

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



TESIS



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**HAMIMAH
NIM. 21910125563**

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1445 H. / 2023 M.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR IPS BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADUKOTA DUMAI**

TESIS

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan (M.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

**HAMIMAH
NIM. 21910125563**

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1445 H. / 2023 M.**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Proposal Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SDIT AL-MANNAN KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA**

DUMAI

Diusulkan oleh

HAMIMAH (21910125563)

Telah diseminarkan dan disetujui oleh:

(Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd.)

(Dr. Rohani, M.Pd.)

(Dr. Aramudin, M.Pd.)

Three handwritten signatures in blue ink are placed over horizontal lines. The top signature is for Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd., the middle for Dr. Rohani, M.Pd., and the bottom for Dr. Aramudin, M.Pd.

Mengetahui

Ketua Jurusan Magister PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

A handwritten signature in black ink is placed over a horizontal line.

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd

NIP 19680206 199303 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI**

Ditulis oleh:

HAMIMAH
NIM 21910125563

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam sidang seminar hasil

Dr. Hj Alfiah. M.Ag

(Pembimbing I)



Tanggal: 11 - Juli - 2023

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. (Pembimbing II)



Tanggal: 7 Juli - 2023

Mengetahui

Ketua Jurusan Magister PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.
NIP 196802061993032001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Seminar Hasil dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI**

Diusulkan oleh

HAMIMAH (21910125563)

Telah diseminarkan dan disetujui oleh:

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.)



(Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.)



(Dr. H. Abu Anwar, M.Ag.)



(Dr. Yasnel, M.Ag)



Mengetahui

Ketua Jurusan Magister PGMI

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd

NIP 19680206 199303 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

PENGEMBANGAN MATERI AJAR IPS BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KOTA DUMAI

Ditulis Oleh:

**HAMIMAH
NIM.21910125563**

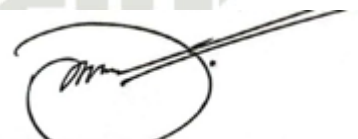
Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 24 Juli 2023. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

TIM PENGUJI:

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd (Penguji I)



Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag (Penguji II)



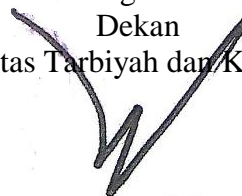
Dr. H. Abu Anwar, M.Ag (Penguji III)



Dr. Yasnel, M.Ag (Penguji IV)



Mengetahui
Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP 19650521 199402 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamimah
 Nomor Induk Mahasiswa : 21910125563
 Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA Riau

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ternyata tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Juli 2023
 Yang membuat pernyataan




HAMIMAH
 NIM. 21910125563

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, penulis persembahkan tesis ini sebagai tanda terimakasih yang tulus kepada:

Abu & Bapak tersayang, Juriah dan Sofyan Nasution, yang selalu ada saat suka maupun duka yang selalu memberikan kasih sayang dan semangat yang luar biasa kepada penulis.

Suamiku tercinta, Ahmad Syarif Lubis yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dan anakku Hafizha Khansa Lubis terimakasih atas kerjasamanya.

Bapak & Ibu mertua tercinta. Serta Abang Kandung Ilham Nasution yang memberikan semangat.

Untuk sahabat terbaik, Nujha Nirwana Damanik, M.Pd yang senantiasa selalu memberikan motivasi, mengajari untuk menjadi lebih baik, terimakasih sahabatku.

Sahabat-Sahabat terbaik, Riska Desi Yana M.Pd, Annisa M.Pd, Nurhafiza, serta semua sahabat terimakasih, semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti. Aamiin.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita kejalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya. Sehingga tesis dengan judul “**Pengembangan Materi Ajar IPS Berbasis *Powerpoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai**”. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Magister Guruan (M.Pd) pada Program Guruan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag.
2. Wakil Rektor I Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Wakil Rektor II Bapak Dr. H.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Mas'ud Zein, M.Pd, dan Wakil Rektor III Bapak Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Kasim Riau.
4. Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag, Wakil Dekan II, Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd, Wakil dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd dan Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag, sebagai Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Magister PGMI Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd selaku Penasehat Akademis yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan motivasi kepada penulis mulai dari awal hingga selesai penulisan tesis.
6. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag selaku Pembimbing I penulis yang telah meluangkan waktunya dan dengan penuh perhatian memberi dorongan, bimbingan, serta saran kepada penulis.
7. Ibu Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag selaku Pembimbing II penulis yang telah meluangkan waktunya dan dengan penuh perhatian memberi dorongan, bimbingan, serta saran kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani guruan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Teman seperjuangan Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang senantiasa memberikan masukan, semangat, dan dorongan dalam penyusunan tesis ini dan senantiasa mendorong penulis untuk selalu maju.
10. Semua pihak yang membantu dan mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung, kiranya menjadi amal sholeh disisi Allah SWT. Aamiin.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian tesis ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dari pembaca demi kesempurnaan tesis ini. Kiranya isi tesis ini bermanfaat dalam memperkaya kanzanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Pekanbaru, Juli 2023

Penulis

Hamimah

NIM.21910125563

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Hamimah, (2023): Pengembangan Materi Ajar IPS Berbasis *Powerpoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar IPS serta menganalisis validitas, praktikalitas, serta efektivitas media pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV di SDIT Al-Manan, siswa kelas IV SDIT Al-Izzah dan siswa kelas IV SDIT Al-Madinah. Data diperoleh dari instrumen berupa lembar validasi, angket respon guru, angket respon siswa, dan test (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata yang diperoleh dari uji validitas adalah pada aspek materi diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat valid, dari aspek bahasa diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat valid, dan dari aspek media diperoleh sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Pada aspek praktikalitas dikalangan guru diperoleh sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan aspek praktikalitas oleh siswa diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Lebih lanjut, skor *pretest* adalah sebesar 1,67 dengan kategori efektif. Skor *posttest* adalah sebesar 19,30 dengan kategori efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi ajar IPS berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Kota Dumai valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Tematik.

ABSTRACT

Hamimah, (2023): *Development of Interactive Powerpoint-Based IPS Teaching Materials in Thematic Learning for Grade IV Integrated Islamic Elementary School, Dumai City.*

This study aims to develop social studies teaching materials and analyze the validity, practicality, and effectiveness of Interactive Powerpoint-based learning media for Thematic Learning Class IV of Dumai City Integrated Islamic Elementary School. This research is a development research using the ADDIE model. The subjects of this study consisted of fourth grade students at SDIT Al-Manan, fourth grade students at SDIT Al-Izzah and fourth grade students at SDIT Al-Madinah. Data were obtained from instruments in the form of validation sheets, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and tests (pretest and posttest). The results of the study show that learning media based on Interactive Powerpoint are declared valid, practical, and effective. This is evidenced by the average obtained from the validity test, namely on the material aspect it was obtained by 87% with a very valid category, from the language aspect it was obtained by 91% with a very valid category, and from the media aspect it was obtained by 93% with a very valid category. In the practicality aspect among teachers, 92% was obtained in the very practical category, while the practicality aspect by students was obtained by 87% in the very practical category. Furthermore, the pretest score was 1.67 in the effective category. The posttest score is 10.30 in the effective category. It can be concluded that Interactive Powerpoint-based IPS teaching materials for Class IV Islamic Elementary School Dumai Learning are valid, practical, and effective so that they can be used in Thematic learning.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

مستخلص البحث

حميمة ، (٢٠٢٣): تطوير مواد التدريس علوم الإجتماعية التفاعلية تعتمد على عرض التقديمي (PowerPoint) في التعلم الموضوعي للمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة للفصل الرابع، مدينة دوماي.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير المواد التعليمية للدراسة الاجتماعية وتحليل مدى الصحة، والفعالية، وفعالية وسائط التعلم التفاعلية القائمة على عرض التقديمي (PowerPoint) في التعلم الموضوعي للمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة للفصل الرابع، مدينة دوماي. هذا البحث هو البحث التطويري باستخدام نموذج ADDIE تتكون موضوعات هذه الدراسة من طلاب فصل الرابع في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المنان وطلاب فصل الرابع في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة العيسى وطلاب فصل الرابع في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة المدينة. تم الحصول على البيانات من الأدوات في شكل الأوراق التحقّق من الصحة، واستبيانات الاستجابة المعلم، واستبيانات استجابة الطلاب، والاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي). تظهر نتائج الدراسة أن وسائط التعلم المبنية على عرض التقديمي (PowerPoint) التفاعلي وتم الإعلان عنها بأنها صالحة وعملية وفعالة. يتضح هذا من خلال المتوسط الذي تم الحصول عليه من اختبار الصلاحية، أي من الناحية المادية، تم الحصول عليه بنسبة ٨٧ ٪. بفترة صالحة جدًا، ومن الجانب اللغوي تم الحصول عليه بنسبة ٩١ ٪. بفترة صالحة جدًا، ومن الجانب الإعلامي تم الحصول عليها بنسبة ٩٣ ٪. بفترة صالحة للغاية. أما في الجانب العملي لدى المعلمين، فقد حصل الطلاب على ٩٢ ٪ في الفئة العملية للغاية، بينما حصل الطلاب على الجانب العملي بنسبة ٨٧ ٪ في الفئة العملية للغاية، كما كانت علامة الاختبار القبلي ١٠٦٧ في الفئة الفعالة. درجة الاختبار البعدي هي ١٠٣٠ في فئة الفعالية. يمكن الاستنتاج أن المواد التعليمية التفاعلية للدراسات الاجتماعية القائمة على عرض التقديمي (PowerPoint) في التعلم الموضوعي للمدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة للفصل الرابع مدينة دوماي صالحة وعملية وفعالة بحيث يمكن استخدامها في التعلم الموضوعي.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	10
G. Manfaat Penulisan	11
H. Asumsi Pengembangan.....	12
I. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	16
1. Materi Ajar.....	16
a. Pengertian Materi Ajar.....	16
b. Prinsip Materi Ajar.....	18
c. Jenis-Jenis Materi Ajar.....	19
2. <i>Powerpoint</i>	20
a. Pengertian <i>Powerpoint</i>	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

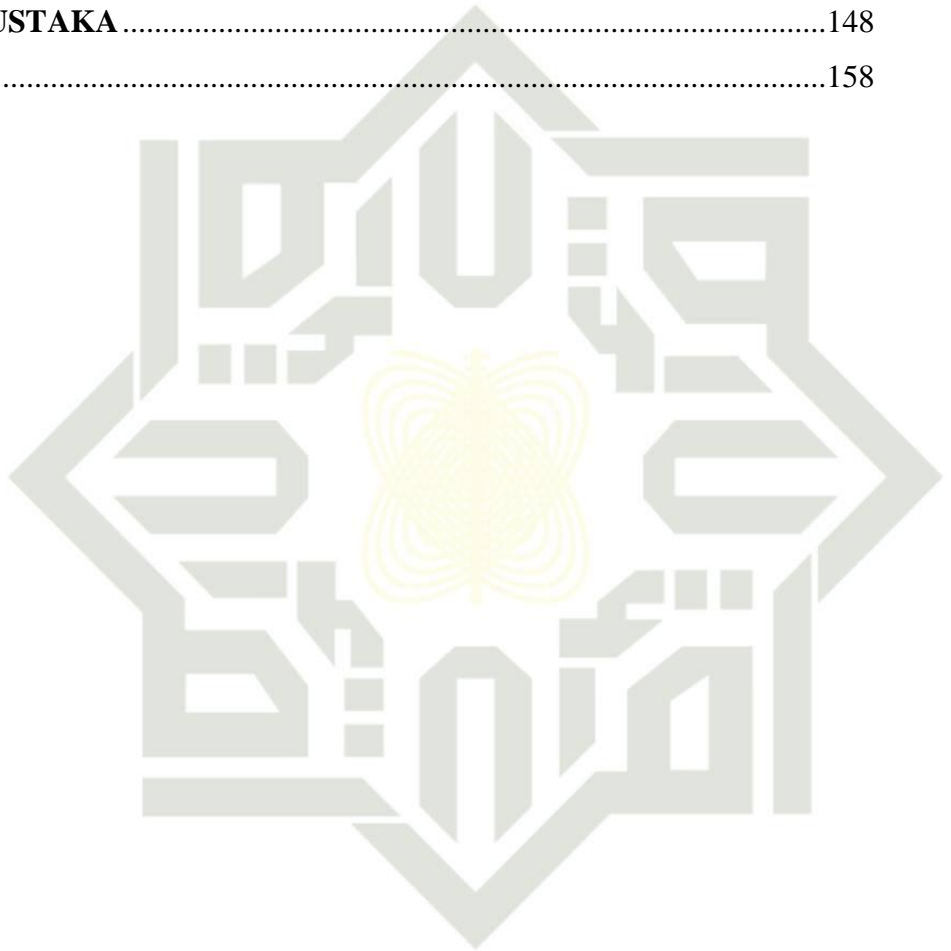
b. Interaktif.....	24
c. Pengembangan Materi Ajar Berbasis <i>Powerpoint</i> interaktif	27
d. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	29
e. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	31
f. Menu-menu pendukung pada <i>Powerpoint</i> dan Fungsinya	33
3. Pembelajaran Tematik	38
a. Pengertian Pembelajaran.....	38
b. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	39
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	41
d. Manfaat Pembelajaran Tematik	43
e. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.....	44
4. Penanaman Karakter Islam	45
5. Materi Pembelajaran	48
a. Pengertian Pekerjaan.....	48
b. Jenis-Jenis Pekerjaan.....	49
c. Ayat Al-Qur'an dan Hadis tentang Perintah Bekerja.....	50
B. Penelitian yang Relevan	53
C. Kerangka Berfikir	62
BAB III METODOLOGI PENULISAN	
A. Model Pengembangan	65
B. Prosedur Pengembangan	66
C. Desain Uji Coba Produk.....	71
D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	72
E. Instrument Pengumpulan Data	74
F. Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif .	79
G. Teknik Analisis Data	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	84
B. Validasi.....	102
1. Validasi Media Pembelajaran Aspek Media	103

2. Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi.....	106
3. Validasi Media Pembelajaran Aspek Bahasa.....	109
4. Validasi Soal	116
C.Revisi.....	114
1. Revisi Pembelajaran Aspek Media	114
2. Revisi Pembelajaran Aspek Materi.....	117
D. Revisi	124
1. Revisi oleh Guru	124
2. Revisi oleh Siswa	126
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	129
1. Analysis.....	129
2. Design	130
3. Develpoment	131
4. Implementation	132
5. Evaluation	132
F. Kevalidan Media Pembelajaran.....	133
G. Kepraktisan Media Pembelajaran.....	134
H. Keefektivan Media Pembelajaran.....	135
I. Kajian Produk Akhir.....	138
1. Halaman Pembuka.....	138
2. Halaman Utama	138
3. Informasi Tombol	139
4. Halaman Judul Subtema	139
5. Halaman Menu Subtema.....	140
6. Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator.....	140
7. Halaman Tujuan Pembelajaran.....	141
8. Halaman Materi Pembelajaran	142
9. Halaman Quizz	142
10. Referensi.....	143
11. Halaman Pengembang	143
J. Keterbatasan Penelitian.....	144

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	145
B. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	158



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

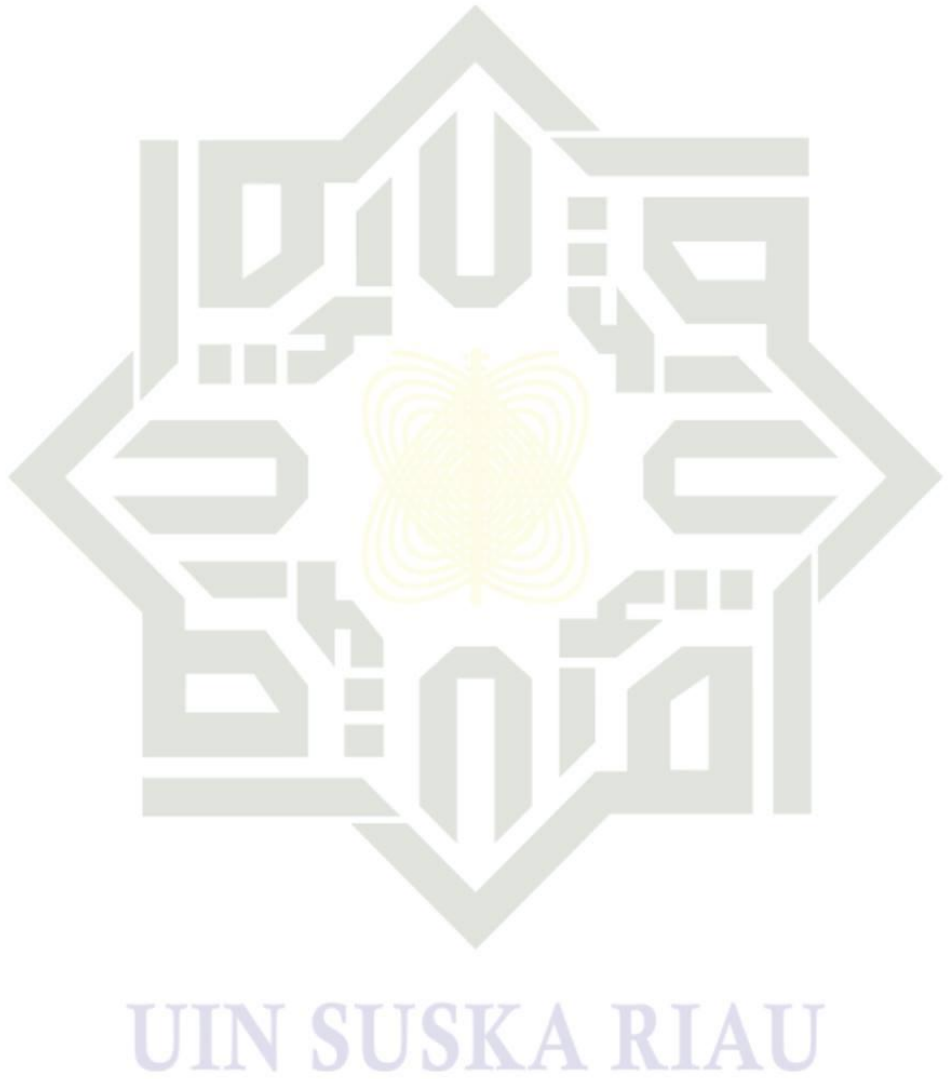
Tabel 2.1. Submenu <i>View</i>	33
Tabel 2.2. Submenu <i>Insert</i>	33
Tabel 2.3. Subtema Format	34
Tabel 2.4. Submenu <i>Slide Show</i>	35
Tabel 3.1. Produk dan Validator Penelitian	69
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Validitas yang Dinilai.....	74
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Bahasa	75
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media.....	75
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru.....	77
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Siswa	78
Tabel 3.7. Konversi Skor Rata-Rata Kevalidan Produk	81
Tabel 3.8. Konversi Skor Rata-Rata Kepraktisan Media.....	82
Tabel 3.9. Interval Standar Nilai Hasil Belajar	83
Tabel 4.1. Nama Validator Media.....	98
Tabel 4.2. Rekapitulasi Penilaian Aspek Media	106
Tabel 4.3. Rekapitulasi Penilaian Aspek Materi.....	109
Tabel 4.4. Rekapitulasi Penilaian Aspek Bahasa	112
Tabel 4.5. Rekapitulasi Penilaian Aspek Bahasa	115
Tabel 4.6. Revisi Media Pembelajaran Aspek Media	118
Tabel 4.7. Revisi Media Pembelajaran Aspek Materi.....	121
Tabel 4.8. Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru.....	126
Tabel 4.9. Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan Oleh Siswa	137
Tabel 4.10. Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan Media Oleh Guru dan Siswa ...	137
Tabel 4.11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru dan Siswa	138
Tabel 4.12. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Postest Kelompok Kecil.....	140
Tabel 4.13. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Postest Kelompok Besar	141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Bagan Kerangka Berpikir64



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Hyperlink dan Action Setting</i>	36
Gambar 2.2. Menu <i>Tigger Pada Powerpoint</i>	36
Gambar 2.3. Menu <i>Tigger Pada Animation Pane</i>	36
Gambar 2.4. Salah Satu <i>Add-Ins Pada Powerpoint</i>	37
Gambar 3.1. Tahapan <i>ADDIE</i>	38
Gambar 4.1. Cover Buku Tematik Tema 4.....	85
Gambar 4.2. Storyboard “Intro Media Pembelajaran”	89
Gambar 4.3. Storyboard “Intro Menu Utama”.....	89
Gambar 4.4. Storyboard “Informasi Tombol”	90
Gambar 4.5. Storyboard “Judul Pembelajaran 1 Pada Tema 4 Subtema 1”	90
Gambar 4.6. Storyboard “Materi”	91
Gambar 4.7. Storyboard “KD dan Indikator”	92
Gambar 4.8. Storyboard “Quizz”	92
Gambar 4.9. Storyboard “Daftar Pustaka”	96
Gambar 4.10. Storyboard “Profil Pengembang”	97
Gambar 4.11. Intro Media Pembelajaran	99
Gambar 4.12. Menu Utama.....	99
Gambar 4.13. Menu Petunjuk/Tombol.....	100
Gambar 4.14. Judul Pembelajaran 1	101
Gambar 4.15. Menu Materi.....	101
Gambar 4.16. Menu KD dan Indikator	102
Gambar 4.17. Tujuan Pembelajaran.....	103
Gambar 4.18. Quizz	103
Gambar 4.19. Daftar Pustaka	104
Gambar 4.20. Profil Pengembang	105
Gambar 4.21. Validasi Aspek Media Oleh Validator	107
Gambar 4.22. Validasi Aspek Materi Oleh Validator.....	110
Gambar 4.23. Validasi Aspek Bahasa Oleh Validator.....	114
Gambar 4.24. Validasi Penilaian Soal.....	116
Gambar 4.25. Uji Kepraktisan Oleh Guru	124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.26. Uji Kepraktisan Oleh Siswa	127
Gambar 4.27. Revisi Oleh Guru	129
Gambar 4.28. Revisi Oleh Guru	130
Gambar 4.29. Revisi Oleh Siswa	130
Gambar 4.30. Halaman Pembuka	142
Gambar 4.31. Halaman Utama	143
Gambar 4.32. Informasi Tombol	143
Gambar 4.33. Halaman Judul Subtema	144
Gambar 4.34. Halaman Menu Subtema	144
Gambar 4.36. Tujuan Pembelajaran	145
Gambar 4.37. Halaman Materi Pembelajaran	146
Gambar 4.38. Halaman Selanjutnya pada Materi Pembelajaran	146
Gambar 4.39. Quizz	146
Gambar 4.40. Referensi	147
Gambar 4.41. Profil Pengembang	148

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1. Instrumen Pra Penelitian Untuk Guru	158
Lampiran 1.2. Instrumen Pra Penelitian Untuk Siswa	159
Lampiran 1.3. Transkrip Wawancara Pra Penelitian Untuk Guru.....	160
Lampiran 1.4. Transkrip Wawancara Pra Penelitian Untuk Siswa	163
Lampiran 1.5. Tabel Kisi-Kisi Validitas yang Dinilai	165
Lampiran 1.6. Tabel Kisi-Kisi Angket Kepraktisan	168
Lampiran 1.7. Lembar Validasi	170
Lampiran 1.8. Lembar Angket Kepraktisan Untuk Guru	181
Lampiran 1.9. Soal	185
Lampiran 1.10 Rekapitulasi Nilai	195
Lampiran 1.11. Rekapitulasi Kepraktisan.....	200
Lampiran 1.12. Hasil Pretest dan Postes.....	200
Lampiran 1.13. Silabus	224
Lampiran 1.14. RPP	237
Lampiran 1.15. Dokumentasi.....	248

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi ajar sangat penting bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa materi ajar, guru akan kesulitan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pun bagi siswa, tanpa materi ajar siswa akan mengalami kesulitan menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika gurunya mengajarkan materi yang belum siswa pahami sama sekali. Salah satu cara agar tercapainya tujuan pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran.¹

Materi ajar harus memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan serta ditulis sesuai dengan rumusan indikator dan pencapaian kompetensi. Materi ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran terpadu.² Oleh karena itu, pembelajaran terpadu merupakan perpaduan dan berbagai disiplin ilmu yang mencakup dalam ilmu alam, sehingga dalam pembelajaran itu memerlukan materi ajar yang lebih lengkap dan komprehensif. Materi ajar tematik memiliki sejumlah fungsi dalam proses pembelajaran tematik. Materi ajar tematik bagi guru antara lain dapat menghemat waktu guru dalam proses belajar mengajar, peralihan peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, pedoman bagi

¹ Perwitasari, Suci, and Wahjoedi Wahjoedi. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3.3 (2018): 278-285.

