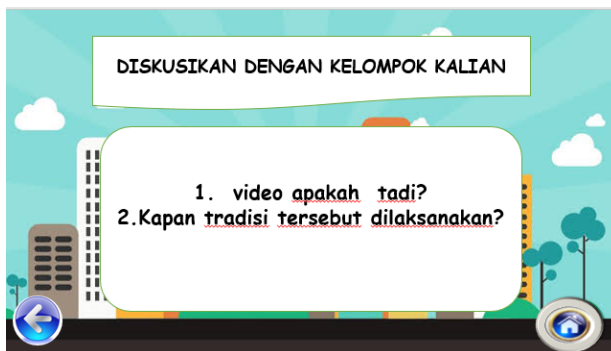




2.1.7.7.2 Video kegiatan untuk memberikan permasalahan pada siswa supaya bisa diselesaikan dengan model pembelajaran PBL



2.1.7.7.3 Tampilan permasalahan atau soal yang harus dikerjakan siswa



2.1.7.7.4 Tampilan kuis yang harus dikerjakan siswa



2.2. Kajian Empiris

Penelitian ini di dukung oleh penelitian- penelitian yang relevan terkait multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi Jawa Tengah. Adapun hasil penelitian yang mendukung penelitian ini adalah:

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Eva Cipi tahun 2014 yang berjudul “How to Integrate ICT with Didactic Learning Approaches” mengemukakan bahwa teknologi dan multimedia membuka peluang baru untuk kegiatan pendidikan, dan bentuk-bentuk baru. Namun, kesempatan ini hanya akan dimanfaatkan sebagai bagian dari perubahan skala yang lebih luas di bidang pendidikan dan pelatihan. Penelitian ini menunjukkan bahwa sesuai dengan perkembangan jaman, tekhnologi semakin mudah dijumpai dan banyak pula manfaat-manfaat dalam pembelajaran, seperti penggunaan pembelajaran yang memanfaatkan media multimedia.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Romyana Neminska tahun 2014 berjudul “Methodological Problems In Integrating Information And Communication Technologies In Elementary School.” menjelaskan bahwa keterampilan dapat dikembangkan melalui teknologi multipoint yang mendukung guru bekerja dengan konten pembelajaran terpadu. Pengembangan Ini mengarahkan untuk sebuah sistematika tertentu dalam perencanaan, pembangunan dan pengembangan keterampilan yang dapat dijangkau untuk siswa di sekolah dasar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dian Cahyo dan Muhkamad Wakid

tahun 2016 tentang kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Pleret”. Bahwa Persentase kelayakan oleh ahli media 84%, ahli materi 91%, guru 87%, uji skala besar 84% dan uji skala kecil 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran gambar teknik di SMK N 1 Pleret sangat layak digunakan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media multimedia banyak sekali manfaatnya contohnya dalam penelitian tersebut dalam mata pelajaran gambar. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi multimedia tidak hanya digunakan untuk presentasi, namun dapat pula digunakan untuk materi menggambar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Suraji dan Gesang Kristanto tahun 2013 yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran ips kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif” Dengan adanya pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran IPS dapat menjadi alternatif atau alat bantu guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Suraji dan Gesang Kritanto ini sangat memperkuat penelitian karena media yang berbasis multimedia interaktif sangat berperan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dea Aransa V. dkk. tahun 2014, diterbitkan Unnes Science Education Journal, Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP” menyatakan media berperan terhadap proses belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar

siswa.. Hal ini dapat dilihat dari suatu penelitian tentang penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu hasil penelitian Susanto, et al (2012) menemukan bahwa dengan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Karena dengan media pembelajaran monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Pada permainan monopoli siswa mempelajari materi dengan menyenangkan sehingga minat belajar siswa tumbuh. Ditunjukkan dengan persentase kelayakan bahwa media di katakan layak dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Arif Mahya dan Siti Partini Suardiman tahun 2013 dengan judul “Interactive Multimedia Development For Lesson Social Sciences (IPS) Fifth Grade Elementary School”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji coba lapangan meliputi peserta didik atau siswa pada aspek pembelajaran, isi/materi, dan media sebesar 4,08 (baik). Perolehan rerata pada setiap aspek yaitu Pada aspek pembelajaran sebesar 4,01 (baik), aspek isi atau materi sebesar 4,22 (sangat baik), dan aspek media sebesar 4,06 (baik). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa media memperoleh kategori “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Made Giri Pawana dkk. Tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X SMK Negeri 3