² Sadun, A, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Rosda, h.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran, sebagai alat evaluasi hasil pembelajaran.³

Materi ajar ajar bagi siswa, yaitu siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain, peserta didik dapat belajar kapan saja dimana saja, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing masing menggunakan bahan ajar yang ada, siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilih sendiri, dapat membantu potensi siswa untuk belajar mandiri, sebagai pedoman bagi siswa dalam mengarahkan aktivitas pembelajarannya.⁴

Sesuai pertimbangan taraf berfikir dan tahap perkembangan siswa SD berada pada taraf berfikir holistik dan perkembangan operasional konkrit. Siswa masih belum bisa memahami konsep muatan pelajaran jika diberikan secara terpisah, pemikiran siswa adalah hal-hal yang kongkrit, nyata, dapat diraba dan dilihat dari suatu fenomena.⁵ Pembelajaran tematik, masih mengalami banyak kendala. Salah satu permasalahan yang cukup menonjol adalah ketersediaan materi ajar, yaitu meliputi mutu buku, distribusi ke sekolah dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreativitasnya dalam mengelola materi ajar.⁶

Di dalam pembelajaran terdapat beberapa cara dalam penyampaian pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang lebih

³Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini Tk/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Grup, h.115

⁴Ibid,....h.154

⁵Fajri, Z, 2015, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Kelas II Berbasis Kontekstual Sistem tumbuhan di Sekitarku di SDN tamanan 2 Bondowoso*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pps UM.

⁶Trianto, 2015, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini Tk/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermakna bagi peserta didik salah satu dengan menggunakan pembelajaran berbasis audio, visual, gambar, video, dan lainnya sebagainya. Audio merupakan objek sebagai perantara yang dapat didengar. Visual merupakan objek sebagai perantara yang dapat dilihat. Video merupakan media memuat gerakan atau animasi. Orang yang dikatakan sebagai media adalah orang yang menyimpan informasi.⁷ Meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran dapat dilakukan seorang guru dengan cara menggunakan video yang ditayangkan kepada siswa. Media yang diterapkan dalam bentuk video akan lebih menarik jika guru mampu menguasai *ICT*.

Eko Indrajit, Praktisi Literasi Digital menyampaikan bahwa kita harus bisa mempersiapkan siswa memasuki abad ke-21 yang penuh dengan ketidakpastian, perubahan dan syarat akan teknologi dan harus memiliki kompetensi-kompetensi abad 21. Tugas seorang guru atau guru yang perlu diperhatikan saat ini adalah menanamkan agar siswa memiliki literasi teknologi. Hal tersebut agar mereka bisa belajar mandiri dengan adanya teknologi.⁸ Pemanfaatan teknologi yang sudah canggih pada era sekarang ini memberikan dampak positif untuk para guru. Hal ini pun tertuang dalam kurikulum 2013 tentang implementasi pembelajaran yang berbasis pada abad 21. Pembelajaran pada abad ini harus mengintegrasikan kemampuan literasi, mempunyai kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik selain itu juga harus mampu menguasai teknologi dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran.

⁷Arsyad, Azhar, "Media Pembelajaran", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009, h. 7

⁸<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/literasi-digital-bagi-tenaga-pendidik-dan-anak-didik-di-era-digital>. Diakses 2 september 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu media yang mencakup aspek teks, visual, dan video yang dapat membantu guru menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, dan animasi. Hal ini sesuai dengan pembuatan media *powerpoint* interaktif yang jarang digunakan untuk pembelajaran. Faktanya Guru sering kali menggunakan metode pengajaran secara konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab, siswa cenderung lebih banyak menulis, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Guru terbiasa merumuskan masalah serta memberikan pemahaman pembelajaran tematik menggunakan tanya jawab saja, kemudian siswa menyalin pembelajaran tersebut untuk dihafal dan digunakan menemukan jawaban benar ketika ujian. Tentunya metode tersebut membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran tematik, sehingga berdampak terhadap minat pembelajaran yang rendah.

Dengan menggunakan *Powerpoint* interaktif dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif cara penyampaiannya akan lebih mudah untuk diterima siswa sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁹

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan dengan proses wawancara kepada Guru Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu diperoleh bahwa guru

⁹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011, h. 21.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masih belum mampu dalam menginovasikan materi ajar dalam pembelajaran tematik. Guru juga hanya terfokus menggunakan buku teks sebagai materi ajar di dalam kelas dan cara penyampaian materi masih menggunakan media lainnya seperti papan tulis dan lain sebagainya padahal media berupa teknologi seperti LCD, Proyektor. Komputer dan laptop sudah tersedia namun guru belum mahir dalam mengaplikasikannya dalam pembelajaran tematik sebagai media pembelajaran. Guru juga belum pernah menggunakan media *powerpoint* interaktif di dalam proses pembelajaran sehingga kurang terciptanya pembelajaran tematik yang efektif dan efisien. Terbaiknya penggunaan media disebabkan karena berbagai alasan seperti terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar dan sulit mencari media yang tepat.

Kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran tematik masih belum mencapai KKM terbukti dari nilai ulangan semester lalu nilai rata-rata siswa masih belum mencapai. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya capaian belajar siswa pada pembelajaran tematik yaitu diantaranya penggunaan model, strategi, teknik atau taktik dalam pembelajaran yang kurang tepat dipilih oleh guru sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif dan tidak menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat yaitu yang mampu mendorong tumbuhnya rasa senang dalam diri siswa terhadap pembelajaran, mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa saat mengerjakan tugas, dan juga meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga diperlukan pengembangan media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah “*Powerpoint* Interaktif”.

Sesuai keterangan diatas belum adanya produk berupa pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah “*powerpoint* interaktif”. Media *powerpoint* interaktif dapat menampilkan berbagai menu yang berisi materi, kuis, video gambar yang bersifat interaktif. Interaktif merupakan hubungan timbal balik dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga media *powerpoint* interaktif ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dan mengatasi kebosanan.¹⁰

Materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif merupakan aplikasi *powerpoint* yang menyediakan banyak pilihan menu diantaranya adalah insert sound (suara), video, animasi dan apabila mampu bisa ditambah dengan eksplorasi fasilitas macro VBA.¹¹ Materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif tersebut diantaranya bisa memberikan efek visual, animasi dan suara yang menarik dan dinamis, dengan visual yang menarik siswa akan lebih senang dan tertarik untuk mempelajari pembelajaran yang disajikan.

Dalam dunia pendidikan, Sadiman dkk menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

¹⁰Ririn Indriyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. Skripsi. Jurusan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta, 2017, h. 5.

¹¹Rosid Tamami, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) *Powerpoint* Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus”. *Journal of Mathematics and Education* Volume I Edisi 1. ISSN 2407-7925.2014, h. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga belajar dapat terjadi.¹²

Berdasarkan kurikulum 2013 diatur bahwa kurikulum untuk SD/MI menggunakan pendekatan tematik integratif dari kelas 1 sampai kelas V.¹³ Pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.¹⁴ Dalam pembelajaran tematik integratif, tema yang dipilih berkenaan dengan “Alam dan Kehidupan Manusia”.

Disinilah kompetensi dasar dari IPA/IPS diorganisasikan ke mata pelajaran lain dan memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang kompetensi dasar mata pelajaran lainnya.¹⁵ Oleh karena itu, penulis menggunakan pembelajaran tematik yang akan dikembangkan dalam bentuk *powerpoint* interaktif menggunakan Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Sub Tema 1,2 dan 3 “Jenis-Jenis Pekerjaan” dalam pelajaran IPS yang terintegrasi dengan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Sesuai dengan yang tercantum dalam dokumen kurikulum Kemendikbud, Kurikulum 2013 untuk SD bersifat tematik integratif, dimana pelajaran IPA dan IPS akan diintegrasikan dengan semua mata pelajaran. IPA akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, sedangkan IPS akan menjadi materi pembahasan pelajaran Bahasa Indonesia dan PKN.¹⁶

¹² Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok, Raja Grafindo Persada. 2014, h. 3.

¹³ Imam Nur Hakim. “Pembelajaran Tematik-Integratif di SD/MI dalam Kurikulum 2013”. *Insania*, Vol.19, No 1, 2014, h. 46.

¹⁴ *Ibid*, h. 52

¹⁵ *Ibid*, h.. 47

¹⁶ *Kemendikbud. Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemendikbud (2012), h. 13-14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu diperlukan adanya suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Maka berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penulisan yang berjudul: “Pengembangan Materi Ajar IPS Berbasis *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajarandalam pembuatan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif sehingga menciptakan rasa jenuh kepada siswa;
2. Guru kurang menciptakan materi ajar agar lingkungan kelas aktif dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran baik itu visual, audio maupun audiovisual atau dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.
3. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran tematik yang hanya bersumber dari buku pelajaran hal ini terlihat dari materi yang disajikan dan pemaparan penjelasan yang diberikan guru kurang maksimal;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat bahwa luasnya cakupan masalah yang muncul, maka penulis membatasi pada pengembangan materi ajar dalam pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai. Adapun pembelajarannya, diantaranya:

1. Pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif ini terbatas pada keefektifan dan kevalidan.
2. Objek penelitian terbatas pada media interaktif berbasis *powerpoint* siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai.
3. Pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint* hanya terbatas pada materi Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Sub Tema 1,2, dan 3.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah dan Pembatasan Masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penulisan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai ?
2. Bagaimana validitas materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai ?
3. Bagaimana praktikalitas materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut maka tujuan dari pengembangan adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai;
2. Mendeksripsikan validitas materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai;
3. Mendeksripsikan praktikalitas materi ajar IPS berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai;

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk pengembangan media pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Produk berbentuk media *powerpoint* interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *powerpoint* 2010;
2. Intro media terdiri dari: Judul, Nama Penulis, dan Gambar Pendukung;
3. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dibuat dengan cara mengikuti langkah-langkah sesuai dengan jenis *powerpoint* 2010;
4. Materi pembelajaran yang berisi pembelajaran tematik pada Tema 4 Subtema 1 materi “Berbagai Pekerjaan”;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Media pembelajaran yang dibuat memuat komponen: Teks, Gambar, Animasi, Video Pembelajaran;
6. Dalam Media Pembelajaran terdapat menu yang memuat pembukaan yang berisi: Judul Media, Tema/Subtema, Kelas yang bersangkutan. Dengan kompetensi yang berisi: Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran;
7. Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan soal-soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi;
8. Bagian Glosarium dan Daftar Pustaka.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penulisan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penulisan ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* yang digunakan untuk pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, produk ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran tematik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pembelajaran tematik dalam meningkatkan pembelajaran disekolah, selain itu pihak sekolah dapat menambah fasilitas LCD proyektor dikelas yang belum memiliki proyektor untuk menunjang pembelajaran berbasis IT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Bagi guru, produk ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- c. Bagi siswa, produk ini memudahkan siswa untuk memahami materi, siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat belajar kelompok maupun belajar mandiri.
- d. Bagi penulis, produk ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif.

H. Asumsi Pengembangan

Penulisan ini berasumsi bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* untuk pembelajaran tematik dapat membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang efektif dan menyenangkan. Untuk membuat siswa merasa tertarik dan tidak bosan serta mampu menemukan sendiri jawaban dari materi pembelajaran, dengan menggunakan media berbasis *powerpoint* interaktif sehingga peran siswa lebih dominan, sedangkan guru membimbing siswa kearah yang tepat/benar.

I. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul dan fokus kepada ranah “Rumusan Masalah”. Penulisan berdasarkan maksud dan pemahaman penulis. Maka uraian definisi istilah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Materi Ajar

Materi ajar merupakan segala bahan (informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.¹⁷ Dalam pembelajaran tematik, sumber belajar utama dapat menggunakan bentuk teks tertulis, seperti buku, majalah, brosur, surat kabar, poster, atau berupa lingkungan.

Materi ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.¹⁸ Bahan ajar tersebut, bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dapat disimpulkan bahwa materi ajar adalah bahan materi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Materi ajar digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

b. Powerpoint Interaktif

Powerpoint interaktif salah satu program dalam *Microsoft Office*. *Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk persentasi. *Microsoft Office Powerpoint* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia.¹⁹ Interaktif artinya komunikasi dua arah dan mempunyai timbal balik satu dengan yang lainnya. Pembelajaran yang

¹⁷ Prastowo, A. (2012). *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, h.38

¹⁸ Depdiknas, (2008), *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

¹⁹ <http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-powerpoint.html>, Diakses pukul.23.08

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaktif melibatkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.²⁰

Media *powerpoint* intraktif ini sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif siswa dapat berperan serta terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang efisien.²¹

c. Pembelajaran Tematik

Istilah Pembelajaran Tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa.²² Pembelajaran Tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar/indikator dari standar kompetensi beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan dikemas dalam satu tema.²³

Selanjutnya, Majid menyatakan bahwa pembelajaran tematik menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih baik dan bermakna.²⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa Pendekatan Pembelajaran Tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengangkat suatu tema tertentu untuk mengikat beberapa materi pelajaran.

²⁰Rosita, Farida Yufarilina. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1.1 (2015), h. 25-37.

²¹Muhammad Rizki, Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa, (Thesis:2022, FKIP UNPAS)

²²Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta :Bumi Aksara, 2011), h..8

²³BPSDMPK dan PMP.*Supervisi Akademik Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kemdikbud, 2014), h. 11.

²⁴Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), h..87.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tema yang dipilih harus berkaitan erat dengan pengalaman nyata siswa dan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang dialami siswa dapat memberikan pengalaman bermakna bagi diri siswa sendiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Materi Ajar

a. Pengertian Materi Ajar

Materi ajar merupakan salah satu faktor pendukung penting dalam pembelajaran. Penggunaan materi ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁵ Materi ajar adalah seperangkat materi dan sumber daya yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut Widodo & Jasmadi menyatakan bahwa materi ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang didalamnya terdapat materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara menarik agar tercapainya tujuan pembelajaran.²⁶ Mudlofir juga berpendapat bahwa materi ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara hirarki baik berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.²⁷

Dalam menyusun bahan ajar setidaknya memiliki empat unsur berikut, yakni (1) terdapat konten atau materi pelajaran (2) menggunakan media, (3)

²⁵Effiong., Ekpo, O., & Charles, I. E. (2015). Impact of instructional materials in teaching and learning of biology in senior secondary schools in Yakurr LG A. *International Letters of Social and Humanistic Science*, 62, 27-33.

²⁶Widodo, C.S. & Jasmadi. (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta, Elex Media Komputindo

²⁷Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi pengembangan KTSP dan bahan ajar dalam pendidikan agama Islam*. Jakarta, RajaGrafindo Persada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disusun dengan tujuan membantu siswa dalam belajar dan mencapai tujuan belajar, dan (4) adanya petunjuk penggunaan.²⁸ Untuk itu dalam menyusun bahan ajar yang baik selain berdasarkan atas empat unsur tersebut, juga harus didesain berdasarkan kaidah instruksional, karena bahan ajar ini digunakan oleh guru sebagai penyalur pengetahuan dan siswa yang selalu dijadikan sebagai penerima pengetahuan. Siswa mampu belajar mandiri tanpa harus bergantung lagi pada guru. Akan tetapi peran guru sebagai fasilitator tetap dibutuhkan oleh siswa. Penggunaan bahan ajar ini dapat meningkatkan efektivitas dan memperbaiki kualitas pembelajaran.²⁹

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dan mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Siswa SD/MI tidak lagi belajar secara parsial seperti Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, tetapi semua mata pelajaran melebur menjadi satu dalam satu kesatuan yang utuh dalam suatu tema tertentu. Materi pembelajaran SD disusun secara tematik untuk memudahkan siswa dalam membangun konsep karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa materi ajar adalah suatu alat bantu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, aktifitas dan partisipasi siswa sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar

²⁸Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The Systematic Design Of Instruction (5th Ed.)*. New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.

²⁹Gazali, R.Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(2), (182-192)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyajar yang diharapkan antara guru dan siswa. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

b. Prinsip-Prinsip Materi Ajar

Adapun prinsip materi ajar yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut sebagai berikut:³⁰ 1) Menimbulkan minat baca 2) Ditulis dan dirancang untuk siswa 3) Menjelaskan tujuan instruksional 4) Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel 5) Struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang dicapai 6) Memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih 7) Mengakomodasikan kesulitan siswa 8) Memberikan rangkuman 9) Gaya penulisan komunikatif dan semi formal 10) Kepadatan berdasarkan kebutuhan siswa 11) Dikemas untuk proses instruksional 12) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa 13) Menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

Lebih lanjut Purwanto³¹ menyatakan bahwa prinsip-prinsip materi ajar yaitu a) membangkitkan minat belajar siswa, b) menjelaskan tujuan instruksional, c) menggunakan struktur yang baik dalam menyajikan materi, d) memberikan kesempatan untuk berlatih dan umpan balik kepada siswa, e) menjelaskan hal-hal yang dianggap sulit bagi siswa, f) menciptakan komunikasi dua arah. Pengembangan materi ajar dalam penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar.

³⁰Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi pengembangan KTSP dan bahan ajar dalam pendidikan agama Islam*. Jakarta, RajaGrafindo Persada

³¹Purwanto, P.P. (2001). *Penulisan bahan ajar*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Jenis-Jenis Materi Ajar

Materi ajar memiliki beragam jenis yaitu materi ajar cetak dan materi ajar noncetak. Materi ajar cetak terdiri dari hand out, buku, modul, poster, brosur, LKS, wallchart, gambar, dan leaflet, sedangkan materi ajar noncetak terdiri dari audio, audiovisual, materi ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) dan materi ajar berbasis web.³²

Jenis materi ajar dibagi menjadi dua yaitu:³³ (1) materi ajar cetak berupa handout, buku pelajaran, modul, programmed materials, (2) materi ajar elektronik berupa CD interaktif, TV, dan radio. Materi ajar juga dapat berupa kaset, video, CD-room, kamus, buku bacaan, foto, koran, dan lain-lain.³⁴ Senada dengan pendapat diatas, adapun jenis-jenis bahan ajar sebagai berikut: 1) Materi ajar cetak seperti Modul, buku, hand out, lembar kerja siswa, brosur dan lain sebagainya. a) Modul merupakan materi ajar yang bertujuan agar siswa mampu belajar mandiri dan bersifat lengkap yang menyajikan per unit terkecil dari materi. b) Hand out partikan sebagai buku pegangan siswa yang menyajikan keseluruhan dari materi.³⁵

³² Majid, A, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung, Remaja Rosdakarya, 2009, h. 54

³³ Hernawan, A. H., Permasih., & Dewi, L. (2010). Pengembangan bahan ajar. Diambil pada tanggal 1 Juli 2017, dari <http://file.upi.edu>.