Singaraja”. Menyatakan bahwa perbandingan nilai pretest dan nilai posttest memberikan hasil sig 0,001. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai sig kurang dari 0,05. Hal ini berarti bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis proyek dalam proses pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat penguasaan materi. Hasil rata-rata posttest sebesar 86,92 dan produk siswa 90,52 berada di atas nilai kkm yang ditetapkan sebesar 75, berdasarkan data tersebut bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis proyek ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Nur Cahyati, dkk. Tahun 2018 dengan judul ” Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak ” Menyatakan bahwa hasil expert review diperoleh nilai rata-rata hasil penilaian dari media interaktif dalam pengenalan kata bermakna oleh ahli media didapatkan hasil 3,56 % dan ahli materi sebesar 3.81% sehingga diperoleh rata-rata sebesar 3,68 % (kategori sangat valid). Tahap one to one evaluation dilakukan oleh tiga orang siswa yang menggunakan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna didapatkan rata-rata hasil observasi anak 75% (praktis). Tahap small group evaluation dilakukan oleh sembilan orang siswa yang menggunakan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna didapatkan rata-rata hasil observasi anak 79.16% (praktis), tahap field test tidak dilaksanakan dikarenakan hanya menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan, tidak sampai pada efek potensial dari penggunaan produk media interaktif. Dari semua tahap yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif dalam pengenalan kata bermakna

dinyatakan valid dan praktis bagi anak.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Radhya Yusri dan Al Husaini tahun 2017 berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X Ma Km muhammadiyah Padang Panjang” menyatakan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan fasilitas yang ada adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa multimedia interaktif menggunakan Microsoft Power Point yang dikemas dalam CD (Compact Disc) ditunjukkan dengan data Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan multimedia interaktif menggunakan Microsoft Power Point dalam pembelajaran matematika kelas X MA KM Muhammadiyah Padang panjang memenuhi kriteria media yang baik. Pada aspek kevalidan, kualitas isi dan tujuan pembelajaran media pembelajaran yang telah dibuat memperoleh penilaian 82 % dengan kategori sangat valid sedangkan dari sisi media itu sendiri memperoleh penilaian 82 % dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada aspek kepraktisan media pembelajaran ini memperoleh penilaian 78 % dengan kategori praktis.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita tahun 2018 dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa” data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai rata-rata dari angket. Angka tersebut kemudian dianalisis rata-rata sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan Media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran dari ahli dan pengguna. Saran, kritik,

dan tanggapan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kriteria layak. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari validasi ahli materi 3,3; ahli media 3,3; dan pengguna 3,4. Hasil tersebut masuk dalam kriteria layak.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dian Mustika Anggraeni dan Muhammad Walid tahun 2016 berjudul “Developing Interactive Flash Media For Thematic Learning. Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Islamic Global Malang”, dapat memberikan kemudahan anak-anak dalam belajar. Dengan mengadaptasi model penelitian pengembangan oleh Alessi dan Trollip, media interaktif berbasis flash ini terbukti sesuai dengan karakteristik pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian, t hitung $>$ t tabel 1,860 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai. Dari hasil posttest memperoleh rerata sebesar 89,67 yaitu lebih besar dari rerata pretest sebesar 76. artinya bahwa nilai posttest lebih baik dari pretest sehingga ada perbedaan dalam hasil belajar siswa. oleh karena itu dapat disimpulkan media interaktif terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Desiana Nur Indahsari tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Melalui Model TPS Berbantuan Macromedia Flash” bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar IPA melalui model *Think Pair Share* berbantuan *Macromedia Flash*. Pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 62%, siklus II sebesar 74 % dan siklus III sebesar 80

%. Berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dari siklus I ke siklus II peningkatan hasil belajar memperoleh sebesar 12%. Dari siklus II ke siklus III peningkatan hasil belajar memperoleh sebesar 6%.