³⁴ Sudrajat, A. (Maret 2008). Pengembangan bahan ajar materi pembelajaran PAI. Makalah disajikan dalam Workshop Bimbingan Teknis Penguatan KTSP SMP bagi Tim Pengembangan Kurikulum/Verifikator Propinsi, di Hotel Graha Dinar, Cisarua Bogor, h.46

³⁵ Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi pengembangan KTSP dan bahan ajar dalam pendidikan agama Islam*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h.117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Powerpoint

a. Pengertian Powerpoint

Powerpoint merupakan salah satu program dalam *Microsoft Office Powerpoint* atau *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk persentasi.³⁶ *Microsoft Office Powerpoint* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Powerpoint*.³⁷ Menurut Russell nama presentasi *Powerpoint* berasal ketika *Microsoft* merilis paket perangkat lunak *Powerpointnya*. Presenter sering menggunakan *Powerpoint* sebagai alat digital saat menyajikan topik kepada *audience*.³⁸

Presentasi *Powerpoint* adalah presentasi yang disiapkan dengan perangkat lunak *Microsoft Powerpoint* menyertakan menu yang memungkinkan pengguna untuk meningkatkan minat, interaktivitas, dan kenikmatan media pembelajaran. Aplikasi *Powerpoint* ini secara khusus dibangun untuk memberikan presentasi,

³⁶ Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah, 26(1), 21-32.

³⁷ Mirah Tiarasani Artawa. <https://www.scribd.com/doc/211442029/Aplikasi-Microsoft-PowerPoint-ini-pertama-kali-dikembangkan-oleh-Bob-Gaskins-dan-Dennis-Austin-sebagai-Presenter-untuk-perusahaan-bernama-Forethought>. Diakses 18 September 2022 Jam: 10:20 Wib.

³⁸ Hairus Saleh. (Penerapan Supervisi Akademik dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran PPT Interaktif di SMAN 2 Mukomuko) *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik (JIRA)* Vol.2. No 8. 2021 ISSN: 2745-6056 <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.203>. h.1212

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik yang diselenggarakan oleh bisnis, pemerintah, guru, atau individu, dan menyertakan berbagai elemen menu yang berkontribusi pada daya tarik program sebagai media komunikasi. Jika digunakan dengan benar dan efisien, program ini menawarkan beberapa keuntungan, antara lain sebagai berikut:

- a. Penggunaan media ini akan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Dapat digunakan sebagai penyaji dan penyalur pesan, dapat mewakili pengajar untuk menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.
- c. Merangsang proses belajar. Desain yang menarik dan menyenangkan akan mendorong motivasi pembelajar untuk belajar.
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton.
- e. Menyajikan materi pelajaran yang sistematis dan logis
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.³⁹

Sementara Abdul Wahab Rosyidi menjelaskan bahwa *Powerpoint* sering digunakan dalam guru klasik untuk persentasi, karena merupakan paket program berorientasi persentasi. Persentasi *Powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran klasik disebut sebagai persentasi personal. *Powerpoint* digunakan untuk menyediakan materi dalam pola persentasi ini, dan guru tetap mengontrol proses pembelajaran.⁴⁰ Dengan demikian, persentasi *Powerpoint* ini merupakan media yang sangat baik untuk membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

³⁹*Ibid. h. 1213.*

⁴⁰ Agus Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia". Forum TARBIYAH Vol. 9, No. 2, Desember 2011, h.. 174

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Powerpoint adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia.⁴¹ *Powerpoint* mampu menampilkan progam multimedia dengan menarik, dengan tampilannya yang dapat berupa teks, gambar, dan video. Kegiatan belajar mengajar menggunakan *Powerpoin* takan mempermudah guru untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa. Selain itu, Mardi mengatakan bahwa *powerpoint* salah satu program aplikasi dari *Microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagaimedia pembelajaran disekolah.⁴²

Microsoft powerpoint salah satu aplikasi milik *microsoft*, disamping *microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada siswa dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para siswa. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan.⁴³

⁴¹ Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok, Raja Grafindo Persada, 2014, h. 7

⁴² Feri Ardiansah, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung, Vol. 6 No. 1, 2019, h. 18.

⁴³ Annisa, dkk, Efektivitas Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Slide Power Point Dan Poster Terhadap Pengetahuan Tentang Sarapan Pagi Pada Anak Usia Sekolah, Tesis Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 2018, h. 26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Darmawan juga menambahkan bahwa *Powerpoint* merupakan programer pembelajaran komputer yang sangat menguntungkan, hal ini dapat dilihat pada beberapa versi *Powerpoint* yang semakin maju dengan kelengkapan fitur-fitur yang semakin lengkap. Fasilitas *Powerpoint* dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif. Adapun peranan media *Powerpoint*⁴⁴:

- 1) Penggunaan media ini akan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Dapat digunakan sebagai penyaji dan penyalur pesan, dapat mewakili pengajar untuk menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.
- 3) Merangsang proses belajar. Desain yang menarik dan menyenangkan akan mendorong motivasi pembelajar untuk belajar.
- 4) Menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton.
- 5) Menyajikan materi pelajaran yang sistematis dan logis
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.

Berdasarkan pemaparan di atas, media *Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slide. Oleh karena itu, programer pembelajaran komputer yang sangat menguntungkan, fasilitas *Microsoft Powerpoint* dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada sekolah dasar.

⁴⁴Darmawan. *Teknologi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h.. 162.

b. Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata interaktif sebagai sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan saling aktif.⁴⁵ Melalui interaktif pelajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan seterusnya meningkatkan tahap motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Interaktif diartikan sebagai adanya komunikasi antara pengguna dengan komponen-komponen yang terdapat di dalam komputer. Komunikasi tersebut dapat dilakukan melalui perantara keyboard, mouse, atau alat input lainnya.⁴⁶ Dalam komunikasi tersebut, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, memberikan informasi ataupun respon atas jawabannya, serta memperoleh instruksi untuk mengerjakan atau menjalankan fungsi atau program selanjutnya.

Menurut Sutopo interaktif adalah penggunaan satu komputer untuk satu orang atau pemakai yang diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada seperti keyboard, mouse, atau alat input lainnya.⁴⁷ Menurut Warsita interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau satu hal bersifat melakukan aksi saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.⁴⁸ Oleh karena itu, interaktif merupakan

⁴⁵ KBBI <https://kbbi.web.id/interaktif>

⁴⁶ Elang Krisnadi, Membangun Konstruksi Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif (PMI), *Jurnal Pendidikan UT*, 2016, h. 3.

⁴⁷ Ririn Anggraini, Pengembangan Multimedia Interaktif Microsoft Excel Pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi (Pla) Dengan Menggunakan Flash Dan Xml, Thesis Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020, h. 7

⁴⁸ Michelle Kosasih, Dkk, Perancangan Media Interaktif Lima Bahasa Kasih Sebagai Sarana Edukasi Pendukung Family Training Gereja Happy Family Center Surabaya, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 1 No 16. 2020, h. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu media yang mengajak targetnya untuk belajar dengan cara saling berinteraksi.

Interaktif adalah adanya hubungan timbal balik antara dua belah pihak, jika salah satu pihak memberi suatu aksi, maka pihak lain akan memberikan reaksi, sehingga terjadi suatu komunikasi dua arah. Hubungan interaktif yang terjadi antara pengguna dengan komputer yaitu seperti pengguna dapat berinteraksi dan melakukan kontrol pada komputer dengan memilih apa yang dibutuhkan oleh pengguna selanjutnya.⁴⁹

Jacobs mengatakan Interaktif dalam proses pembelajaran yaitu hubungan dua arah yang menciptakan situasi dialog antara pengguna dengan sistem pembelajaran dimana pada sistem pembelajaran ini pengguna dapat terangsang dan tertarik untuk melakukan proses pembelajaran.⁵⁰ Menurut Riyana Pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan dalam proses dan hasil pembelajaran, antara lain yaitu⁵¹:

1. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, memberikan variasi terhadap pola konvensional.
2. Meningkatkan motivasi dan daya dorong untuk terus belajar sesuai dengan alur program yang ditawarkan, dengan reward yang terprogram dalam komputer.

⁴⁹Noto Widodo, Dkk, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Bahan Bakar Injeksi, Sistem Pendingin Air Dan Transmisi Otomatis Pada Sepeda Motor Matic Injeksi, 2018, h. 20.

⁵⁰Ramli, Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan, Vol 11 No.19, 2013, h. 57.

⁵¹Syaparuddin Elihami, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C, Jurnal Edukasi Nonformal, Vol 1 No 1, h. 188.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara individual, tidak terbatas pada ruang kelas, dapat digunakan dimana saja.
4. Mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa antara *lower*, *middle* dan *higher*.
5. Dengan kemampuan multimedia yang meliputi unsur *video*, *animasi*, *sound*, grafik dan teks menjadikan pembelajaran interaktif menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa.
6. Sesuai riset yang dilakukan oleh para ahli, pembelajaran interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kualitas dan kuantitas.

Spesifikasi dari multimedia interaktif antara lain yaitu:

1. *Interaktif Rolling*, yaitu presentasi akan berjalan dari awal sampai akhir dengan durasi perscreen ditentukan sebelumnya. Jika akan membaca data dalam satu screen dengan detil dan seksama, maka tampilan yang semula *rolling* dapat diatur agar berhenti sejenak sesuai dengan kebutuhan.
2. *Interaktif Statis*. Dengan tampilan yang statis ini, maka *screen* tidak akan berganti ke *screen* berikutnya jika tidak di klik tombol navigasinya.
3. Secara umum, navigator yang ada pada presentasi multimedia interaktif adalah menu utama, sub menu, back, next dan exit atau bisa diatur dan ditambah sesuai dengan kebutuhan.⁵²

Interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran, yakni

⁵²Galuh Rindang Ayomi, Perancangan Pusat Edukasi Interaktif dengan Pendekatan Smart Building di Kota Malang, thesis UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019, h.. 22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaksi yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, siswa berinteraksi dengan mesin dan mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram.⁵³ Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif juga merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan dan memiliki timbal balik antara pengguna dan media yang melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung yang didalamnya terdapat suatu proses pemberdayaan untuk mengendalikan lingkungan belajar.

c. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Unesco menyebutkan perkembangan teknologi sebagai kombinasi dari teknologi informasi dengan teknologi komunikasi. Kombinasi yang mengintegrasikan dua fungsi dalam satu medium yang disebut dengan perangkat komputer, sehingga tidak mengherankan apabila teknologi dan komunikasi kemudian identik dengan penggunaan sarana komputer sebagai medium informasi dan komunikasi. Komputer dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi sebuah media yang menarik.⁵⁴ Penyajian informasi dapat dilakukan dengan cara:

- a) Menyisipkan objek pada *Powerpoint*

Objek yang dapat disisipkan pada *Powerpoint* dapat berupa teks gambar, suara dan video.

⁵³Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian.* (Bandung, Wahana Prima, 2009) h. 11.

⁵⁴Eni Fariyatul Fahyunim, *Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*, Sidoarjo: Umsida Press, 2017, h. 17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Membuat tampilan menarik

Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik seperti fasilitas design untuk background dan animation untuk pergerakan teks dan gambar.

c) Membuat *Hyperlink*

Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembuatan media interaktif. Dengan *hyperlink* suatu slide dapat terhubung ke slide lain, aplikasi lain atau ke jaringan internet. *Hyperlink* atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan slide atau aplikasi lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran.

d) *Inspring Suite*

Menambahkan *Ispring Suite 10* yang diintegrasikan dalam *microsoft powerpoint* bekerja sebagai add-ins *powerpoint*, untuk menjadikan file *powerpoint* interaktif lebih menarik dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform. Sehingga media yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya dapat merekam dan sinkronisasi *video presenter*, menambahkan flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat persentasi serta membuat navigasi dan desain yang unik. Mudah didistribusikan dalam format flash yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk

e. Kemudian membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan.⁵⁵

⁵⁵ Elia Maryam Ramadani, Nana. "Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas". Jurnal Pendidikan Fisika Tadalako Online (JPFT) Vol. 8, No. 3 2020 sinta 2 p-ISSN 2338-3340, e-ISSN 2580-5924. www.jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/index

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pernyataan dari para ahli pengembangan media dapat disimpulkan bahwa *Powerpoint* dapat mengintegrasikan dua fungsi dalam satu medium yang disebut dengan perangkat komputer. Komputer dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi sebuah media yang menarik seperti *Powerpoint Interaktif*. *Powerpoint* yang sederhana dapat dikembangkan menjadi media *Powerpoint Interaktif* yang menarik dengan adanya banyak menu yang dapat digunakan secara tidak berurutan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powerpoint Interaktif*

Media *powerpoint* memiliki kelebihan diantaranya yaitu: memiliki tampilan yang menarik, dapat merangsang motivasi belajar siswa. Menurut Amrina dkk Kelebihan media *Powerpoint* adalah menarik, merangsang siswa untuk belajar, tampilan visual mudah dipahami, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, bersifat kondisional, dan praktis.⁵⁶

Menurut Mangkulo kelebihan *Powerpoint* adalah memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi, praktis (bisa untuk semua ukuran kelas), dapat digunakan berulang-ulang, dan dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu

⁵⁶ Amrina, Dian Eka, Jaenudin Rismawan, Pelatihan Media Powerpoint Slide Master Berbasis Pembelajaran Kalaboratif di SMA Kelurahan Bukit Lama Palembang, Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani, Vol 3. No.1 ,2019,h. 8.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetis.⁵⁷

Berdasarkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kesimpulan kelebihan *powerpoint* interaktif, yaitu:

1. Memiliki tampilan visual yang mudah dipahami;
2. Memiliki tampilan yang menarik dan tidak membosankan;
3. Merangsang siswa untuk belajar;
4. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi;
5. Dapat menggabungkan semua unsur media;
6. Dapat memotivasi siswa untuk belajar;
7. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain memiliki kelebihan, media *powerpoint* juga memiliki kekurangan, yaitu: dalam proses pembuatan membutuhkan waktu yang lama, tidak semua sekolah memiliki komputer dan proyektor. Menurut Nurjanah adapun kekurangan media *powerpoint*, yaitu⁵⁸:

1. Pengadaannya mahal, dan tidak semua sekolah dapat memiliki, sebab membutuhkan alat lain seperti LCD, Laptop, dan lain-lain.
2. Jika tampilan fisik isi tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti dibuku teks biasa, pembelajaran melalui media tersebut tidak akan mampu meningkatkan motivasi, perhatian belajar siswa.

⁵⁷K, Dhea Vivin, Daningsih Entin & Marlina Reni, Kelayakan Powerpoint Interaktif Organ Tumbuhan Kelas IX SMA Berdasarkan Analisis Ukuran dan Tipe Stomata, Jurnal Pendidikan, 2018, h. 197

⁵⁸Nurjanah, Iki, Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Kreativitas Mengajar Guru pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan, Jurnal Pendidikan, Vol. 1. No.1,2020,h. 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama dengan ahli komputer, juru kamera, dan teknisi komputer.⁵⁹

Menurut Daryanto ada beberapa kelemahan *powerpoint* diantaranya: membutuhkan guru yang mempunyai keahlian dalam mendesain *Microsoft powerpoint*, dan membutuhkan sarana dan prasarana yang cukup.⁶⁰ Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari *powerpoint* adalah:

1. Tidak semua sekolah memiliki laptop dan proyektor
2. Membutuhkan keahlian lebih
3. Pembuatan media membutuhkan waktu yang lama.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif

Langkah pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* Interaktif menurut Alim Sumarno adalah sebagai berikut:⁶¹:

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

⁵⁹ *Ibid*, h. 44.

⁶⁰ Karlina, Ice, Kurniah Nina & Ardina Mona, Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini, Jurnal Ilmiah Potensia, 2018, ,h. 25-26.

⁶¹ Alim Sumarno. (2012) Pemanfaatan ICT dalam Prose Merancang dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Centred Instructional.Surabaya: UNESA, h. 75.

- d) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/ konsentrasi dan ketenangan siswa.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif pada penulisan sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran seperti laptop, LCD dan proyektor.
- 2) Memaparkan materi pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif menggunakan laptop dan proyektor beserta *speaker*.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Bersama-sama dengan siswa membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang disajikan pada slide presentasi.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- 6) Siswa mengerjakan soal latihan pada menu *Quiz* yang telah disajikan pada slide presentasi.
- 7) Guru menunjuk salah satu siswa yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.
- 8) Guru memberikan evaluasi tentang pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif menggunakan laptop dan proyektor beserta *speaker*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Menu-menu Pendukung pada *Powerpoint* dan Fungsinya

Berikut ini adalah menu-menu pada *Powerpoint* yang berperan dalam pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif.⁶²

- a) *View*, berfungsi untuk mengatur tampilan *slide*

Tabel 2.1. Submenu *View*

Submenu	Fungsi
<i>Normal</i>	Proses pengeditan isi persentasi dengan ukuran bidang kerja lebih dominan
<i>Slide Sorter</i>	Melihat secara keseluruhan jumlah <i>slide</i> yang sudah dibuat
<i>Slide Show</i>	Menampilkan <i>slide</i> menjadi ukuran besar untuk presentasi
<i>Notes Pages</i>	Memberikan catatan pada setiap <i>slide</i> yang akan diletakkan di bawah <i>slide</i> yang tidak akan tampak pada saat <i>show</i>
<i>Master</i>	Membuat <i>slide</i>
<i>Toolbar</i>	Memunculkan <i>toolbar</i> dengan cara menceklist <i>toolbar</i> yang dibutuhkan
<i>Header and Footer</i>	Memberi judul atas dan bawah pada setiap <i>slide</i> yang dibuat

- b) *Insert*, berfungsi untuk menambahkan berbagai objek pada bidang kerja.

Tabel 2.2. Submenu *Insert*

Subtema	Fungsi
<i>New Slide</i>	Menambah <i>slide</i> baru

⁶² <https://support.microsoft.com/id-id/office/di-mana-menu-dan-toolbar-e25451c0-8a1f-428c-afb4-d91e98807bd4>. Diakses. 10 juli 2022.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<i>Duplicate Slide</i>	Menggandakan satu slide yang telah dibuat
<i>Slide From file</i>	Memasukkan beberapa atau seluruh slide dari file powerpoint yang lain dengan latar background mengikuti bidang kerja yang baru
<i>Picture</i>	Memasukkan objek gambar
<i>Movie and Sound</i>	Memasukkan video dan suara pada bidang kerja
<i>Chart and Table</i>	Memasukkan objek grafik dan table

- c) Format, berfungsi untuk mengatur dan memformulasikan tampilan slide presentasi supaya lebih menarik, dinamis dan interaktif.

Tabel 2.3.Subtema Format

Submenu	Fungsi
<i>Font</i>	Mengatur huruf, jenis, besar karakter, ukuran karakter dan efek huruf
<i>Alignment</i>	Mengatur letak teks
<i>Slide Design</i>	Mengaktifkan menu desain slide untuk memberikan template atau background presentasi yang dibuat
<i>Slide Layout</i>	Menampilkan menu layout untuk pengaturan tata letak huruf dan memunculkan text box
<i>Background</i>	Memberikan background pada latar presentasi

d) Slide show, berfungsi untuk menampilkan dan mengatur tampilan program

Tabel 2.4. Submenu *Slide Show*

Submenu	Fungsi
<i>View show</i>	Menampilkan slide dengan full screen
<i>Set up show</i>	Mengatur setting akhir presentasi, memberikan alternatif pilihan tampilan selain full screen
<i>Rehearse timings</i>	Mengatur waktu perpindahan antar slide
<i>Action button</i>	Fasilitas untuk membuat button untuk hyperlink
<i>Animation scheme</i>	Memberikan animasi pada objek baik teks ataupun gambar
<i>Custom animation</i>	Mengatur animasi
<i>Slide transition</i>	Mengatur transisi atau animasi perpindahan di antara slide

e) *Hyperlink* dan *ActionSetting*

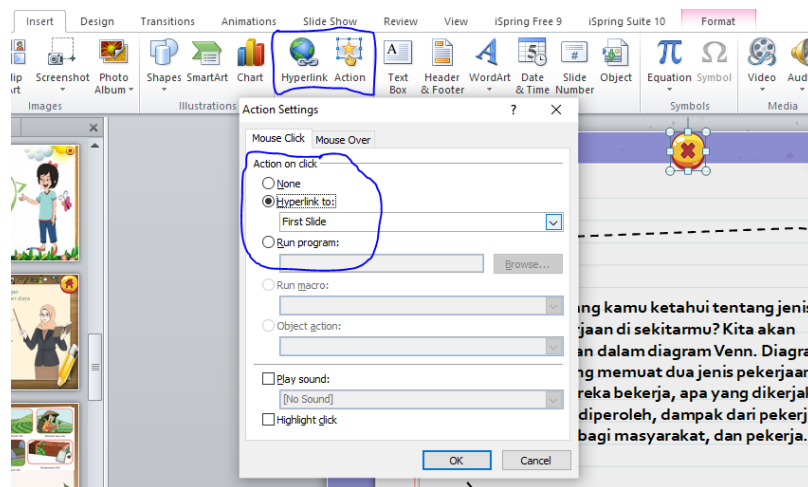
Hyperlink adalah fasilitas untuk memudahkan pengguna menuju halaman tertentu pada *powerpoint*. Fasilitas lain yang sama fungsinya dengan *hyperlink* adalah *action setting*. Kedua fasilitas ini akan membuat media pembelajaran semakin menarik. Apabila sebuah menu di klik, maka media akan mengantarkan pengguna menuju halaman menu tersebut. Hal ini juga dapat dilengkapi dengan suara yang akan mengiringi ketika menu tersebut diklik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

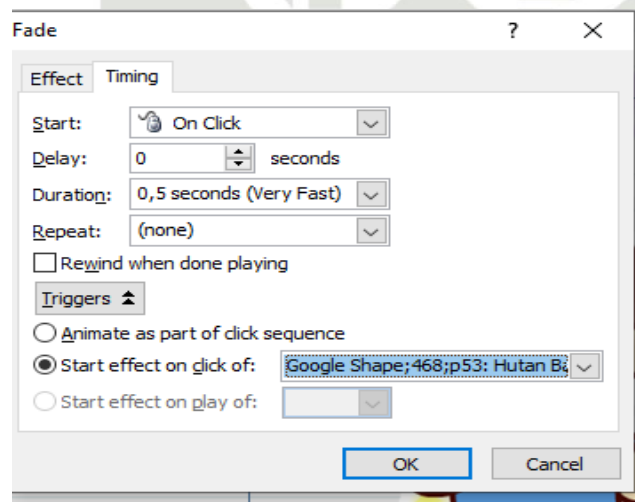
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.2. *Hyperlink dan Action Setting*

f) *Trigger*

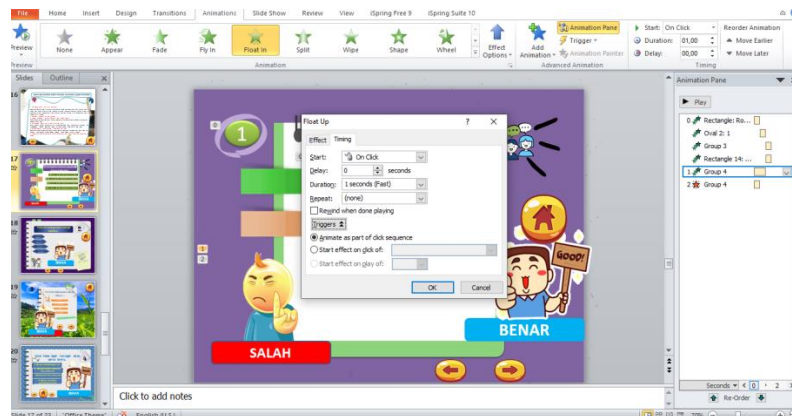
Trigger adalah sebuah fasilitas dalam effect option yang termasuk navigasi karena berguna untuk mengatur animasi. Trigger memungkinkan satu atau lebih animasi dilakukan saat dilakukan klik terhadap suatu objek tertentu.