Penelitian relevan juga dilakukan oleh Urip Haryanto tahun 2015 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Melalui Media Komputer dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SMKN 1 Ngawen” hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan media komputer menarik perhatian siswa; (2) siswa dapat mengkonfirmasi jawabannya setelah menjawab soal sehingga siswa merasa senang; (3) cara mengatasi tingkat keterbacaan teks yang rendah akibat ketidaksesuaian background dan ukuran huruf yaitu dengan penerapan narasi, dijelaskan secara lisan oleh peneliti; dan (4) penerapan kuis mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Penelitian relevan tentang penggunaan media berbasis komputer juga dilakukan oleh Erni Ayda, dkk. Tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teorema Pythagoras dengan Media Berbantuan Komputer” hasil pengembangan dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran dengan media berbantuan komputer dinyatakan valid, praktis, dan efektif dilihat dari prestasi belajar siswa dan skor mathematics self efficacy. Silabus, RPP, LKS, dan media pembelajaran berbantuan computer merupakan hasil dari pengembangan dalam penelitian ini telah efektif dilihat dari prestasi belajar siswa, yaitu 76,67% siswa memperoleh nilai tes akhir melampaui KKM dan sebanyak 83,34% memiliki skor mathematics self efficacy minimal pada kategori tinggi.

Penelitian relevan dilakukan oleh Sunarti dkk. Tahun 2016 tentang

“Pengembangan Game Petualangan Si Bolang Sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut: (1) dengan mengembangkan design game petulangan si bolang media menarik perhatian siswa; (2) tidak ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar dengan media game dan gambar; (3) ada perbedaan signifikan motivasi belajar dengan media gambar; (4) media game lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan media gambar. Kaitan dengan penelitian ini adalah didalam media *powerpoint* terdapat sebuah game kecil yaitu siswa mengerjakan pembelajaran langsung dengan menggunakan mouse dan terdapat game kuis, dengan adanya game ini seperti pada poin ke empat yaitu membuat siswa lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajarnya dibandingkan dengan media gambar.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Gunantara dkk. Tahun 2014 tentang model *problem based learning* dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V” bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menambah kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Berdasarkan data kenaikan rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus I (70,00) menjadi (86,42) pada siklus II. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,42%. Terjadinya peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siswa disebabkan karena model *Problem Based Learning*.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Andian Ari Istiningrum dengan

judul “Peningkatan *Self-Regulated Learning Skills* Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pengantar Melalui *Problem Based Learning*”. Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian diperoleh kesimpulan bahwa *self-regulated learning skills* merupakan suatu tingkat dalam proses belajar dimana siswa dapat memiliki perilaku dan metakognitif aktif serta motivasi. Penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan SRL dengan rata-rata peningkatan skor sebesar 2,20 walaupun peningkatannya masih belum optimal dikarenakan penelitian berlangsung singkat. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan implikasi bahwa *Problem Based Learning* dalam jangka waktu relatif pendek dapat meningkatkan SRL walau peningkatannya belum optimal.

Penelitian relevan dilakukan oleh Dwi Lisa dkk. Tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran PBL Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V SD di Gugus IV Diponegoro Kecamatan Mendoyo”, bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang berarti jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan, yaitu sebesar 5,9. Setelah diberi tindakan pada siklus I diperoleh nilai 6,4; pada siklus II meningkat menjadi 7,2; dan pada siklus tindakan III meningkat lagi sebesar 7,8 artinya keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa pada konsep peristiwa alam menggunakan pembelajaran berbasis masalah (PBL) mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran PBL sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Tri Yuniarti dan Syamsu Hadi tahun 2015 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Analisis Pokok Bahasan Masalah

Ekonomi dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Siswa SMA Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang” yaitu: (1) Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan analisis mengatasi masalah ekonomi. Dengan rata-rata kelas siklus I yaitu sebesar 73,75 dengan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 67,86% dan pada siklus II meningkat menjadi 78,30% dan ketercapaian ketuntasan klasikal yaitu sebesar 85,30%; (2) pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas guru. Dengan *persentase* aktivitas guru pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 70 % dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat baik; (3) pembelajaran dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan *persentase* aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I yaitu sebesar 69,3% dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik.