Gambar 2.3. *Menu Trigger pada Powerpoint*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

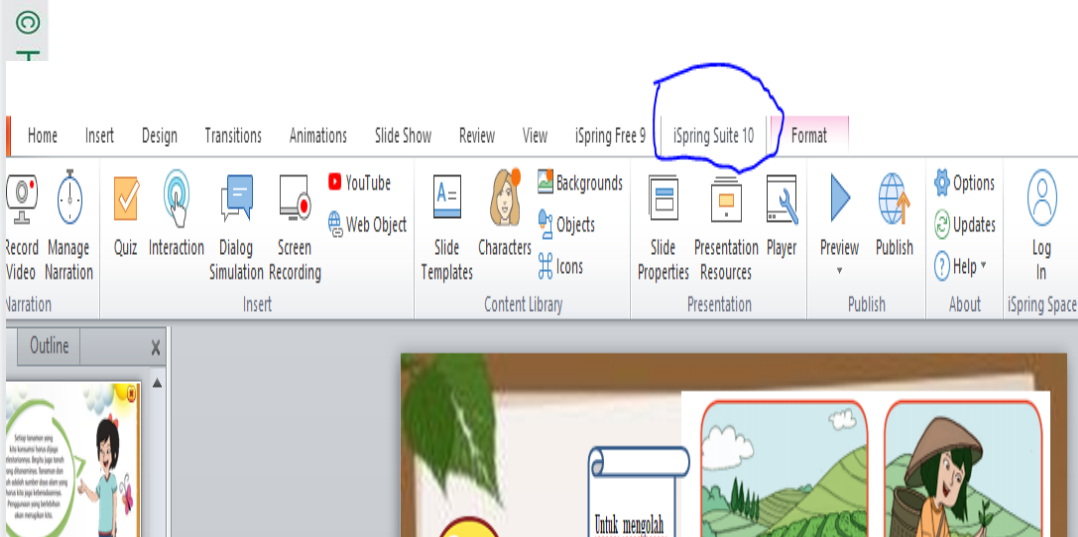


Gambar 2.4. Menu *Trigger* dalam *Animation Pane*

 g) *Add-ins*

Add-ins adalah sebuah program komputer yang menambah fungsionalitas sebuah program utama. Pengguna dapat menambahkan *Add-ins* ke dalam powerpoint agar fungsinya lebih banyak. Contoh *plug-in* untuk *powerpoint* adalah *Ispring Suite 10*.

Pada penulisan ini, *Ispring Presenter* berfungsi untuk mempublikasikan multimedia interaktif *Powerpoint* dalam format *flash*. Keuntungannya, kapasitas media menjadi lebih kecil sehingga menghemat memori yang tersedia dalam *hardisk*. Keuntungan yang lain, multimedia ini dapat disimpan dengan mudah dalam *compact disc* dan akan terbuka secara otomatis ketika dimasukkan ke komputer.



Gambar 2.5.Salah satu Add-Ins dalam Powerpoint

Adanya berbagai menu pada *Powerpoint* seperti terdapat pada penjelasan di atas, sangat memungkinkan dan mendukung pengembangan *powerpoint* interaktif, sehingga penulisan ini menggunakan *Powerpoint* sebagai program untuk mengembangkannya.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara siswa atau siswa dengan guru atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Menurut Degeng pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.⁶³ Menurut Sugihartono dkk pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan,

⁶³Desak Putu Parmiti, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V. Journal Mimbar PGSD Pendidikan. Vol 2.2014, h..5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa bisa melakukan pembelajaran secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.⁶⁴

Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK.⁶⁵

Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Guruan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Yolandasari pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar.⁶⁶

b. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa⁶⁷ Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh

⁶⁴ Askhabul Kirom, *Peran Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol.3 No.1. 2017, h..70.*

⁶⁵ Putu Jerry Radita Ponza, dkk. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. 1. 2018, h..10*

⁶⁶ Dwi Yulianto, *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Degode Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol. 1 No.1.2021, h..17.*

⁶⁷ Imam Nur Hakim. "Pembelajaran Tematik-Integratif di SD/MI dalam Kurikulum 2013". *Insania, Vol.19, No 1, 2014, h. 46.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga membuat pembelajaran menjadi syarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami.⁶⁸

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada siswa secara menyeluruh.⁶⁹ Tema berperan sebagai pemersatu pembelajaran, yaitu dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus.

Negara Indonesia dalam menerapkan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar mempunyai pertimbangan-pertimbangan diantaranya: 1. Pola pikiran anak yang masih holistik artinya usia siswa sekitar 4 – 10 tahun pola pemikirannya masih satu kesatuan, umumnya mereka menjadi berpikir fragmented karena pola asuh orang dewasa yang memisah-misahkannya, 2. Usia siswa SD masih bersifat operasional kongkrit menurut Jean Piaget bahwa pada usia tersebut masih butuh alat peraga (media) yang kongkrit (nyata) untuk menjelaskan suatu konsep, 3. Saat proses belajar untuk mengenal suatu konsep tentu tidak lepas dari kehidupan yang paling dekat dengan lingkungan siswa oleh karena melalui payung tema yang menarik perhatian siswa, sang guru dapat membelajarkan beberapa mata pelajaran seperti: Matematika, IPA, IPS, B.Indonesia, Seni Budaya Keterampilan (SBK), PPKn, Agama dan Olahraga. 4. *Pembelajaran tematik sudah diperkenalkan sejak siswa duduk dibangku TK karena sangat sinambung sekali ketika siswa kelas 1 sampai 3 SD bahkan siswa 4-6 SD jika memungkinkan waktu dan konsep-konsep*

⁶⁸ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)*, h. 3.

⁶⁹ Lili Armina. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI*. Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2019). h. 29

yang akan dikaitkan dalam berbagai mata pelajaran menggunakan pembelajaran tematik tersebut. Metode dan teknik yang digunakan saat proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai cara, intinya siswa masih senang bermain oleh karena itu gunakan ajang permainan untuk membelajarkan siswa.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:⁷⁰

1) Berpusat pada siswa (*Student Centered*)

Pembelajaran tematik memusatkan pembelajaran kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yaitu dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk memberikan kemudahan siswa dalam proses belajar mengajar.

2) Memberikan pengalaman langsung (*Direct experiences*)

Tema yang digunakan dalam pembelajaran tematik mengacu pada lingkungan sekitar siswa, sehingga hal ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mempelajari hal-hal yang nyata sebagai dasar untuk mempelajari hal-hal yang abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu terlihat jelas.

Mata pelajaran yang ada di dalam pembelajaran tematik dipisahkan dengan cara yang tidak begitu terlihat jelas. Hal ini disebabkan karena dalam

⁷⁰ Depdiknas. Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar, (Jakarta : Depdiknas, 2006) h. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran tematik lebih terfokus pada tema yang sudah ada yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran tematik menyajikan berbagai konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan sistem seperti ini siswa diharapkan mampu dengan mudah menguasai konsep-konsep suatu pembelajaran secara utuh. Hal ini diperlukan siswa agar mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.

5) Bersifat fleksibel.

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, guru dapat menghubungkan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu pembelajaran tematik juga memungkinkan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa, sehingga diharapkan siswa dapat memahami konsep pembelajaran secara utuh dan luas.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan potensi diri siswa yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa tersebut.⁷¹

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷¹Tanti Agviola Dewi, Naniek Sulistya Wardani. Peningkatan Hasil Belajar Tematik melalui Pendekatan Problem Based Learning Siswa SD. Jartika (Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan) Vol. 2 No.1.2019, h. 234-242.

d. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan penggunaan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik, dapat memberikan manfaat kepada guru maupun siswa diantaranya:⁷²

- 1) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan kemampuan konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan perkembangan tingkat intelektualitasnya.
- 2) Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan melalui berbagai rangkaian kegiatan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik dapat membuat hubungan keakraban antar siswa,
- 4) Pembelajaran tematik dapat meningkatkan profesionalisme guru.
- 5) Pembelajaran tematik menyenangkan karena sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- 6) Pembelajaran tematik membuat proses pembelajaran menjadi semakin berkesan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa akan lebih lama mengingat pembelajaran.
- 7) Pembelajaran tematik mampu mengembangkan keterampilan berpikir anak untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.
- 8) Pembelajaran tematik dapat menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷² Mohamad Muklis. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, Vol. IV No. 1, 2012, h. 69.

e. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa.⁷³

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah :

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.

⁷³ Kemendikbud, 2014:16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.⁷⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

4. Penanaman Karakter Islam

Karakter menjadi hal fundamental dalam kehidupan manusia. Karakter itulah yang membedakan antara manusia dengan hewan. Manusia bisa disebut sebagai orang yang memiliki karakter kuat dan baik secara individual maupun sosial ketika mereka memiliki akhlak, moral, dan budi pekerti yang baik. Karakter dapat diperoleh dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membentuk karakter ialah melalui guruan. Melalui guruan, guru memiliki tanggung jawab untuk menanamkannya kepada peserta didik, baik melalui proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.⁷⁵

Muhammad Fadhil al-Jamaly menjelaskan bahwa “Guruan karakter islam ialah upaya mengembangkan mendorong serta mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Dengan proses tersebut diharapkan akan terbentuk pribadi yang sempurna, baik yang berkaitan dengan potensi akal, perasaan maupun perbuatannya”.⁷⁶

⁷⁴ <http://eprints.umm.ac.id/35598/3/jiptumpp-gdl-novidianpr-49790-3-babii.pdf>. Diakses 6 September 2022

⁷⁵ Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 1

⁷⁶ Muhammad Fadhil Al-Jamaly, Nahwa Tarbiyat Mukminat, (t.tt, 1977), h. 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penanaman karakter sudah tentu penting untuk semua tingkat guruan, mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Penanaman karakter tidak hanya dilakukan melalui lembaga guruan formal, tetapi juga perlu ditanamkan semenjak anak berusia dini melalui guruan informal dalam keluarga dan lingkungan. Apabila karakter seseorang sudah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan mudah berubah meski godaan atau rayuan datang begitu menggurikan. Dengan adanya guruan karakter semenjak dini, diharapkan persoalan mendasar dalam guruan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama dapat diatasi. Guruan di Indonesia sangat diharapkan dapat manusia yang unggul, yakni para anak bangsa yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mempunyai keahlian di bidangnya, dan berkarakter merupakan bentuk rendahnya karakter yang dimiliki oleh bangsa ini.⁷⁷

Penanaman karakter Islami merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter Islami, yakni keadaan jiwa yang menjadikan seorang muslim lebih dekat dengan Allah. Sumber karakter Islami ini yaitu al-Qur'an dan al-Hadits. Maka segala sesuatu dinilai baik atau buruk, terpuji atau tercela, benar atau salah, didasarkan pada penilaian al-Qur'an dan al-Hadits. Sifat pemaaf, syukur, pemurah, jujur, dan rajin bekerja dinilai baik karena kedua sumber di atas. Demikian sebaliknya.⁷⁸

Strategi yang dapat dilakukan dalam penanaman karakter Islami pada peserta didik adalah sebagai berikut:

⁷⁷ Akhmad Muhaimin Azzet, *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h. 16

⁷⁸ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 127-128. 18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Keteladanan dalam penanaman nilai dan spiritualitas, permodelan atau pemberian teladan merupakan strategi yang biasa digunakan, khususnya di dunia guruan. Keteladanan yang dilakukan guru lebih tepat dalam penanaman karakter peserta didik di sekolah. Hal ini lantaran karakter merupakan perilaku yang muncul secara cepat, sehingga untuk dapat diinternalisasi oleh peserta didik, maka harus diteladankan bukan diajarkan.

b. Pembiasaan karakter yang telah ditanamkan tidak akan terbentuk dengan tiba-tiba tetapi perlu proses dan tahapan yang konsisten dan berkesinambungan. Oleh karena itu, perlu upaya pembiasaan perwujudan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembiasaan diawali dengan memberikan dorongan dari faktor eksternal yang kuat, dalam hal ini ialah guru. Sehingga terkesan semacam “pemaksaan” pada tataran tertentu. Dimulai dengan proses, berlanjut menjadi pembiasaan, pada akhirnya faktor penggerak eksternal bergeser menjadi faktor internal, yakni dari diri sendiri. Pada tahap ini berarti telah terjadi kesesuaian antara nilai-nilai yang dipahami sebagai konsep diri dengan sikap perilaku yang muncul sebagai karakter.

c. Reward dan Punishment Pemberian penghargaan dan hukuman kepada peserta didik diperlukan agar perilaku peserta didik sesuai dengan tata nilai dan norma yang ditanamkan. Apabila peserta didik memiliki sikap dan perilaku yang baik, maka perlu diberikan penghargaan atau pujian. Hal itu dilakukan agar peserta didik dapat mempertahankan bahkan meningkatkan perilakunya. Untuk mencegah terjadinya penyimpangan, perlu dilakukan upaya-upaya pencegahan dengan memberikan punishment atau sanksi yang sepadan dan bersifat pedagogis pada peserta didik. Pemberian hukuman dapat bersifat preventif atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencegah terjadinya pelanggaran lebih lanjut, dengan memberikan teguran, nasehat, penugasan atau sejenisnya.

Kegiatan rutin Merupakan kegiatan yang dilaksanakan peserta didik secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Misalnya piket kelas, salat berjamaah, berdoa sebelum dan sesudah jam pelajaran berakhir, berbaris saat masuk kelas.

g. Kegiatan Spontan Kegiatan spontan adalah kegiatan yang bersifat spontan, pada saat itu juga. Misalnya mengumpulkan sumbangan bagi korban bencana alam, mengunjungi teman yang sakit atau sedang tertimpa musibah, dan lain-lain.

f. Pengondisian lingkungan Suasana sekolah dikondisikan sedemikian rupa untuk mendukung penanaman karakter dengan penyediaan sarana fisik. Misalnya penyediaan tempat sampah, jam dinding, slogan mengenai nilai-nilai kebaikan yang ditempel di tempat yang strategis, sehingga peserta didik mudah dalam membacanya.⁷⁹

5. Materi Pembelajaran Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan

a. Pengertian Pekerjaan

Dalam arti luas pekerjaan adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah Pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan oleh manusia untuk tujuan tertentu yang dilakukan dengan cara yang baik dan benar. Manusia perlu bekerja untuk mempertahankan hidupnya. Dengan

⁷⁹ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.. 175-176.

bekerja seseorang akan mendapatkan uang. Uang yang diperoleh dari hasil bekerja tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Oleh sebab itu, uang tersebut harus berasal dari hasil kerja yang halal. Bekerja yang halal adalah bekerja dengan cara-cara yang baik dan benar. Memang dengan bekerja kita akan mendapatkan uang dengan bekerja kita akan bisa mengembangkan diri dan menggunakan segenap kemampuan yang telah Allah berikan.⁸⁰

Adapun tujuan bekerja adalah demi kesejahteraan sesama manusia dan mengelola alam sebagai pengurus yang telah dipercaya Allah. Sejak mandat kerja diberikan kepada Adam, Allah menyuruh manusia untuk mengurus bumi ini dan memanfaatkannya sebaik-baiknya bagi kesejahteraan manusia dan seisi bumi. Manusia tidak boleh merusak alam. Pekerjaan merupakan sebuah azas bagi setiap manusia. Setiap orang berhak untuk mendapatkan pekerjaan dan berkewajiban menjalani pekerjaan dengan sepenuh hati.⁸¹

b. Jenis-Jenis Pekerjaan

Jenis pekerjaan ada bermacam-macam pekerjaan di Indonesia dibagi menjadi pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang contohnya nelayan, petani, peternak, dan penjahit. Ada berbagai jenis pekerjaan di Indonesia. Pekerjaan paling umum yang dikenali banyak orang yaitu guru, dokter, model, wartawan, polisi, pilot, pramugari, masinis, dan masih banyak lagi. Ada berbagai jenis pekerjaan berdasarkan

⁸⁰ Samhis Setiawan.. <https://www.gurupendidikan.co.id/pekerjaan/>. Diakses Tanggal 19 Juli 2022. jam 23:25 WIB

⁸¹ Nurani Siti Anshori dan Ino Yuwono. "Makna Kerja (Meaning of Work). Yogyakarta" *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi* Vol.2 No.3. Desember 2013. ISSN 2301-7090, h..160.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

profesi dan jabatan. Contoh jenis pekerjaan berdasarkan profesi yaitu dokter, guru, penulis, pengacara, dan arsitek. Sedangkan pekerjaan seperti pembantu rumah tangga, mandor, dan pengemudi tidak termasuk profesi.⁸² Berikut beberapa jenis pekerjaan:

1. Jenis Pekerjaan di Bidang Bisnis contohnya Akutansi, Konsultan, Pengusaha, Perencana Keuangan, Human Resources, Marketing, Retail, Sales.⁸³
2. Jenis Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dikutip dari buku Horizon IPS Ilmu Pengetahuan Sosial, berikut jenis pekerjaan yang menghasilkan barang yaitu Perajin, Peternak, Petani, Nelayan, Penjahit.⁸⁴
3. Jenis Pekerjaan yang menghasilkan jasa contohnya TNI dan Polri, Karyawan atau Pegawai, Pustakawan, Guru, Dokter.⁸⁵

c. Ayat Al-Qur'an dan Hadis tentang Perintah Bekerja

Allah telah memerintahkan umat manusia untuk bekerja yang terdapat pada firman Allah atau ayat-ayat Al-Quran dan Hadist Nabi Muhammad Shollahu'alaihiwassalam. Berikut salah satu ayat Al-Quran dan Hadist yang berisi perintah untuk setiap manusia bekerja memenuhi kebutuhan hidupnya:

1. Al-Qur'an Surah At-Taubah Ayat 105

⁸² Dwi Latifatul Fajri. <https://katadata.co.id/safrezi/berita/6221cb3ec0cdd/10-jenis-pekerjaan-yang-menghasilkan-barang-dan-jasa>. Diakses pada tanggal 19 juli 2022 Jam: 23:40 WIB.

⁸³ Chamdan Purnama. *Sistem Informasi Manajemen*. (Mojokerto. Penerbit: Insan Global. 2016). h..36.

⁸⁴ Sudjatmoko Adisukarso, Rini Ningsih. *Horizon IPS: Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Bogor: Yudhistira. 2007). Ed.2. Cet.1 h.. 60.

⁸⁵ Rizal Maula. "Kampus Mengajar Pengabdian dan Harapan". (Surakarta: CV Karya Jaya Sentosa. 2022). h.. 11.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ
وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: “Dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, Maka Allah dan rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang Telah kamu kerjakan.”⁸⁶

Al-Qur'an Surah At-Taubah ayat 105 di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan seorang muslim untuk bekerja. Beramal artinya beraktifitas untuk kehidupan, karena Islam tidak dikenal pemisahan antara dunia-akhirat, agama-dunia, maka segala aktifitas hidup dan kehidupan merupakan amal yang diperintahkan oleh Islam. Segala bentuk pekerjaan atau perbuatan bagi seorang muslim dilakukan dengan dasar dan dengan tujuan yang jelas sebagai bentuk pengabdian kepada Allah.⁸⁷

2. Hadist tentang Perintah Bekerja

عَنِ الْمَقْدَامِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: ((مَا أَكَلُ أَحَدٌ طَعَامًا فَطُ خَيْرًا مِنْ أَنْ يَأْكُلَ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ وَإِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ دَاوُدَ عَلَيْهِ السَّلَامُ كَانَ يَأْكُلُ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ)) رواه البخاري

Artinya: “Tidaklah seseorang memakan suatu makanan yang lebih baik dari makanan yang ia makan dari hasil kerja keras tangannya sendiri. Karena Nabi

⁸⁶ Al-Quran Tajwid dan Terjemah (Bandung Diponegoro, 2015) h. 203.

⁸⁷ Sudi Al-Faqir, Ayat-ayat Al-Quran yang Berkenaan dengan Pekerjaan, (<http://hsudiana.wordpress.com>. diakses 19 juli 2022 jam 21:40 WIB)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Daud ‘alaihi salam dahulu bekerja pula dengan hasil kerja keras tangannya.’
 (HR. Bukhari no. 2072).⁸⁸

Adapun Syarah dari hadits di atas yaitu keutamaan bekerja dengan halal dan dengan jerih payah sendiri tanpa meminta-minta kepada orang lain. Agama Islam agama yang paling sempurna dalam segala hal. Diantaranya bukti kesempurnaan agama Islam dan rahmatnya bagi alam semesta, syariatnya menganjurkan kepada umatnya agar bekerja dan berbisnis dengan jalan yang benar dan menjauhi segala hal yang dilarang oleh Allah dan Rasul-Nya. Karena tiada suatu perkara pun yang dilarang oleh Allah dan Rasul-Nya melainkan perkara tersebut akan mendatangkan bencana dan mudharat bagi para pelakunya. Adapun beberapa syarah (faidah) penting dari hadis di atas, diantaranya:

1. Termasuk sifat mulia yang dimiliki oleh para nabi ‘alaihimussalam dan orang-orang yang saleh adalah mencari nafkah yang halal dengan usaha mereka sendiri, dan ini tidak melalaikan mereka dari amal saleh lainnya, seperti berdakwah di jalan Allah taala dan memuntut ilmu agama.
2. Usaha yang halal dalam mencari rezeki tidak bertentangan dengan sifat zuhud, selama usaha tersebut tidak melalaikan manusia dari mengingat Allah taala.

⁸⁸ Sumber <https://rumaysho.com/3240-apa-pekerjaan-yang-terbaik.html>. Diakses. 19 juli 2022 jam 21:50 WIB

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penulisan tentang keberhasilan pengembangan media untuk berbagai tujuan telah banyak dibuktikan, diantaranya penulisan:

Penulisan dalam Journal Edukimia Program Studi Guruan Kimia, Universitas Negeri Padang yang dilakukan oleh A Fadila Mumri dan Syamsi Aini pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA/MA.⁸⁹ Penulisan tersebut merupakan penulisan pengembangan menggunakan desain 4D yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint interaktif* berbasis inkuiri terbimbing sehingga meningkatkan pemahaman dan efektif. Hasil penulisan media pembelajaran *powerpoint interaktif* pada materi redoks dari beberapa komponen yang dinilai meliputi empat fungsi media yaitu atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Penilaian produk dengan kategori kevalidan yang “sangat tinggi” bahwa media pembelajaran *powerpoint interaktif* yang dikembangkan memiliki warna, tampilan, desain animasi, gambar yang terdapat pada media pembelajaran *powerpoint interaktif* pada materi redoks sudah menarik perhatian siswa untuk belajar. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang penulis lakukan dapat dilihat dari model yang terdiri dari (*define, design, develop, dan disseminate*). Sedangkan penulis menggunakan model *ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation)*. Selain itu penulisan saudari Fadila

⁸⁹ A Fadila Mumri dan Syamsi Aini. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA/MA. *Journal Edukimia.UNP, Sumatera Barat*. Vol. 1 No. 1.2019, e-ISSN 2502-6399, h., 30. <http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/>

dilaksanakan di kelas XII SMA/MA dan mengambil subjek mata pelajaran Kimia. Sedangkan penulis mengambil subjek mata pelajaran tematik di SD IT. Kemudian persamaannya ialah produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif*.

2. Penulisan yang dilakukan oleh Ellistya Hayati Ulfa pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI Lampung.⁹⁰ Penulisan tersebut merupakan penulisan pengembangan (*R&D*) menggunakan model *ADDIE* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik berbasis android melalui aplikasi cendekia ceria, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android melalui aplikasi. Cendekia ceria pada pembelajaran tematik dan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android melalui aplikasi cendekia ceria pada pembelajaran tematik. Hasil penulisan diperoleh hasil bahwa pengembangan Aplikasi Berbasis Android telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan uji respon guru dengan kategori sangat layak. Hasil Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok besar yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang penulis lakukan dapat dilihat dari media pembelajaran yang digunakan, saudari Ellistya menggunakan media berbasis android. Sedangkan penulis menggunakan media

⁹⁰Ellistya Hayati Ulfa. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI .*Skripsi PGMI UIN Raden Intan*.Lampung, h. 85.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbasis *powerpoint* interaktif. Selain itu penulisan saudari Ellistya mengambil mata pelajaran tematik di kelas IV yaitu seluruh tema semester 1 sebanyak 5 tema di kelas IV SD/MI. Sedangkan penulis mengambil mata pelajaran tematik pada tema 4 sub tema 1 semester 1 materi berbagai pekerjaan. Kemudian persamaannya ialah menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan mata pelajaran tematik dikelas IV SD/MI.

Selanjutnya Tesis yang ditulis oleh Muhamad Syarifudin, pada tahun 2021 dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis komik islami pada siswa kelas IV untuk pembelajaran tematik SD kecamatan Tapung Hilir.⁹¹ Penulisan tersebut merupakan pengembangan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energi. Instrumen pengumpulan data berupa angket lembar validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, lembar uji kepraktisan oleh guru kelas IV Sekolah Dasar dan tes siswa untuk uji efektifitas. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap media komik islami diperoleh dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik islami yang dikembangkan valid, praktis dan efektif. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang penulis lakukan dapat dilihat dari pengembangan media yang digunakan. Saudara M. Syarifudin menggunakan media komik islami. Sedangkan

⁹¹Muhamad Syarifudin. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Materi Energi untuk Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tapung Hilir*. Thesis PGMI, UIN Suska Riau, h. 138.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulismenggunakan pengembangan media *powerpoint interaktif* selain itu penulisan saudara M. Syarifudin dilaksanakan di beberapa sekolah SD di kecamatan Tapung Hilir. Sedangkan penulis hanya satu sekolah kelas IV di SD IT Al-Mannan Bukit Kapur Kota Dumai. Kemudian persamaanya ialah model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE*(*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dan mengambil subjek mata pelajaran tematik.

Karfika, Pengembangan Media berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi.⁹² Penulisan ini merupakan mengembangkan media berbasis *Powerpoint Interaktif* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Nurul Yaqin. Penulisan pengembangan ini dilakukan di MI Nurul Yaqin Muaro Jambi mengacu pada 5 langkah yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari *analysis, design, develop, implement, evaluate*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Berdasarkan hasil penulisan, hasil validasi ahli bahasa menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 83 % dan hasil validasi ahli desain media menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 95% artinya media berbasis *Powerpoint Interaktif* ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. validator ahli pembelajaran menilai media ini masuk dalam kategori “sangat valid” dengan presentasi 90 %

⁹² Karfika K, (2022). *Pengembangan Media berbasis Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Muaro Jambi*, h. 120

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan hasil uji coba siswa menilai media ini masuk ke kategori “Sangat Menarik” dengan persentase penilaian 89% artinya media berbasis *Powerpoint Interaktif* ini sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Persamaan penulisan terlihat dari penggunaan teori Dick & Carry sedangkan pada perbedaannya terletak pada jenjang kelas yang penulis lakukan di kelas IV.

Ika Dewi Sukmawati, Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru.⁹³ Tujuan penulisan ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada subtema 1 kelas IV, mempermudah guru untuk mengatasi siswa yang kurang fokus dalam belajar. Metode penulisan ini menggunakan penulisan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Desain pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Namun pada penulisan ini hanya dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis guru, peserta didik dan materi pembelajaran; 2) tahap desain yaitu perancangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* dengan menggunakan aplikasi powerpoint; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. Selain produksi media, penulis juga menyusun instrument penulisan yaitu lembar validasi. Lembar validasi diisi oleh 6 validator ahli yang terdiri dari 2 validator ahli media, 2 validator ahli bahasa, dan 2 validator ahli materi. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif memenuhi

⁹³ Ika Dewi Sukmawati, (2022), *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru*. h..138

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kriteria sangat valid, dengan nilai rata-rata 90% untuk pembelajaran 1 dan 92,11% untuk pembelajaran 4. Persamaanya masih kepada penggunaan teori Dick & Carry hanya saja penjabaran tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan *powerpoint interaktif* sangatlah berbeda sub tema nya walau pada jenjang kelas yang sama.

Fitri Pernatasari, Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang.⁹⁴ Penulisan ini dilatarbelakangi oleh dalam pemanfaatan media pembelajaran tematik terpadu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat semenarik mungkin dengan penuh gambar dan warna. Penulisan ini juga bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powerpoint Intraktif*. Hasil penulisan pengembangan media pembelajaran memperoleh tingkat validitas dari ahli media dengan sangat valid 87,14%, ahli materi 88,57%, ahli bahasa dengan sangat valid 88%. Dengan demikian dinyatakan bahwa *powerpoint interaktif* sangatlah valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas IV.

Risna Sakinah Rinjani, Pengaruh Penerapan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin.⁹⁵ Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *powerpoint interaktif* terhadap hasil belajar tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya. Jenis penulisan ini adalah Quasi Experimental Design dengan desain

⁹⁴ Fitri Pernatasari, (2021) Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 06 Piai Tengah Kota Padang. h..128

⁹⁵ Risna Sakinah Rinjani, (2022), Pengaruh Penerapan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin. h..153

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulisan Nonequivalent Control Group Design. Pada teknik pengambilan data menggunakan *non probability sampling*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji regresi linier sederhana, terdapat pengaruh penerapan *powerpoint interaktif* terhadap hasil belajar tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung. Perbedaannya didapatkan dari jenis penulisan yang telah dilakukan, pada penulisan ini menggunakan penulisan kuantitatif sedangkan persamaannya lebih kepada pengaruh penerapan yang terlihat sebelum (*pretest*) menggunakan *powerpoint interaktif* atau sesudah (*posttest*) *powerpoint interaktif* dari hasil belajar siswa.

8. Fitri Mulia, Penggunaan Media *Powerpoint Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar.⁹⁶ Metode pada penulisan ini adalah metode Penulisan Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta soal untuk tes hasil belajar. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus II memperoleh skor 95,83% dengan kategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 77,77% dengan kategori baik, pada siklus II memperoleh skor 93,05% dengan kategori baik sekali. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Guru dan Kewarga negaraan (PPKn) juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I hasil presentase ketuntasan nilai siswa 47,36% sedangkan pada siklus II hasil presentase nilai ketuntasan siswa 86,84%. Perbedaannya didapatkan dari jenis

⁹⁶Fitri Mulia, (2022), Penggunaan Media *Powerpoint Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar.h.. 78

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulisan yang telah dilakukan, pada penulisan ini menggunakan penulisan PTK melihat *powerpoint interaktif* sedangkan persamaannya aktivitas guru akan meningkat dan suasana pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint interaktif*.

Sarah Hunafa, Pengembangan Media *Powerpoint Interaktif* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar.⁹⁷ Pengembangan media dalam penulisan ini menggunakan metode D&D (*Design&Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan media dalam penulisan ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penulisan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas dalam pembelajaran daring (dalam jaringan), dimana dalam pembelajaran daring media yang digunakan kurang bervariasi dan penyampaian materi hanya satu arah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif*. Hasil dalam penulisan menunjukkan bahwa media *powerpoint interaktif* yang telah dikembangkan sudah berhasil. (1) Terlihat berdasarkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 141 dengan persentase 97.2% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. (2) Penilaian dari ahli media memperoleh skor 99 dengan persentase 82.5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. (3) Penilaian dari guru memperoleh skor 71 dengan persentase 78.9% yang

⁹⁷ Sarah Hunafa, (2021), Pengembangan Media *Powerpoint Interaktif* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. h..115

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

termasuk dalam kategori “Baik”. Respon dari siswa mendapatkan respon positif, terlihat dari hasil kuesioner yang diberikan memperoleh rata-rata persentase 84% dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian *media powerpoint interaktif* dari setiap ahli secara keseluruhan memperoleh persentase 86.2% masuk dalam kategori “Sangat Baik” Dengan demikian, media powerpoint interaktif untuk meningkatkan aktivitas siswa yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Penulisan ini mengambil mata pelajaran tematik di kelas II SD, sedangkan penulis mengambil mata pelajaran tematik pada tema 4 sub tema 1 semester 1 materi berbagai pekerjaan. Kemudian persamaannya ialah menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan mata pelajaran tematik dikelas IV SD/MI.

10. Hafidhah Maghfirah, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022.⁹⁸ Pendekatan yang digunakan adalah *Mixed Methods* yang menggabungkan antara data kualitatif dan juga kuantitatif. Pada penulisan ini menggunakan prosedur pengembangan R&D Borg and Gall. Terdapat 10 langkah, yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) proses pengumpulan data dan perencanaan, 3) desain produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk awal, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir berupa media interaktif berbasis PowerPoint, 10) desiminasi produk dan

⁹⁸ Hafidhah Maghfirah, (2022), Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022. h..153

penggunaan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan pengembangan ini adalah, produk media *Powerpoint* interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Penulisan Nadhifah ini mengambil mata pelajaran tematik di kelas III SD, sedangkan penulis mengambil mata pelajaran tematik pada tema 4 sub tema 1 semester 1 materi berbagai pekerjaan lalu pada penulisan hadifah terdapat peningkatan minat yang tinggi dari pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sedangkan penulisan pengembangan ini sebagai bentuk untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *powerpoint*. Kemudian persamaannya ialah menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dengan mata pelajaran tematik dikelas IV SD/MI.

C. Kerangka Pikir

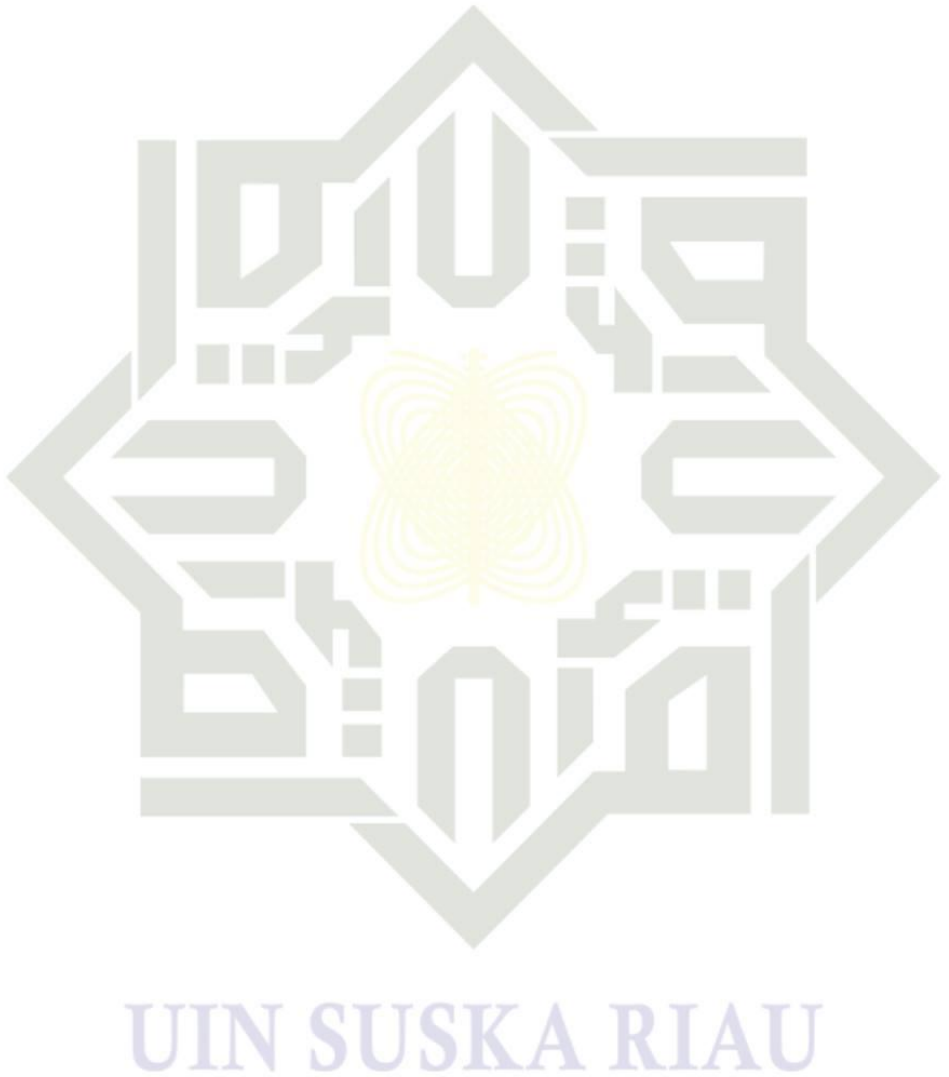
Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang sesuai dengan tema dan masalah penulisan, terlihat dari kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif sangat tepat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif diasumsikan lebih menarik karena lebih banyak melibatkan beberapa panca indera antara lain mata, tangan dan telinga sehingga akan lebih banyak tersampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif diharapkan siswa mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan standart kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, dengan adanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara maksimal di sekolah. Kerangka berpikir dalam penulisan ini dapat dilihat pada bagan berikut:



© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

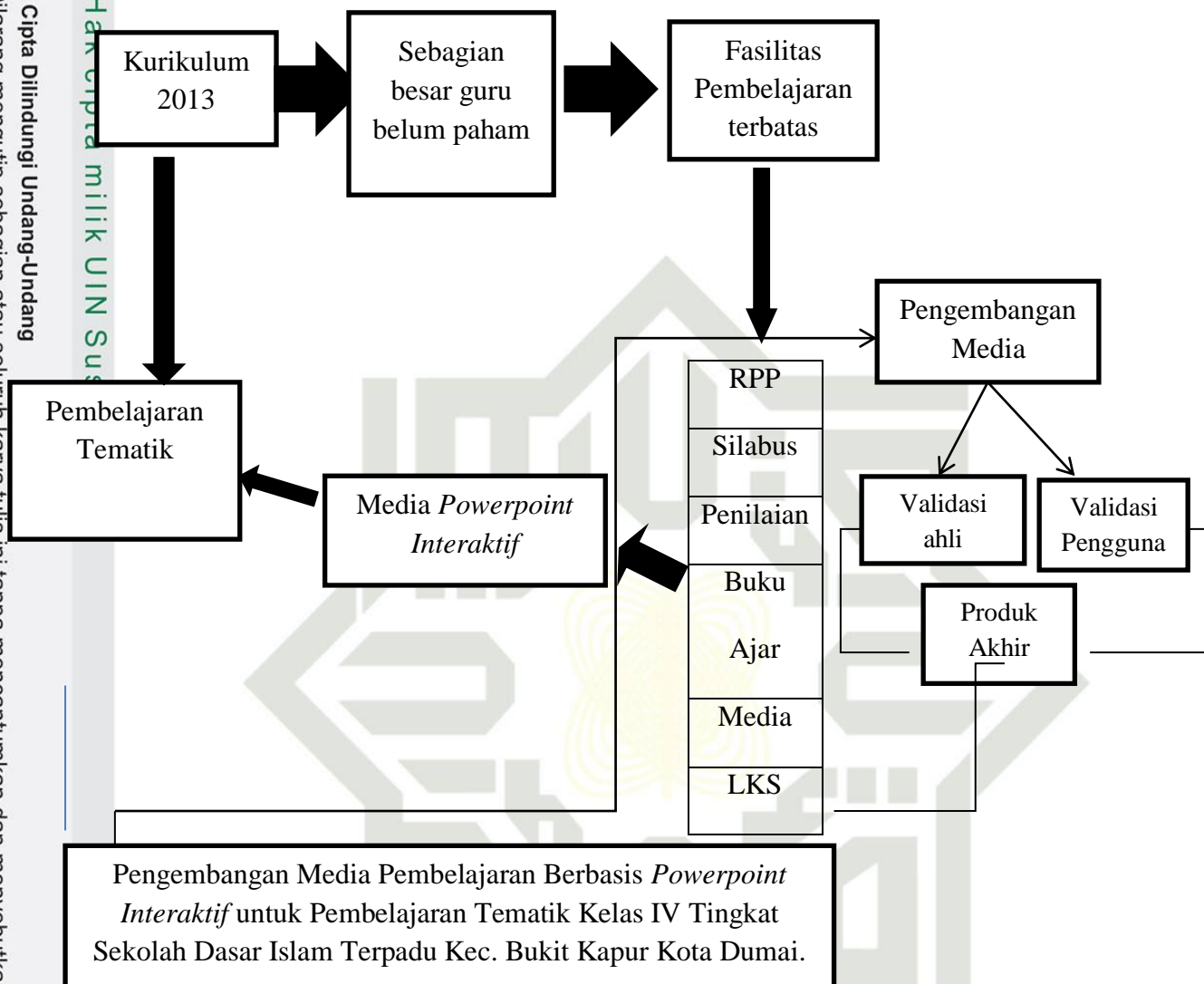
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Bagan 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENULISAN

A. Model Pengembangan

Jenis penulisan ini adalah penulisan pengembangan atau *research and development (R&D)*.⁹⁹ Penulisan pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk.¹⁰⁰ Penulisan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.¹⁰¹ Suatu penulisan yang dapat menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam upaya menghasilkan produk maka diperlukan suatu jenis penulisan yang memiliki sifat untuk menganalisis suatu kebutuhan produk yang dihasilkan.¹⁰²

Dalam bidang pendidikan, penulisan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* penulisan yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam guruan dan pembelajaran. Penulisan pengembangan sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁰³

⁹⁹Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.. 103.

¹⁰¹Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 90.

¹⁰²Lina Novita. Dkk.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Sistem Bersyukur Atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*.Volume 02, Nomor 02.e-ISSN: 2623-0232. Bogor. 2019, h.. 83.

¹⁰³Nana Syaodih Sukmadinata.*Metode Penulisan Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 164.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* merupakan penulisan yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu dan untuk menguji validitas serta keefektifan produk dalam penerapannya yang dapat dikembangkan berupa media, bahan ajar, strategi atau metode, pendekatan pembelajaran. Dalam penulisan ini penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif.