Penelitian relevan dilakukan oleh Sri Rochani tahun 2016 Tentang “Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah dan Penemuan Terbimbing Ditinjau dari Hasil Belajar Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif” pembelajaran berbasis masalah lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran penemuan terbimbing ditinjau dari hasil belajar kognitif dan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai F sebesar 4,16 dengan nilai signifikansi 0,02. Hal ini disebabkan karena siswa lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika kontekstual dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian relevan dilakukan oleh Fakhriyah tahun 2014 dengan judul

“Penerapan Problem Based Learning dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa” Penerapan problem based learning dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Langkah-langkah model pembelajaran PBL yang digunakan yaitu ; (1) mengidentifikasi permasalahan , sesuai informasi yang didapatkan ; (2) mengeksplorasi penafsiran; (3) menentukan alternatif pemecahan masalah sebagai solusi; (4) mengkomunikasikan kesimpulan; dan (5) mengintegrasikan, memonitor, dan memperhalus strategi untuk mengatasi kembali masalah.

Penelitian relevan tentang problem based learning dari jurnal internasional yang diterbitkan Cakrawala Pendidikan oleh Diah Aryulina dan Riyanto tahun 2016 dengan judul “A Problem Based Learning Model in Biology Education Courses to Develop Inquiry Teaching Competency of Preservice Teachers” menyatakan bahwa struktur model yang dikembangkan dalam program Strategi Biologi Pengajaran, Micro Teaching, dan Pengajaran Praktikum terdiri dari tahapan sebagai berikut: identifikasi masalah, rencana pemecahan masalah, pelaksanaan pemecahan masalah, presentasi masalah hasil pemecahan, dan refleksi dari pemecahan masalah. Lima tahap yang dilakukan berulang-ulang dalam beberapa siklus. Hasil evaluasi ahli menunjukkan bahwa model yang dikembangkan adalah sesuai dengan karakteristik ajaran berbasis masalah dan tepat digunakan untuk mengembangkan kompetensi mengajar penyelidikan guru preservice.

Penelitian relevan tentang problem based learning juga didukung dari jurnal internasional yang diterbitkan Cakrawala Pendidikan oleh Waminton Rajagukguk and Erlinawaty Simanjuntak tahun 2015 dengan judul *Problem Based Mathematics*

Teaching Kits Integrated with ICT to Improve Students' Critical Thinking Ability in Junior High Schools in Medan, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah yang terintegrasi dengan ICT untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Melalui pengamatan proses pembelajaran dan aktivitas siswa, angket respon siswa, dan tes kemampuan berpikir kritis diperoleh data penelitian dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar matematika berbasis masalah terintegrasi dengan ICT yang disertai RPP, LKS, dan media pembelajaran layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain pada dua sekolah dimana sekolah pertama dan kedua didapat rentang $g > 0,7$ yang artinya kemampuan berpikir kritis siswa pada kategori tinggi, sedangkan pada sekolah yang ketiga rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yaitu 0,62 yang artinya kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Titin Eliyana Tahun 2014 dalam jurnal yang diterbitkan oleh *Journal of Elementary Education*, Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas” pembelajaran *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan, pembelajaran pemecahan masalah dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi yang efektif.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah

dilakukan tersebut dapat mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* dengan *Model Problem Based Learning* Muatan IPS Materi keanekaragaman sosial dan budaya diprovinsi jawa tengah kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang”.

2.3 Kerangka Berfikir

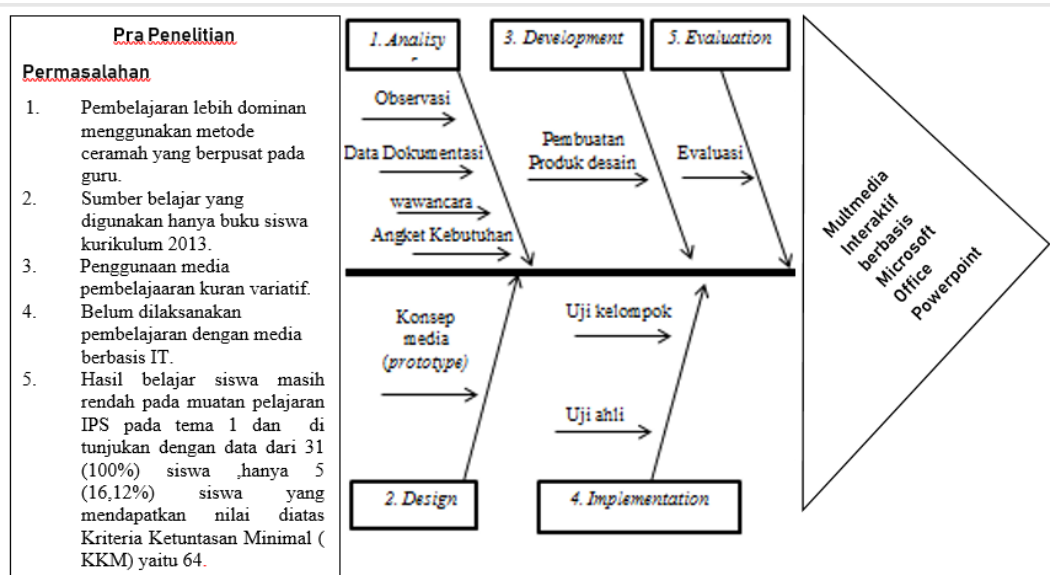
Hasil belajar siswa mutan pelajaran IPS kelas IVA SDN Karangayu 02 masih rendah. Hal ini ditandai dengan persentase perolehan nilai sebesar 83,88% (26 siswa) memperoleh nilai dibawah KKM dan 16,12% (5 siswa) dapat melampaui KKM yang ditentukan yaitu 64. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah, sumber belajar yang digunakan oleh siswa yaitu buku siswa sehingga proses pembelajaran cenderung pasif, guru belum pernah menggunakan media pemebelajaran berbasis IT. Sehingga dapat dikatakan bahwa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Powerpoint merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft office yang digunakan untuk keperluan presntasi yang menarik yang di lengkapi dengan menu interaktif. Alasan menggunakan Microsoft office powerpoint sebagai media pembelajaran IPS tersebut, agar dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan, ketrampilan maupun sikap siswa sehingga hasil belajar akan optimal.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, peneliti menggunakan Kerangka berpikir bentuk *fishbone*. kelebihan menggunakan *fishbone* yaitu secara visual menjelaskan urutan penyebab permasalahan dan kemungkinan yang akan terjadi secara detail (Yuniarto, 2013:219).

Pada tahap awal adalah berupa masalah yang sudah diidentifikasi. Kemudian langkah selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dengan menganalisa kebutuhan guru dan siswa, Selanjutnya dilakukan Design yaitu kegiatan perancangan produk sesuai kebutuhan. Development yaitu kegiatan pembuatan pengembangan produk. Implementation yaitu tahap pengujian lapangan yang terdiri dari uji ahli dan uji kelompok. Evaluation yaitu kegiatan penilaian langkah kegiatan dan produk.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan kerangka berfikir yang digambarkan ke dalam sebuah bagan sebagai berikut.



Gambar 2.6 Kerangka berfikir fishbone

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah dengan model *problem based learning* dilaksanakan melalui beberapa tahap berdasarkan model *ADDIE*, meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* peneliti meliputi analisis kebutuhan yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan data dokumen daftar nilai hasil belajar didapatkan data nilai, dari berbagai mata pelajaran terdapat nilai siswa yang masih dibawah KKM, salah satunya yaitu mata pelajaran tematik pada muatan IPS pada tema 1 indahny kebersamaan KD 3.2 keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat di tunjukan dengan data dari 31 siswa hanya 5 (16,12%) siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 64 dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 26 siswa (83,88%). Hasil angket kebutuhan siswa dan guru yang menyatakan perlunya media pembelajaran yang menarik dalam muatan IPS. Pada tahap *design* peneliti menggunakan *prototype* untuk diwujudkan menjadi produk dalam tahap *development*, kemudian pada tahap *implementation* media diujikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, setelah mendapatkan