Beberapa model penulisan serta pengembangan diantaranya adalah model ADDIE, model Plomp, dan model Borg dan Gall.¹⁰⁴ Pada penulisan ini penulis menggunakan pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yang merupakan suatu model yang didalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.¹⁰⁵

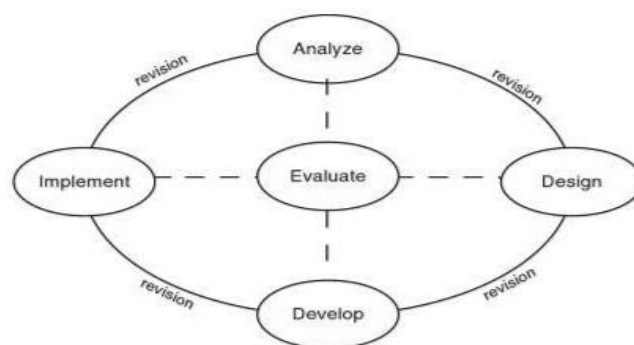
B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penulisan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh *Robert Maribe Branch*. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan *ADDIE* harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model *ADDIE* memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan

¹⁰⁴ Ridwan Abdul Sani, *Penulisan Pendidikan*. (Tangerang:PT Tira Smart. 2018), h.. 240

¹⁰⁵ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016), h.. 23.

menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.¹⁰⁶ Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.1. Tahapan ADDIE

Sumber: Robert Maribe Branch, *Instrucional Design: The ADDIE Approach*

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.¹⁰⁷ Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa.¹⁰⁸ Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan

¹⁰⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009), h.. 2

¹⁰⁷ *Ibid*, h.. 25

¹⁰⁸ Bintari Kartika Sari..*Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, h. 94.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh seorang pengembang pembelajaran. Ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu siswa, pembelajaran, serta media untuk menyampaikan bahan ajarnya.

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk melihat kurikulum yang digunakan di SDIT Al Manan, SDIT Al Izzah, SDIT Al Madinah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku sehingga media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam menentukan kemampuan siswa dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat. Masalah dapat muncul karena produk yang ada atau tersedia tidak relevan dengan target kebutuhan, lingkungan belajar, keterampilan, dan karakteristik siswa. Setelah mengidentifikasi masalah, maka perlu solusi untuk media yang penting bagi siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis ini meliputi analisis menurut kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV tingkat SDIT.

2. Desain (*Design*)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.¹⁰⁹

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Tahap ini merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Produk utama dalam penelitian ini adalah berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Namun demikian terdapat produk lain yang dikembangkan yaitu berupa perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan instrumen, tetapi tidak melalui tahap pengembangan ADDIE.

Untuk lebih rinci tentang produk dan validator penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Produk dan Validator Penelitian

No.	Produk Penelitian	Validator/Penilai
1	Media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV tingkah SDIT.	Ahli materi (TEMATIK) Ahli bahasa Ahli media Calon pengguna
	Silabus	Ahli pembelajaran
	RPP	Ahli pembelajaran
	Instrumen validasi materi	Ahli pembelajaran
	Instrumen validasi bahasa	Ahli pembelajaran
	Instrumen validasi media	Ahli pembelajaran
	Instrumen tes hasil belajar (objektif dan <i>essay</i>)	Ahli pembelajaran

Pada tabel 3.1 di atas, media *powerpoint* interaktif divalidasi oleh 4 validator yaitu validator ahli materi (2 dosen dan 1 guru kelas), validator ahli bahasa (2 dosen bahasa dan 1 guru kelas), validator ahli media (2 dosen media dan

¹⁰⁹ Arif Mu'amar Wahid. "Artikel Desain Pembelajaran" Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu: Universitas Amikom Purwokerto 2022. h..6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru kelas), dan calon pengguna (guru dan siswa). Sedangkan produk penelitian berupa silabus, RPP, instrumen validasi materi, bahasa, media, serta tes hasil belajar divalidasi oleh ahli pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan media pembelajaran powerpoint interaktif.¹¹⁰ Implementasi yang dimaksud adalah media yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan ketepatannya kepada para ahli, guru, dan siswa. Setelah dinilai oleh para ahli, guru, dan siswa, produk tersebut dianalisis dan direvisi sesuai masukan yang diberikan agar media lebih maksimal kegunaannya.

5. Evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan tahapan implementasi *powerpoint interaktif* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama tahap implementasi.¹¹¹ Tujuan dilakukannya evaluasi adalah untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dalam mengatasi permasalahan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

¹¹⁰Sagita, Sudarma, Sukmana. "Pengembangan Media Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas VII di SDN Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Genesha* Vol.6.No.1 (2018), h. 91.

¹¹¹Adlia Alfiriani. *Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya*. (Padang: Sukabina Press, 2016), h..49.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi tingkat validitas dan kepraktisan serta uji hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV tingkat SDIT. Uji coba produk ini dilaksanakan dengan beberapa cara, yaitu:

a. Uji Validitas (Kelayakan)

Uji validitas (kelayakan) produk dilakukan oleh dosen ahli media dan guru wali kelas IV tingkat SDIT untuk melihat kelayakan dari produk. Semua validator untuk melihat validitas (kelayakan) suatu produk yang terdiri dari media pembelajaran, silabus, RPP dan soal. Penilaian validitas (kelayakan) media pembelajaran dilihat dari aspek media, materi. Pengumpulandata uji kelayakan oleh validator dengan menggunakan angket yang telah divalidasi oleh ahli instrumen.

b. Uji Coba Kepraktisan

Uji coba kepraktisan media pembelajaran matematika dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV tingkat SDIT. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV tingkat SDIT dinilai dari kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu, kemudahan interpretasi, kesesuaian dengan materi, daya tarik, dan pembelajaran mandiri. Uji Uji Coba Kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa. Uji coba kepraktisan bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV di tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa. Validator terdiri dari tiga orang ahli (dosen dan guru) yang menilai produk berupa materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif ditinjau dari aspek media dan materi. Praktisi terdiri dari Guru Kelas Kelas IV SDIT. Peserta didik terdiri dari seluruh siswa Kelas IV SDIT Al Manan, SDIT Al Izzah, SDIT Al Madinah.

D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis kepada guru wali kelas IV di SD IT Al-Mannan, SDIT Al-Izzah, SDIT Al-Madinah Kota Dumai dari wawancara diperoleh bahwa guru hanya menggunakan buku pengangan dan hanya papan tulis sebagai media pembelajaran. Padahal disekolah sudah tersedia LCD proyektor, computer dan laptop namun belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

b. Observasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia dan penggunaan responden kecil. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung untuk melihat reaksi yang muncul pada siswa saat sedang melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pada tahap observasi awal, peneliti melihat dan meninjau bagaimana proses pembelajaran tematik yang dilakukan guru pada SDIT Al-Manan, SDIT Al-Izzah, SDIT Al-Madinah untuk melihat penggunaan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif sudah diaplikasikan atau belum. Diketahui bahwa dari observasi awal yang telah dilakukan di SDIT Al-Manan, SDIT Al-Izzah dan SDIT Al-Madinah belum terdapat pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif karena masih terfokus dengan materi ajar dari buku pelajaran yang tersedia disekolah.

c. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi/data mengenai pendapat atau komentar dari validator terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* yang dikembangkan. Angket ini juga diberikan kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* dengan tujuan agar penulis dapat mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* yang telah digunakan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi berisi daftar pernyataan untuk menilai komponen-komponen yang ada di dalam produk. Sedangkan lembar validasi aspek materi berisi 12 butir aspek kelayakan isi, 10 butir aspek kelayakan penyajian, dan 9 butir aspek kelayakan kebahasaan. Lembar validasi aspek bahasa terdiri dari 12 butir yang akan dinilai. Sedangkan lembar validasi aspek media berisi 13 butir yang akan dinilai. Lembar validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu skor 1 dengan kriteria tidak layak, skor 2 dengan kriteria kurang layak, skor 3 dengan kriteria layak, dan skor 4 dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Validitas yang Dinilai

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi Dengan KD	1,2,3	12
		Keakuratan Materi	4,5,6,7,8	
		Kemuktahiran Materi	9,10	
		Mendorong Keingintahuan	11,12	
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	1	9
		Pendukung Penyajian	2,3,4,5,6,7	
		Penyajian Pembelajaran	8	
		Koherensi Dan Keruntutan Alur Pikir	9	
3	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	1,2,3	9
		Komunikatif	4	
		Dialogis Dan Pembelajaran	5	
		Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	6,7	
		Kesesuaian Dengan	8,9	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Kaidah Bahasa		
			Total	30

Sumber: Diadaptasi dari BSNP (2008)¹¹²

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
	Lugas	1.Ketepatan struktur kalimat	1	3
		2.Keefektifan kalimat	2	
		3.Kebakuan Istilah	3	
2	Komunikatif	4.Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
3	Dialogis dan Pembelajaran	5.Kemampuan memotivasi siswa	5	1
4	Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	6.Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	6	1
		7.Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	7	1
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8.Ketepatan tata bahasa	8	1
		9.Ketepatan ejaan	9	1
6	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	10.Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	10	1
		11.Penggunaan simbol yang tepat dan tidak berubah-ubah	11	1

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
	Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan	1	5

¹¹² BSNP. (2008). *Aspek Kelayakan Modul*. Jakarta: BSNP.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		media.		
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya.	2	
		Kejelasan menu dan materi dalam media	3	
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	
		Proses loading media	5	
	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	6	2
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	7	
3	Keterlaksanaan	Media dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja	8	1
	Interface	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> memiliki tata letak yang baik	9	3
		Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	10	
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf.	11	
	Compability	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua laptop dan komputer	12	2
		Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar.	13	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sambodo¹¹³

2. Uji Praktikalitas

Lembar praktikalitas penelitian perkembangan ini berupa angket dari praktisi (guru) dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Lembar evaluasi yang digunakan berupa angket, diantaranya angket terstruktur dan tidak terstruktur. Angket terstruktur digunakan untuk memperoleh skor evaluasi yang digunakan untuk media pembelajaran. Lembar praktikalitas oleh guru terdiri dari 12 butir yang akan dinilai. Sedangkan lembar praktikalitas oleh siswa terdiri dari 11 butir yang akan dinilai. Lembar praktikalitas menggunakan skala *likert* yang terdiri dari empat kriteria, yaitu skor 1 dengan kriteria tidak praktis, skor 2 dengan kriteria kurang praktis, skor 3 dengan kriteria praktis, dan skor 4 dengan kriteria sangat praktis. Angket tidak terstruktur digunakan agar guru dan siswa memberikan saran terkait produk. Lembar praktikalitas bertujuan untuk mengkaji reaksi/respon praktisi (guru) dan siswa terhadap media pembelajaran, serta mengkaji sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan telah dilaksanakan.

Tabel 3.5 . Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Materi	Ketepatan judul media dengan materi	2	6
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan	3	

¹¹³ Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi, Program Sarjana Pendidikan Biologi. Yogyakarta: Univ, Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kompetensi dasar		
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	10	
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	11	
		Cakupan materi yang terdapat dalam media	12	
2	Media	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	1	3
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	6	
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	7	
3	Bahasa	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	3
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
Total Butir				12 Butir

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi¹¹⁴

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Materi	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang	8	4

¹¹⁴ Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (2003). *Educational Media a Handbook for Teacher Developers*. New Delhi: The Commonwealth of Learning Commonwealth Educational-Media Centre for Asia, 1-68.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau		disajikan		
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10	
		Kemendikbud dalam pembelajaran dengan bantuan media	11	
Media		Kemudahan dalam memulai media	2	3
		Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3	Bahasa	Tampilan awal media	1	4
		Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3	
		Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
Total Butir				11 Butir

F. Uji Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Interaktif*

Uji keefektifan data dilakukan dengan memberikan instrumen butir-butir tes kepada siswa. Data ini diperlukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan, dalam artian seberapa besar media pembelajaran berbasis *powerpoint interaktif* ini mampu memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

G. Teknik Analisis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penulisan dan pengembangan ini adalah jenis data kualitatif (non angka) dan data kuantitatif (angka). Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta tiga orang praktisi guru, yaitu guru sekolah dasar kelas IV. Data yang bersifat kualitatif dari para ahli maka akan digunakan sebagai penyempurnaan media. Data yang bersifat kuantitatif lebih ditekankan untuk menguji tingkat kelayakan, tingkat kepraktisan dan efektifitas media *powerpoint interaktif* dalam pembelajaran.

1. Analisis Data Hasil Validasi Produk

Data yang diperoleh dari masing-masing validator melalui instrument validasi produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP dan soal untuk komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrument validasi tersebut, kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen. Skor rata-rata dari setiap komponen yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah toral skor

n = Jumlah responden

Skor rata-rata tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert 4 kriteria, kemudian dideskripsikan. Hasil deskripsi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
 Staf Isamio Uni
 rif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diadakan sebagai penilai kualitas produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika. Konversi nilai menggunakan acuan sebagai berikut:

Tabel 3.7. Konversi Skor Rata-Rata Kevalidan Produk

Klasifikasi	Nilai	Rerata Skor	No
Sangat Baik	A	3,01 – 4,00	1
Baik	B	2,01 – 3,00	2
Kurang Baik	C	1,01 – 2,00	3
Tidak Baik	D	0 - 1,00	4

Sumber : Diadaptasi dari Sugiyono

Tabel 3.8 di atas menunjukkan bahwa kelayakan produk yang dikembangkan berada pada nilai minimal B atau klasifikasi Baik. Jika skor rata-rata penilaian oleh validator pada nilai minimal B, maka produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan Media

Data yang diperoleh dari masing-masing praktisi dan siswa melalui instrument kepraktisan untuk setiap komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrument kepraktisan tersebut, kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen. Skor rata-rata dari setiap komponen yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah toral skor

n = Jumlah responden

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skor rata-rata tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert 4 kriteria, kemudian dideskripsikan. Hasil deskripsi dijadikan sebagai penilai kepraktisan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika. Konversi nilai menggunakan acuan sebagai berikut:

TABEL 3.8. KONVERSI SKOR RATA-RATA KEPRAKTISAN MEDIA

Klasifikasi	Nilai	Rerata Skor	No
Sangat Praktis	A	3, 01 – 4, 00	1
Praktis	B	2, 01 – 3, 00	2
Kurang Praktis	C	1, 01 – 2, 00	3
Tidak Praktis	D	0 - 1, 00	4

Sumber : Diadaptasi dari Sugiyono

Tabel 3.9 di atas menunjukkan bahwa kepraktisan media yang dikembangkan berada pada nilai minimal B atau klasifikasi Praktis. Jika skor rata-rata penilaian oleh guru dan siswa pada nilai minimal B, maka media pembelajaran yang dikembangkan dianggap praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Uji Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu Posttest. Posttest adalah tes yang dilakukan setelah produk media pembelajaran digunakan oleh siswa. Tujuan dari test ini adalah untuk menentukan tingkat hasil belajar siswa. Dalam menentukan pencapaian hasil belajar dalam penyelesaian soal, maka perlu adanya penghitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

X_i = Nilai

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor keseluruhan

Untuk mengetahui presentase, menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi

N = Banyaknya responden

Kategori hasil belajar siswa digunakan sebagai pedoman untuk mengukur hasil belajar siswa dalam bentuk standar nilai yang telah ditetapkan. Interval standar nilai terdapat pada tabel 3.10 berikut ini.

TABEL 3.9. INTERVAL STANDAR NILAI HASIL BELAJAR

No	Interval Nilai	Kategori
1	0-34	Sangat Rendah
2	35-54	Rendah
3	55-64	Sedang
4	65-84	Tinggi
5	85-100	Sangat Tinggi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis dan hasil produk pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif, penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran tematik. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik ini melalui beberapa tahapan diantaranya: Tahap *analysis* berarti pendefinisian suatu permasalahan yang terjadi disekolah untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, tahap *design* berarti merancang dan menentukan format yang tepat dalam media pembelajaran, yang akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum diujicobakan di lapangan. Pada tahap ini pengembangan yang dilakukan menggunakan materi ajar berbasis media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Tahap *development* berarti mengembangkan media yang telah divalidasi atau dinyatakan layak oleh validator yaitu mengembangkan materi pembelajaran tematik dengan menggunakan *powerpoint* interaktif, tahap *implementation* untuk mengukur keefektivan media yang akan digunakan dalam proses pembelajar yang dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, dan tahap *evaluation* berarti mengevaluasi setiap saran dan para ahli tentang materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif. Media ini juga memfasilitasi hasil belajar siswa disertai

dengan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan soal tes hasil belajar menurut validator sangat valid, layak digunakan.

Pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif ini dilakukan dengan cara guru dan siswa memberikan penilaian terhadap kepraktisan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif untuk memfasilitasi hasil belajar siswa dengan kategori “Sangat Praktis.” Setelah valid media pembelajaran dinilai oleh guru untuk diukur. kepraktisannya dan diperoleh persentase kepraktisan oleh guru sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan persentase kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 87% dengan kategori sangat praktis.

3. Pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian ahli validasi materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli bahasa diperoleh persentase kevalidan sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat valid.

c. Saran

Berdasarkan penemuan penelitian, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak antar lain:

1. Bagi siswa, berdasarkan hasil penelitian memberikan cara untuk melihat pengembangan materi ajar dalam pembelajaran tematik. Pengembangan materi ajar sangatlah penting bagi siswa agar terlatihnya siswa dalam memahami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang diberikan sehingga apa yang sedang dipelajari akan jadi lebih bermakna baginya.

Bagi guru, guru dapat memilih *powerpoint* interaktif ini sebagai salah satu cara untuk mengembangkan materi ajar bagi siswa. Selain itu, guru hendaknya dapat menghadirkan strategi, metode, model pembelajaran lainnya yang memungkinkan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien lalu bermakna untuk siswa.

3. Bagi peneliti lain, penelitian ini tentunya masih dapat diperdalam lagi dengan melakukan penelitian lanjutan terkait pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik. Penelitian terkait materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik ini juga dapat dilakukan pada materi yang berbeda di jenjang SMP dan SMA.

Bagi Lembaga, Lembaga UIN Suska Riau diharapkan memberikan tempat terhadap hasil penelitian, sehingga lebih jauh dapat menjadi rujukan penelitian-penelitian selanjutnya untuk mengkaji kembali tentang pengembangan materi ajar berbasis *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik tingkat sekolah dasar Islam terpadu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadila Mumri dan Syamsi Aini. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Reaksi Redoks Kelas XII SMA/MA. *Journal Edukimia.UNP, Sumatera Barat*. Vol. 1 No. 1. 2019, e-ISSN 2502-6399
- Abdul Karim. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 SD. *jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Guruan Matematika*. Jakarta.
- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014)
- Adisukarso, Sudjatmoko. Rini Ningsih. (2007). *Horizon IPS: Ilmu Pengetahuan Sosial*” Bogor: Yudhistira. Ed.2.Cet.1.
- Adlia Alfiriani. *Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya*. (Padang: Sukabina Press, 2016)
- Ahmad Arifin Zain dan Widya Pratiwi. 2021. Analisis Kebutuhan pengembangan Media Powerpoint Interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School. ISSN 2502-4264*. Vol 8 No 1.
- Agus Arwani, *Pembelajaran Guruan Agama Islam Berbasis Multimedia*”. FORUM TARBIYAH Vol. 9, No. 2, Desember 2011
- Agestien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), hlm. 20. 118 Van Rooij, S. W. (2010). *Project Management*
- Am Sumarno. (2012) *Pemanfaatan ICT dalam Prose Merancang dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Centred Instructional*. Surabaya: UNESA
- Amrina, Dian Eka, Jaenudin Rismawan, *Pelatihan Media Powerpoint Slide Master Berbasis Pembelajaran Kalaboratif di SMA Kelurahan Bukit Lama Palembang*, *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, Vol 3. No.1 ,2019.
- Ari Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (Serang : Penerbit Laksita Indonesia, 2019)
- Annisa, dkk, *Efektivitas Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Slide Power Point Dan Poster Terhadap Pengetahuan Tentang Sarapan Pagi Pada Anak Usia Sekolah*, *Tesis Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*, 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Arif S. Sadiman, dkk, *Media Guruan*: (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Arif Mu'amar Wahid. "Artikel Desain Pembelajaran" Lembaga Pengembangan Guruan dan Penjaminan Mutu: Universitas Amikom Purwokerto 2022.
- Arif S. Sadiman, dkk. *Media Guruan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada. 2014.
- Asyad, Azhar. "Media Pembelajaran". (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009).
- Askhabul Kirom, Peran Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Guruan Agama Islam*, Vol.3 No.1. 2017
- Aslina Afi Saputri, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV MI, 2022
- Badu, M. R., Uno, H. B., Dako, R. D. R., & Uloli, H. Development and Validation of Learning Media on Combustion Engine. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1833, No. 1, p. 012024). IOP Publishing, 2021
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016)
- Bentari Kartika Sari..*Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. Prosiding Seminar Nasional Guruan : Tema "Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (AEC) Untuk Guruan Indonesia Berkemajuan" Fakultas Keguruan dan Ilmu Guruan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- BPSDMPK dan PMP. *Supervisi Akademik Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kemdikbud, 2014).
- Danizar Arwudarachman, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI, *Jurnal Guruan Seni Rupa*, Vol 03 No 03, 2015.
- Darmawan. *Teknologi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Darmawaty Tarigan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi, *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Guruan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015.
- Depdiknas. *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*, (Jakarta : Depdiknas, 2006)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Desak Putu Parmiti, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V.* Journal Mimbar PGSD Undiksha. Vol 2. 2014
- Di. Chamdan Purnama. *Sistem Informasi Manajemen.* (Mojokerto. Penerbit: Insan Global. 2016).
- Dwi Yulianto, *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,* Degode Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol. 1 No.1. 2021
- Danizar Arwudarachman, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI, *Jurnal Guruan Seni Rupa,* Vol 03 No 03, 2015
- Darmawan. *Teknologi Pembelajaran.* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Eka Fitria, *Analisis Pemanfaatan Media Online pada Pembelajaran Daring Fisika terhadap Motivasi Belajar Siswa,* Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media, Vol.2 No 1. 2021.
- Eko Putro Widoyoko S, *Evaluasi Program Pembelajaran.* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011)
- Eko Susilo dan Imron Rosidi, Penyusunan Media Audiovisual untuk Customer Education pada Pasien dan Keluarga Penderita Penyakit Jantung, *Jurnal Keperawatan Komunitas (PPNI).* Vol.3. No.1. 2015.
- Elang Krisnadi, Membangun Konstruksi Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif (PMI), *Jurnal GuruanUT,* 2016
- Elia Maryam Ramadani, Nana. “Media Pembelajara Berbasis Aplikasi Android Menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas”. *Jurnal Guruan Fisika Tadalako Online (JPFT)* Vol. 8, No. 3 2020 sinta 2 p-ISSN 2338-3240, e-ISSN 2580-5924. www.jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/index
- Histya Hayati Ulfa. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *Skripsi PGMI UIN Raden Intan.* Lampung
- Hil Fariyatul Fahyunim, *Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam),* Sidoarjo: Umsida Press, 2017.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Effiong., Ekpo, O., & Charles, I. E, Impact of instructional materials in teaching and learning of biology in senior secondary schools in Yakurr LG A. *International Letters of Social and Humanistic Science*, 2015, 62, 27-33
- Peri Ardiansah, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Guru Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, Vol. 6 No. 1, 2019
- Periska Achlikul Zahwa, Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Penulisan Guruan dan Ekonomi*, Vol.19, No 1, 2022.
- Fitri Mulia, Penggunaan Media *Powerpoint Interaktif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar, 2022
- Fitri Pernatasari, Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 06 Piai Tangah Kota Padang, 2021
- Galuh Rindang Ayomi, Perancangan Pusat Edukasi Interaktif dengan Pendekatan Smart Building di Kota Malang, *thesis UIN Maulana Malik Ibrahim*. 2019
- Hairus Saleh. (Penerapan Supervisi Akademik dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran PPT Interaaktif di SMAN 2 Mukomuko) *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik (JIRA)* Vol.2. No 8. 2021 ISSN: 2745-6056 <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.203>
- Hamalik Oemar. *Media Guruan*. (Bandung: Citra Adtya Bakti. 1994)
- Islam Nur Hakim. "Pembelajaran Tematik-Integratif di SD/MI dalam Kurikulum 2013". *Insania*, Vol.19, No 1, 2014.
- Ika Dewi Sukmawati, Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru, 2022
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: Diva Press. 2011),.
- Ismail Darimi, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Guruan Agama Islam Efektif, *Jurnal Guruan Teknologi Informasi*, Vol.1 No 2, 2017.
- Izop Syafei dan Nelly Husni Laely, Implementasi Media Bahasa dalam Pembelajaran Maharat Al-Kalam Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp dan Dayton, *Tsaqofiya: Jurnal Guruan Bahasa dan Sastra Arab*, Vol. 2 No. 2, 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dhea Vivin, Daningsih Entin & Marlina Reni, Kelayakan Powerpoint Interaktif Organ Tumbuhan Kelas IX SMA Berdasarkan Analisis Ukuran dan Tipe Stomata, *Jurnal Guruan*, 2018,.
- Karfika, Pengembangan Media Berbasis Poowerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Kelas V pada Masa Pandemi Covid-19, *Thesis UIN Sulthan Thaha Saifuddin*, Jambi, 2022. hlm 21.
- Karlina, Ice, Kurniah Nina & Ardina Mona, Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018
- Kemendikbud. Dokumen Kurikulum 2013. Jakarta : Kemendikbud (2012)
- Kethut dan Aristo. *Belajar Pembelajaran dan sumber Belajar*. (Jakarta: Refika Utama, 2008)
- Kiki Andriani, Factors Influencing English Teachers Selection Of Teaching Media At The Eight Grade Of Smp, *Thesis English Education Department*, 2022
- Lidia Sabrini, The Role Of Private Practices Of State Islamic UniversityOf North Sumatera In The Dissemination Of InformationIn The Time Of The Covid-19 Pandemic, *IJCSS: International Journal of Cultural and Social Science*, IJCSS 3 (2), 2022.
- Lili Armina. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI. Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2019)
- Lina Novita. Dkk.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guruan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. Volume 02, Nomor 02.e-ISSN: 2623-0232. Bogor. 2019
- Michelle Kosasih, Dkk, Perancangan Media Interaktif Lima Bahasa Kasih Sebagai Sarana Edukasi Pendukung Family Training Gereja Happy Family Center Surabaya, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 1 No 16. 2020
- Miftahul Wahidah, *Penerapan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 SDN Genekwatu IV Ngoro Jombang*. (Skripsi PGMI, UIN Maulana Malik Ibrahim: 2017)
- Miftahul Wahidah. “Penerapan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang”. *Skripsi PGMI*: Malang. 2017.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Milla Anggamala Supriatna, Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Guruan Anak Usia Dini, *Cakrawala Dini* , Vol. 5 No. 1, 2015

Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Guruan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

Mohammad Ibnu Waqfin dan Samirin, Professionalism of Aqidah Akhlak Teachers in the Utilization of Digital-Based Learning Media, *Schoolar: Social and Literature Study in Education*, Vol. 2 No. 1. 2022

Muhamad Syarifudin. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Materi Energi untuk Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tapung Hilir*. Thesis PGMI, UIN Suska Riau

Mudlofir, A. (2011). Aplikasi pengembangan KTSP dan bahan ajar dalam pendidikan agama Islam. Jakarta, RajaGrafindo Persada

Muhammad Aziz Fauzan, Dwi Rahdiyanta, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais, *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, Volume 2 . 83 Nomor 2. 2017.

Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015

Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penulisan Guruan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)

Nasruddin Hasibuan, Implementasi Media Pembelajaran dalam Guruan Agama Islam, *Jurnal Ilmu Keguruan dan Keislaman Darul 'Ilmi*, Vol. 04, No. 01, 2016

Nor Laili Fatmawati, Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi, *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Keguruan*, Vol. 26 No. 1, 2021.

Noto Widodo, Dkk, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Bahan Bakar Injeksi, Sistem Pendingin Air Dan Transmisi Otomatis Pada Sepeda Motor Matic Injeksi*, 2018

Nurani Siti Anshori dan Ino Yuwono. "Makna Kerja (Meaning of Work). Yogyakarta" *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi* Vol.2 No.3. Desember 2013. ISSN 2301-7090

Nurjanah, Iki, Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Kreativitas Mengajar Guru pada Mata Pelajaran Guruan Agama Islam di Sekolah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan, *Jurnal Guruan*, Vol. 1. No.1,2020

Pramesti Liasari. "Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Wonoplembon 1 Semarang". *Skripsi PGSD UNNES*.Semarang. 2017.

Pttu Jerry Radita Ponza, dkk. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*.Jurnal EDUTECH Universitas Guruan Ganesha.Vol. 6 No. (1). 2018

Ramli, Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Guruan, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah Xi Kalimantan*, Vol 11 No.19, 2013

Ridwan Pratama. "Media, Alat dan Bahan Pembelajaran" *Artikel MPLS*. Yogyakarta. 2014.

Ririn Anggraini, Pengembangan Multimedia Interaktif Microsoft Excel Pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi (Pla) Dengan Menggunakan Flash Dan Xml, *Thesis Universitas Cokroaminoto Palopo*, 2020

Ririn Indriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. *Skripsi*. Jurusan Ilmu Guruan. Yogyakarta. 2017.

Ririn Indriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint interaktif* Materi Penyesuaian Makhluk Hidup terhadap LINGkungan untuk Siswa Kelas V SDN Depok" *Skripsi. PGSD: Universitas Sanata Dharma* Yogyakarta (2017)

Rizal Maula. "Kampus Mengajar Pengabdian dan Harapan". (Surakarta: CV Karya Jaya Sentosa. 2022).

Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009)

Rosid Tamami, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Powerpoint Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus". *Journal of Mathematics and Education* Volume I Edisi 1.ISSN 2407-7925. 2014.

Radi dan Capi Riyana.*Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. (Bandung: CV Wahana Prima, 2009)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rumainur, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)
- Sagita, Sudarma, Sukmana. "Pengembangan Media Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas VII di SDN Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Guruan Genesha* Vol.6. No.1 (2018)
- Said Hasan Basri, Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah, *Jurnal Dakwah*, Vol.XI. No.1. 2012
- Sanaky, H. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta:Kaukaban Dipantar, 2013)
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Guruan*. (Jakarta: Kencana, 2013)
- Sapriyah, (2019), Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Prosiding Seminar Nasional Guruan FKIP*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol. 2. No. 1, p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071
- Sari, Bintari Kartika."Desain Pembelajaran Model Addie Danimplementasinya dengan Teknik Jigsaw".*Jurnal. UNESA*.
- Sudjatmoko Adisukarso, Rini Ningsih. *Horizon IPS:Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Bogor: Yudhistira. 2007). Ed.2.Cet.1
- Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Syaparuddin Elihami, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol 1 No 1
- Seels, B. & Glasgow, Z. (1998). *Making Instructional Design Decisions*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Shelton, K., & Saltsman, G. *Applying the ADDIE Model to Online Instruction*. In *Instructional design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (pp. 566-582). IGI Global, 2011
- Tjojo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi &Guruan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Elizario Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Guruan*, Vol.2 No.2, 2018.
- Lanti Agviola Dewi. Naniek Sulistya Wardani. *Peningkatan Hasil Belajar Tematik melalui Pendekatan Problem Based Learning Siswa SD*. Jartika (*Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Guruan*) Vol. 2 No.1. 2019.
- Leni Nurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Journal Misykat*. Volume 03, Nomor 01, 2018.
- Prianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Guruan*. (Jakarta :Bumi Aksara, 2011).
- Ry’omi, *Penggunaan Metode SAS untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I MI 01 Belonsat*, Artikel Penulisan.Pontianak, 2012.
- Yusrizal, dkk, Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh, *Journal Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education*, Vol 2. No.3. 2019, e-ISSN: 2655-1470.
- Widodo, C.S. & Jasmadi. (2008). Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Yunita Hatibie, “Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Komunikasi Dan Informasi Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran”, Volume 1 Nomor 1.

Lampiran 1.1
**INSTRUMEN PRA PENELITIAN
PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU**
**Pedoman Wawancara
(Guru)**

Nama :
Pekerjaan :
Waktu/tanggal :
Sekolah :

No	Pertanyaan
1	Sudah mengajar berapa lama?
2	Jabatan disekolah sebagai apa?
3	Jumlah siswa kelas IV berapa? Laki-laki berapa? Perempuan berapa?
4	Pada saat mengajari Ibu menggunakan buku apa ?
5	Apakah ibu telah mengetahui mengenai pembelajaran interaktif?
6	Apakah saat proses pembelajaran tematik ibu menggunakan media pembelajaran?
7	Apakah ibu sudah mengetahui tentang <i>Powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran tematik?
8	Strategi pembelajaran apa yang Ibu pakai didalam proses pembelajaran?
9	Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran didalam pembelajaran tematik?
10	Apakah dalam pembelajaran tematik pernah menggunakan media <i>Powerpoint</i> Interaktif didalam proses pembelajaran?
11	Apakah kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran?
12	Apakah sekolah memfasilitasi mengenai media pembelajaran sebagai sarana penunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran tematik?
13	Kira-kira dalam proses belajar dan mengajar, Apakah Ibu cenderung menggunakan media pembelajaran?
14	Bagaimana proses pembelajaran tematik tanpa melibatkan media pembelajaran?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- | | |
|-----------|--|
| 15 | Apakah saran yang dapat Ibu berikan mengenai media pembelajaran <i>Powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran tematik? |
|-----------|--|

Lampiran 1.2

 INSTRUMEN PRA PENELITIAN
 PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

 Pedoman Wawancara
 (Siswa)

Nama :
 Waktu/tanggal :
 Kelas :
 Asalsekolah :

No	Pertanyaan
1	Pelajaran apa yang disenangi?
2	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran tematik?
3	Apakah pembelajaran tematik itu cenderung membosankan?
4	Didalam pembelajaran tematik terdapat perpaduan pembelajaran apa saja?
5	Penggunaan model pembelajaran apa yang dilakukan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik?
6	Apakah siswa mengetahui tentang pembelajaran tematik dengan menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif?
7	Apakah guru pernah menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif di dalam pembelajaran tematik?
8	Apakah dalam pembelajaran tematik guru pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis audio, visual (gambar) atau audio visual?
9	Apa harapan untuk menciptakan pembelajaran tematik yang lebih bermakna dalam proses pembelajaran?
10	Apa kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik didalam proses pembelajaran?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1.3
**TRANSKRIP WAWANCARA PRA PENELITIAN
OLEH GURU**

Nama Sekolah : SDIT Al-Manan

Alamat Sekolah : Jl. Soekarno Hatta, Bagan Besar, Kec Bukit Kapur Kota Dumai

Nama Guru Kelas : Try Warisya, S.Pd

Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 16 Januari 2023

 Transkrip Hasil Wawancara Siswa IV SDIT Al-Mannan Kecamatan Bukit Kapur
Kota Dumai

 Transkrip Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDIT Al-Mannan Kecamatan Bukit
Kapur Kota Dumai

Hasil Wawancara

No	Peneliti	Responden
1	Sudah mengajar berapa lama?	Sudah sangat lama, dari 2013 hingga saat ini. Sekitar 10 tahun masa mengajarnya.
2	Jabatan disekolah sebagai apa?	Saat ini sebagai Wali Kelas IV di SDIT Al-Mannan
3	Jumlah siswa kelas IV berapa? Laki-laki berapa? Perempuan berapa?	Mereka semuanya berjumlah 33 Orang, 16 orang perempuan dan laki-laki berjumlah 17 orang.
	Pada saat mengajari Ibu menggunakan buku apa ?	Menggunakan Buku yang diberikan oleh sekolah.
	Apakah ibu telah mengetahui mengenai pembelajaran interaktif?	Pembelajaran yang aktifya? Atau apa yaa saya tidak mengetahui tentang pengertiannya secara lengkap.
	Apakah saat proses pembelajaran tematik ibu menggunakan media pembelajaran?	Sesekali menggunakan media pembelajaran, tapi ya itu terkadang tergantung dengan materi apa yang akan diajarkan.
	Apakah ibu saat mengetahui tentang <i>Powerpoint</i> interaktif dalam	Tau, namun belumterlalu pandai dalam mengaplikasikannya karena susah ya dan saya tidak terlalu pandai menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pembelajaran tematik?	laptop.
	Strategi pembelajaran apa yang Ibu pakai didalam proses pembelajaran?	Strategi yang digunakanya paling pembelajaran berkelompok, tanya-jawab, diskusi, penggunaan media-media gambar dan lain sebagainya.
	Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran didalam pembelajaran tematik?	Adanya media pembelajaran pastinya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien supaya tercapailah tujuan dari pembelajaran. Hanya saja memang waktu dan terkadang hanya menggunakan media-media yang mudah-mudah saja tidak pakai laptop atau yang lainnya.
10	Apakah dalam pembelajaran tematik pernah menggunakan media <i>Powerpoint</i> Interaktif didalam proses pembelajaran?	Tidak pernah
	Apakah kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran?	Banyak hal yang harus dipersiapkan, direncang, direncanakan dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
	Apakah sekolah memfasilitasi mengenai media pembelajaran sebagai sarana penunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran tematik?	Ada, sekolah punya beberapa perlengkapan semacam proyektor, loudspeaker dan lainnya tapi ya jarang saya menggunakannya.
	Kira-kira dalam proses belajar dan mengajar,	Tidak, memakai buku pelajaran saja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apakah Ibu cenderung menggunakan media pembelajaran?		
Bagaimana proses pembelajaran tematik tanpa melibatkan media pembelajaran?		Ya gimana sesuai dengan yang ada saja, maksudnya ya kalau ada kendala dalam pembelajarannya paling pembelajaran diulang saja tanpa pakai media pembelajaran. Imbasnya lebih kepada Hasil Nilai siswa saja yaa yang rendah, misalnya KKM nya 70 mereka hanya dapat nilai 65 yang tandanya memang butuh pengulangan (remedial). Tapi kalau pernah pakai media dalam proses pembelajarannya mereka lebih cepat paham tentang apa yang sedang dipelajari.
Apakah saran yang dapat Ibu berikan mengenai media pembelajaran <i>Powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran tematik?		Kalau menurut saya, pembelajaran Powerpoint interaktif itu dapat membuat tujuan dari pembelajaran itu tercapai juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran.

Lampiran 1.4

TRANSKRIP WAWANCARA PRA PENELITIAN OLEH SISWA

Nama Sekolah : SDIT Al-Manan

Alamat Sekolah : Jl. Soekarno Hatta, Bagan Besar, Kec Bukit Kapur Kota Dumai

Nama Siswa : M.F.AJ

Kelas : IV AF

Hari/Tanggal Wawancara : Senin, 16 Januari 2023

Hasil Wawancara

No	Peneliti	Responden
1	Pelajaran apa yang disenangi?	Penjaskes, Bahasa Indonesia, PPKN
2	Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran tematik?	Enak tapi banyak pelajarannya. Ada Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan lainnya
3	Apakah pembelajaran tematik itu cenderung membosankan?	Lebih sulit saja karena banyak pelajaran yang harus dipahami
	Didalam pembelajaran tematik terdapat perpaduan pembelajaran apa saja?	IPA, IPS, MM, SBDP, B.Indonesia
	Penggunaan model pembelajaran apa yang dilakukan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik?	Tanya jawab, kelompok-kelompok, itu saja.
	Apakah siswa mengetahui tentang pembelajaran tematik dengan menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif?	Belum tau
	Apakah guru pernah menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif didalam pembelajaran tematik?	Tidak Pernah
	Apakah dalam pembelajaran tematik guru pernah menggunakan media pembelajaran	Gambar-Gambar pernah, itu saja dan juga menggambar di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta	yang berbasis audio, visual (gambar) atau audio visual?	pembelajaran Tematik sub SBDP
malik UIN	Apa harapan untuk menciptakan pembelajaran tematik yang lebih bermakna dalam proses pembelajaran?	Semoga lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena mata pelajaran yang dipelajari sangat banyak.
Suska Riau	Apa kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik didalam proses pembelajaran?	Tidak tau, paling ya bosan saja karena ya gitu-gitu aja pembelajarannya.

© Hak cipta malik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1.5

Tabel Kisi-Kisi Validitas yang Dinilai

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi Dengan KD	1,2,3	12
		Keakuratan Materi	4,5,6,7,8	
		Kemuktahiran Materi	9,10	
		Mendorong Keingintahuan	11,12	
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	1	9
		Pendukung Penyajian	2,3,4,5,6,7	
		Penyajian Pembelajaran	8	
		Koherensi Dan Keruntutan Alur Pikir	9	
3	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas	1,2,3	9
		Komunikatif	4	
		Dialogis Dan Pembelajaran	5	
		Kesesuaian Dengan Perkembangan Siswa	6,7	
		Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	8,9	
Total				30

Sumber: Diadaptasi dari BSNP (2008)

Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Lugas	1.Ketepatan struktur kalimat	1	3
		2.Keefektifan kalimat	2	
		3.Kebakuan Istilah	3	
2	Komunikatif	4.Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
3	Dialogis dan Pembelajaran	5.Kemampuan m emotivasi siswa	5	1
4	Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	6.Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	6	1
		7.Kesesuaian dengan perkembangan	7	1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		emosional siswa		
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8.Ketepatan tata bahasa	8	1
		9.Ketepatan ejaan	9	1
6	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	10.Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	10	1
		11.Penggunaan simbol yang tepat dan tidak berubah-ubah	11	1

Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media.	1	5
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya.	2	
		Kejelasan menu dan materi dalam media	3	
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	
		Proses loading media	5	
	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	6	2
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	7	
	Keterlaksanaan	Media dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja	8	1
	Interface	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> memiliki tata letak yang baik	9	3
		Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i>	10	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	sesuai dengan tingkatan pengguna		
	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf.	11	
Compability	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua laptop dan komputer	12	2
	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar.	13	

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sambodo

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1.6

Tabel Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Materi	Ketepatan judul media dengan materi	2	6
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	3	
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	10	
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	11	
		Cakupan materi yang terdapat dalam media	12	
2	Media	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	1	3
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	6	
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	7	
3	Bahasa	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	3
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
Total Butir				12 Butir

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Materi	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8	4
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10	
		Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	11	
2	Media	Kemudahan dalam memulai media	2	3
		Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3	Bahasa	Tampilan awal media	1	4
		Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3	
		Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
Total Butir				11 Butir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1.7

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

ASPEK MATERI

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI

PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Layak
 - 4 : Sangat Layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi Dengan KD	1. Kelengkapan Materi				
	2. Keluasan Materi				
	3. Kedalaman Materi				
Keakuratan Materi	4. Keakuratan Konsep dan Defenisi				
	5. Keakuratan Data dan Fakta				
	6. Keakuratan Contoh dan Kasus				
	7. Keakuratan Gambar, Diagram, dan ilustrasi				
Kem utakhiran Materi	8. Keakuratan istilah-istilah				
	9. Gambar, Diagram dan Ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari				
	10. Menggunakan Contoh dan Kasus yang Terdapat dalam Kehidupan Sehari-hari				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong Rasa Ingin Tahu				
	12. Menciptakan Kemampuan Bertanya				