persetujuan dari uji ahli tahap selanjutnya yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Tahap terakhir adalah tahap *evaluation* yaitu menyempurnakan media berdasarkan saran dan revisi dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi, ujicoba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah dengan model *problem based learning* yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 97%, penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 92%, dan penilaian oleh ahli praktisi memperoleh rata-rata persentase 96,77%. Berdasarkan hasil validasi, persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah dengan model *problem based learning* sangat layak digunakan.
3. Hasil hipotesis uji kelompok besar nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan *uji-t* atau *t-test* dengan menggunakan rumus *uji paired t-test* diperoleh t_{hitung} yaitu 14,974 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,037 serta uji peningkatan rata-rata pemahaman konsep pada *n-gain* data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,70536 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil uji *t-test* dan *n-gain*, angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *microsoft office powerpoint* efektif digunakan pada muatan IPS materi keanekaragaman sosial dan budaya di provinsi jawa tengah.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu.

1. Sekolah bisa memberikan kontribusi berupa fasilitas pembelajaran di kelas dengan menyediakan fasilitas pendukung sehingga kualitas pendidikan yang berlangsung dapat efektif dan efisien serta akan mendapatkan hasil yang semakin baik.
2. Guru mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan berinisiatif menggunakan media pembelajaran interaktif yang ada sehingga memudahkan dalam penyampaian materi dan menciptakan iklim belajar yang aktif, kreatif, dan efektif
3. Siswa aktif dalam pembelajaran dan mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang ada sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurul Vivin. 2013. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning". *Journal Of Elementary Education*, 2(1): 36-44.
- Anggraini, Dian Mustika dan Muhammad W. 2016. "Developing Interactive Flash Mediafor Thematic Learning". *Abjadia*, 1(1): 12-18.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryulina, Diah dan Riyanto. 2016. "A Problem-Based Learning ModelIn Biology Education Courses To DevelopInquiry Teaching Competency Of Preservice Teachers". *Cakrawala Pendidikan*,(1): 47-57.
- Astuti, Retno Puji. 2013. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui PBL pada Siswa Kelas X SMA". *Journal Of Elementary Education*, 42(2): 93-100.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayda, Erni dan Djamilah B. 2014. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teorema Pythagoras dengan Media Berbantuan Komputer" *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2): 216-226.
- Bahriah Evi, Agung, dan Yudiantono.2016. Analisis *Life Skills* Siswa Pada Aspek *Spesific Life Skills* Dalam Pembelajaran Koloid Berbasis Proyek.*Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*. 978-602-9286-21-2
- Cahyati, Nuri dkk. 2018."Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2) : 160-170
- Cahyo, Dian dan Mukhammad W. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Pleret". *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 15(2): 87-94.
- Christina, dkk. 2017. "Powerpoint Controller using Speech Recognition". *Jutisi*, 3(2): 245-258.

- Cipi, E. (2014). How To Integrate Ict With Didactic Learning Approaches. *Journal Of Educational And Social Research*, 4(1): 325-331
- Damai, Apri, dkk. 2015. "Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013". *Cakrawala Pendidikan*, (3): 457- 467
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, P. A. S., Darsana, I. W., & Suniasih, N. W. 2014. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Cetak Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Gugus V Mengwi". *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1): 1-10.
- Eliyana, Titin. 2014. "Keefektifan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas". *Journal Of Elementary Education*, 3(1): 40-45.
- Fakhriyah, F. 2014. "Penerapan *Problem Based Learning* dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa". *Journal.Unnes*, 3 (1): 95-101
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. 2013. "Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V". *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1-9.
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V". *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1): 1-10.
- Gunawan. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setya.
- Hana, Ulya S. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Siswa Kelas V SDN Kuwaron 1". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(5): 53-61.
- Haryanto, Urip. 2015. "Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Melalui Media Komputer dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SMKN 1 Ngawen". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(4): 432-442.
- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.

- Husnidar, Dkk. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa". *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1): 71-82
- Indahsari D.N., dkk. 2013. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Kelas V Melalui Model TPS Berbantuan *Macromedia Flash*". *Joyful Learning Journal*, 2(3): 47-54
- Islamiyah, N. I., dan Susanti. 2014. "Pengembangan Modul Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Materi Jurnal Penyesuaian Dan Jurnal Koreksi Kelas X Akuntansi Smk Negeri Di Surabaya". *Pendidikan Akuntansi dan Keuangan, Seminar Nasional*. 441-461.
- Istiningrum, Andian A. 2017. "Peningkatan *Self-Regulated Learning Skills* Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pengantar Melalui *Problem-Based Learning*". *Cakrawala Pendidikan*, (1): 81-90.
- Kamelta, Edno. 2013. "Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang". *Teknik Sipil FT UNP*, 1(2): 142-146
- Kristianto, Suraji Gesang. 2013. "Perancangan Media Pembelajaran Ips Kelas 6 Di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowobungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif". In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika*, 1(1): 44-48.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Jurnal of computer and information technology*, 1(2) : 68-75
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munib, Achmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Neminska, Rummyana. 2014. *Methodological problems in integrating information and communication technologies in elementary school*. *Trakia University Faculty of Education*, 25(2), 145-151.
- Novita, G. A. D. L., dkk. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V SD di Gugus IV Diponegoro Kecamatan Mendoyo". *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1): 1-11.
- Nurkhikmah. 2013. "Keefektifan Penerapan Model PBL Terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA". *Journal Of Elementary Education*, 2(2): 19-24.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud. 2014. *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Poerwanti H.P., dkk. 2017. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi Hots". *Cakrawala Pendidikan*, (2): 201-209.
- Pranata, Eko Yudha, Dkk. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (Circ) Dengan Metode *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa". *Pendidikan Mipa*, 1-5.
- Prasetyanti, Nanik Murti. 2016. "Penerapan PBL Berbasis Kegiatan Praktikum untuk Meningkatkan Iklim Kelas, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII MIPA-6 SMA". *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 45(2): 52-62.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva press
- Prilanita, Yeni Nur Dan Sukirno. 2017. "Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa Melalui Faktor Pembentuknya". *Cakrawala Pendidikan*, (2): 244-256.
- Rajagukguk, Waminton dan Erlinawaty S. 2015. "Problem-Based Mathematics Teaching Kits Integrated With Ict To Improve Students' Critical Thinking Ability In Junior High Schools In Medan", *Cakrawala Pendidikan*. (3): 347-356.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

- Rochani, Sri. 2016. "Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Dan Penemuan Terbimbing Ditinjau Dari Hasil Belajar Kognitif Kemampuan Berpikir Kreatif". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2): 273-283.
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Sudjana, Nana., dan Ibrahim. 2014. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana.2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*: Bandung: Tarsito Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, dkk. 2016. "Pengembangan Game Petualangan "Si Bolang" Sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar". *Cakrawala Pendidikan*, (1): 58-68.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Taneo S.P. 2008. *Kajian IPS*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional
- Vebriyanti D.A., dkk. 2013. "Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Kemampuan Awal, dan Hasil Belajar Siswa SMK". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2): 187-195.

- Vikagustanti, Dea Aransa, dkk. 2014. "Peningkatan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP". *UNNES Science Education Journal*, 3(2): 468-475.
- Yuniarti, Tri dan Syamsu Hadi. 2015. "Peningkatan Kemampuan Analisis Pokok Bahasan Masalah Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Sma Negeri 1 Bandongan Kabupaten Magelang". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 10(1): 76-87.
- Yusri. Radhya dan Al Husaini, 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang". *Jurnal Iptek Terapan*, (1):1-8
- Zahroh, Ulfi Aminatuz, dkk. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Model PBL, dan Potensi Akademik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Siswa MTs Al Fithrah Surabaya pada Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan" *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 45(2): 69-79.