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Teknik Penyajian	1. Keruntutan Konsep				
Pendukung Penyajian	2. Contoh-Contoh Soal Dalam Setiap Kegiatan Belajar				
	3. Soal Latihan Pada Setiap Akhir Kegiatan Belajar				
	4. Kunci Jawaban Soal Latihan				
	5. Pengantar				
	6. Glosarium dan Daftar Pustaka				
Penyajian Pembelajaran	7. Keterlibatan Siswa				
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	8. Ketertautan antar Kegiatan Belajar/Sub Kegiatan Belajar/Alinea				
	9. Keutuhan Makna dalam Kegiatan Belajar/Sub Kegiatan Belajar/Alinea				

III. Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat				
	2) Keefektifan kalimat				
	3) Kebakuan Istilah				
Komunikatif	4) Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
Dialogis dan Pembelajaran	5) Kemampuan memotivasi siswa				
Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	6) Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				
	7) Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8) Ketepatan tata bahasa				
	9) Ketepatan ejaan				
Kesimpulan Penilaian: Media Pembelajaran ini : 1. Belum dapat digunakan					

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

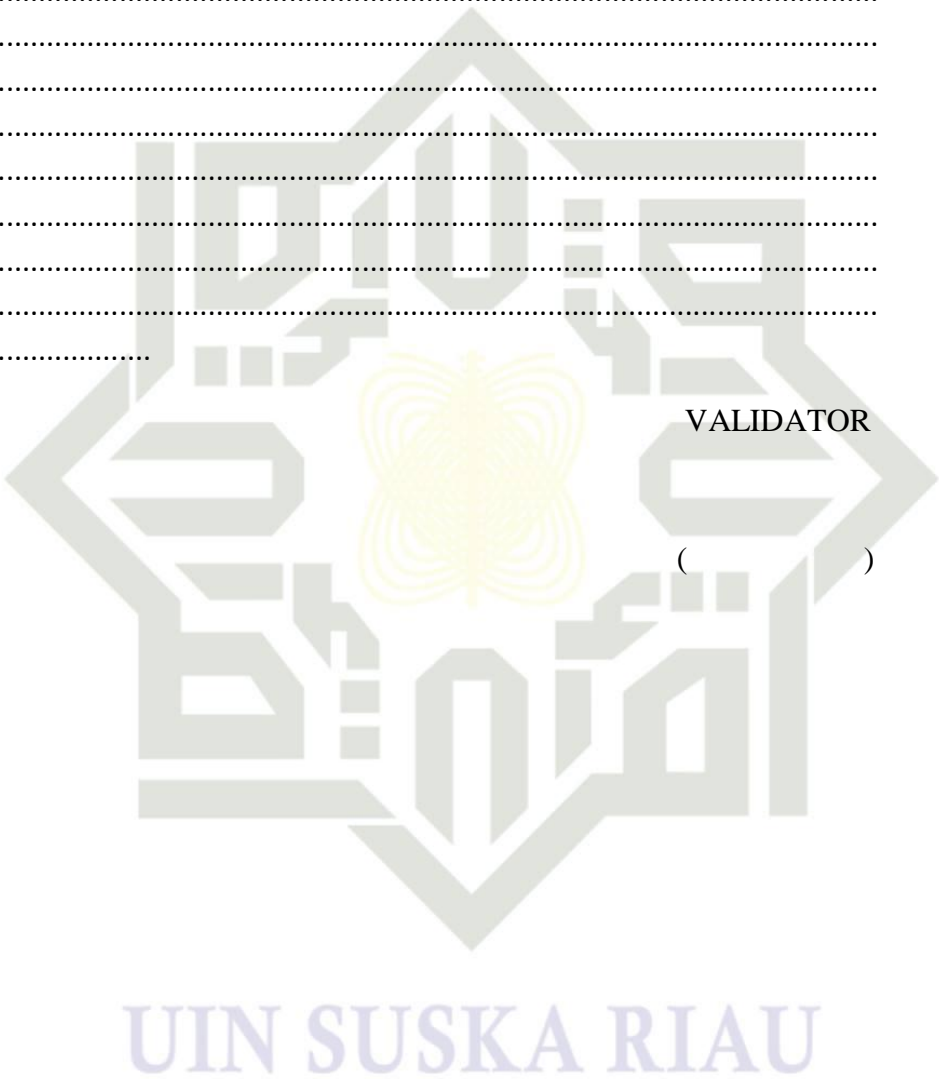
.....

© Hak cipta dimiliki: UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

ASPEK BAHASA

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI

PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Layak
 - 4 : Sangat Layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan				
	Keefektifan kalimat yang digunakan				
	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai fungsi				
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi				
Dialogis dan Pembelajaran	Mampu memotivasi siswa				
Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa				
Kesesuaian dengan	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kaidah bahasa	Ketepatan ejaan yang digunakan				
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah				
	Penggunaan simbol yang tepat dan tidak berubah-ubah				
Kesimpulan Penilaian: Media Pembelajaran ini : <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi 					

Catatan.....

.....

.....

.....

.....

VALIDATOR

()

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

ASPEK MEDIA

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI

PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Layak
 - 4 : Sangat Layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaanya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini.

Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

NO	ASPEK	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
	Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media.				
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya.				
		Kejelasan menu dan materi dalam media				
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan				
		Proses loading media				
	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

		kesederhanaan dalam pengoperasian				
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media				
	Keterlaksanaan	Media dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja				
	Interface	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> memiliki tata letak yang baik				
		Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> sesuai dengan tingkatan pengguna				
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf.				
5	Compability	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua laptop dan komputer				
		Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar.				
<p>Kesimpulan Penilaian: Media Pembelajaran ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi 						

Catatan.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VALIDATOR

()

LEMBAR VALIDASI SILABUS

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI

PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Layak
 - 4 : Sangat Layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini.

Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

NO	ASPEK	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	ISI SILABUS	Kelengkapan komponen silabus				
		Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas				
		Kompetensi dasar dirumuskan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi sesuai dengan indikator				
		Rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi				
		Kelengkapan alat penilaian yang digunakan				
		Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
		Kesediaan media/sumber yang dipilih				
Penulisan Dan Bahasa	Sistematika penulisan silabus					
	Semua komponen silabus terbaca dengan jelas					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Penggunaan bahasa dengan baik				
	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
Kesimpulan Penilaian: Slabus ini : <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi 					

Catatan.....

VALIDATOR

()

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR VALIDASI RPP

TITIK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT
INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR
KOTA DUMAI

PETUNJUK

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom angka
2. Kriteria angka dalam kolom:
 - 1 : Tidak Layak
 - 2 : Kurang Layak
 - 3 : Layak
 - 4 : Sangat Layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediaannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini.

Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

NO	ASPEK	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN			
			1	2	3	4
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	ISI RPP	Kelengkapan komponen RPP				
		RPP disusun untuk setiap kompetensi dasar				
		Kejelasan kompetensi dasar dan kompetensi inti				
		Identitas mata pelajaran yang dinyatakan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Tujuan dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan				
		Kesesuaian media/sumber yang dipilih				
		Kejelasan kegiatan pembelajaran (pembuka, inti, penutup)				
		Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas				



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	sehingga mudah dilaksanakan oleh guru				
	Kelengkapan alat penilaian				
	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
	Kejelasan rincian waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
PENULISAN DAN BAHASA	Sistematika penulisan RPP				
	Teks RPP terbaca dengan jelas				
	Penggunaan bahasa dengan baik				
	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
Kesimpulan Penilaian: RPP ini : <ol style="list-style-type: none"> 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi 					

Catatan.....

VALIDATOR

()

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 1.8

Lembar Angket Kepraktisan Oleh Guru

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai

Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom: 1 = tidak praktis 2 = kurang praktis 3 = praktis 4 = sangat praktis
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media				
2	Ketepatan judul media dengan materi				
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar				
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media				
5	Bahasa yang digunakan dalam media				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media				
10	Motivasi belajar siswa				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media				
Cakupan materi yang terdapat dalam media				
Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku				
Kesimpulan Penilaian Media pembelajaran ini : 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi				

Catatan:.....

Diketahui,

Guru Kelas IV SDIT Al-
 Manan Kota Dumai

UIN SUSKA RIAU

Lembar Angket Respon Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai

Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.

2. Kriteria angka dalam kolom: 1 = tidak baik 2 = kurang baik 3 = baik 4 = sangat baik

3. Siswa dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.

4. Ketika Siswa memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud

No	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal media				
2	Kemudahan dalam memulai media				
3	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca				
4	Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media				
5	Bahasa yang digunakan dalam media				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media				
10	Kemandirian belajar				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta milik UIN Suska Riau	siswa dengan bantuan media				
Hak Cipta milik UIN Suska Riau	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media				
Kesimpulan Penilaian Media pembelajaran ini : 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak perbaikan 3. Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan 4. Dapat digunakan tanpa perbaikan					

Catatan:.....

Diketahui,

Siswa Kelas IV SDIT Al-
 Manan Kota Dumai

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1.9

SOAL PRETEST TEMATIK TEMA 4

Nama :

Kelas :

SDN :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermatapencaharian sebagai
 - a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Petani
 - d. Karyawan
2. Pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah
 - a. Menanam bakau
 - b. Petani garam
 - c. Mencari ikan
 - d. Petani Teh
3. Berikut ini pekerjaan yang terdapat di sekolah adalah
 - a. Guru, kepala sekolah, penjaga sekolah dan wali murid
 - b. Guru, penjaga sekolah, satpam dan koki
 - c. Guru, kepala sekolah, pedagang kaki lima dan direktur
 - d. Guru, kepala sekolah, penjaga sekolah dan petugas kebersihan sekolah
4. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Pekerjaan yang ditunjukkan oleh gambar di atas menghasilkan...

- a. Produk
- b. Jasa
- c. Parfum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Kenyamanan

5. "Kemanusiaan yang adil dan beradab" merupakan bunyi sila kedua Pancasila yang disimbolkan dengan. . .

- a. Kepala banteng
- b. Rantai
- c. Padi dan kapas
- d. Pohon beringin

6. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar di atas menunjukkan adanya perbedaan pekerjaan. Sikap yang harus ditunjukkan oleh Pak Dani dan Pak Rendy yaitu. . .

- a. Membandingkan gaji yang tertinggi
- b. Merasa memiliki pekerjaan terbaik
- c. Mencari kelemahan pekerjaan teman
- d. Saling menghargai dan menghormati

7. Alat jaring besar yang dapat menangkap ikan sampai yang ukurannya paling kecil disebut dengan . . .

- a. Setrum
- b. Radar
- c. Pukat Harimau
- d. Peledak

8. Ayah Doni seorang pengukir, ia setiap hari bekerja untuk membuat jendela dan pintu yang mempunyai ukiran yang indah. Dilihat dari hasil pekerjaan ayah Doni, ia termasuk menghasilkan

- a. Barang
- b. Jasa
- c. Kayu
- d. Untung

9. Pak Rahmad adalah seorang sopir. Pagi ini ia mengangkut meja dan kursi yang dibuat para pengrajin kayu ke pasar untuk dijual. Dilihat dari pekerjaannya, maka pekerjaan Pak Rahmad termasuk menghasilkan

- a. Barang

© H

Cipta milik UIN Suska

im Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Jasa
- c. Pertolongan
- d. Bantuan

10. Pekerjaan yang bisa menghasilkan jasa adalah satpam, jasa yang dihasilkan berupa
 - a. Mengajarkan ilmu
 - b. Menghukum penjahat
 - c. Menjaga kedaulatan negara
 - d. Menjaga keamanan rumah

ISIAN

1. Seorang penjahit bisa mengerjakan banyak hal, antara lain bisa membuat baju untuk dijual dan juga membantu masyarakat untuk memperbaiki baju yang rusak. Hal ini berarti seorang penjahit pekerjaannya bisa menghasilkan dan
2. Hutan merupakan paru-paru dunia, karena pohon-pohon di hutan mampu menghasilkan yang sangat banyak.
3. Penanaman hutan kembali dinamakan
4. Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa merupakan kewajiban dari
5. Bhineka Tunggal Ika artinya adalah

SOAL *POSTEST* TEMATIK TEMA 4

Nama :

Kelas :

SDN :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Kayu merupakan sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang pekerjaan, pekerjaan di bawah ini yang tidak menggunakan kayu sebagai bahan bakunya adalah

- Pengrajin kayu
- Tukang kayu
- Penjaga hutan
- Pembuat kertas

2. Hutan merupakan kawasan yang sangat bermanfaat bagi manusia, antara lain adalah sebagai

- Penghasil emas dan perak
- Pencegah terjadinya hujan lebat
- Tempat bersembunyi para penjahat
- Penghasil kayu untuk bahan bangunan

3. Makna yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila antara lain adalah

- Saling menghargai adalah kewajiban manusia
- Setiap orang berhak bekerja dan berusaha
- Setiap manusia harus bekerja keras dan berdoa
- Persatuan akan membawa kesejahteraan

4. Contoh penerapan sila ketiga Pancasila ketika di sekolah adalah

- Mau berteman dengan semua siswa
- Menghormati bapak dan ibu guru
- Mengerjakan PR dengan baik
- Berangkat sekolah tepat waktu

5. Perhatikanlah gambar berikut!



Sumber daya alam yang ditunjukkan oleh gambar di atas termasuk sumber daya alam. . .

- Dapat diperbaharui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- B. Tidak dapat diperbaharui
 - C. Nabati
 - D. Hewani
6. Sebuah persegi panjang yang dipotong pada salah satu garis diagonalnya, maka akan terbentuk
 - a. Dua buah persegi
 - b. Empat buah segitiga
 - c. Dua buah segitiga
 - d. Empat buah persegi
 7. Sebuah segitiga mempunyai tinggi 6 cm dan panjang alas 10 cm, maka luas segitiga tersebut adalah
 - a. 60 cm^2
 - b. 30 cm^2
 - c. 20 cm^2
 - d. 16 cm^2
 9. Barang bekas bisa dimanfaatkan dengan cara
 - a. Dibakar
 - b. Dikubur
 - c. Didaur ulang
 - d. Dimasak
 10. Mengolah barang bekas seperti plastik dan botol bekas bisa bermanfaat dalam
 - a. Mengurangi jumlah sampah di alam
 - b. Mengurangi kemungkinan kekeringan
 - c. Mengusir wabah penyakit
 - d. Mencegah terjadinya kelangkaan barang

ISIAN

1. Sebutkan 3 contoh kegiatan dalam menjaga kelestarian alam!
2. Jelaskan apa saja makna yang terdapat dalam Pancasila sila pertama!
3. Bu Anisa memanfaatkan botol bekas untuk dibuat gantungan kunci yang beraneka ragam. Selain mengurangi jumlah sampah, hal tersebut juga bisa menjadi
4. Pemulung mencari botol-botol bekas untuk bisa dijual kembali, hal itu sangat bermanfaat bagi lingkungan. Botol bekas tersebut agar tidak sia-sia menjadi sampah maka nantinya akan
5. Tinggi sebuah segitiga yang mempunyai luas 144 cm^2 dan alas 24 cm adalah

Lampiran 1.10

Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Aspek Materi

INDIKATOR	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Aspek Kelayakan Isi				
Kesesuaian Materi Dengan KD	1. Kelengkapan Materi	3	4	4
	2. Keluasan Materi	4	4	4
	3. Kedalaman Materi	4	4	3
Keakuratan Materi	4. Keakuratan Konsep dan Defenisi	4	4	3
	5. Keakuratan Data dan Fakta	4	4	4
	6. Keakuratan Contoh dan Kasus	4	4	4
	7. Keakuratan Gambar, Diagram, dan ilustrasi	4	4	4
	8. Keakuratan istilah-istilah	3	3	3
Kemutakhiran Materi	9. Gambar, Diagram dan Ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	3	3	3
	10. Menggunakan Contoh dan Kasus yang Terdapat dalam Kehidupan Sehari-hari	3	3	3
Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong Rasa Ingin Tahu	4	4	4
	12. Menciptakan Kemampuan Bertanya	4	4	4
Aspek Kelayakan Penyajian				
Teknik Penyajian	1. Keruntutan Konsep	3	4	3
Pendukung Penyajian	2. Contoh-Contoh Soal Dalam Setiap Kegiatan Belajar	3	3	3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	3. Soal Latihan Pada Setiap Akhir Kegiatan Belajar	4	4	3
	4. Kunci Jawaban Soal Latihan	3	3	4
	5. Pengantar	3	3	3
	6. Glosarium dan Daftar Pustaka	3	3	3
Penyajian Pembelajaran	7. Keterlibatan Siswa	3	3	3
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	8. Ketertautan antar Kegiatan Belajar/Sub Kegiatan Belajar/Alinea	3	3	3
	9. Keutuhan Makna dalam Kegiatan Belajar/Sub Kegiatan Belajar/Alinea	4	4	4
Aspek Kelayakan Bahasa				
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	3	4	3
	2. Keefektifan kalimat	4	3	4
	3. Kebakuan Istilah	3	3	3
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	3
Dialogis dan Pembelajaran	5. Kemampuan memotivasi siswa	4	4	4
Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	3	4
	7. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	3	4	3
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Ketepatan tata bahasa	3	4	3
	9. Ketepatan ejaan	3	4	3
Jumlah		103	108	102
Hasil		3,43	3,60	3,40

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan	SV	SV	SV
------------	----	----	----

Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Aspek Bahasa

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian		
		1	2	3
A. Lugas				
Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	3	4	4
	Keefektifan kalimat yang digunakan	4	4	4
	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai fungsi	3	3	3
B. Komunikatif				
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	4
C. Dialogis dan Interaktif				
Dialogis dan Pembelajaran	Mampu memotivasi siswa	4	4	4
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa				
Kesesuaian dengan Perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	3	4
	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	3	3	3
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa				
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	4	3	4
	Ketepatan ejaan yang digunakan	3	3	4
F. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon				
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	4	4	4
	Penggunaan simbol yang tepat dan tidak berubah-ubah	4	4	4
Jumlah		39	39	42
Hasil		3,55	3,55	3,82
Keterangan		SV	SV	SV

Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Aspek Media

ASPEK	KOMPONEN YANG DINILAI	PENILAIAN		
		1	2	3
Kualitas Tampilan	Ikona atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media.	3	4	3
	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya.	4	4	4
	Kejelasan menu dan materi dalam media	4	4	4
	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	3	4
	Proses loading media	4	4	4
Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	4	4	4
	Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	4	4	3
Keterlaksanaan	Media dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja	4	3	3
Interface	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> memiliki tata letak yang baik	4	4	4
	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	4	4	4
	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf.	3	3	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

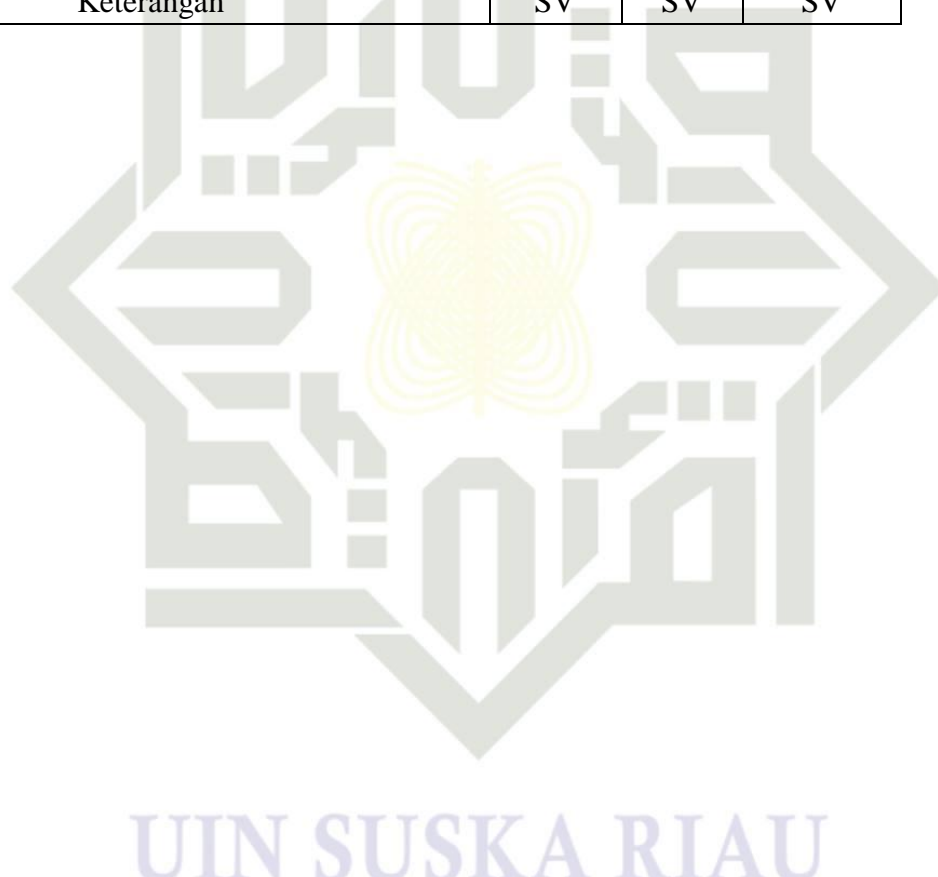
Compability	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua laptop dan komputer	4	4	3
	Media pembelajaran berbasis <i>power point interaktif</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar.	3	3	4
Jumlah		49	48	48
Hasil		3,77	3,69	3,69
Keterangan		SV	SV	SV

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1.11

Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media oleh Guru

No	Komponen yang Dinilai	Praktisi		
		1	2	3
1	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	4	4	3
2	Ketepatan judul media dengan materi	4	4	4
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4	3	4
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media	3	3	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media	4	4	4
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	4	3	4
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	3	4	4
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	3	3	4
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media	4	4	4
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	4	4	4
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media	4	3	4
12	Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku	3	3	4
Jumlah		44	42	47
Hasil		3,67	3,50	3,92

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1.12

Hasil Tes (Soal Post Test) SDIT Al-Manan Kota Dumai

No	Nama Siswa	Soal No															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	8	8	8	8	8	94
2	Responden 2	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
3	Responden 3	6	6	0	0	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	0	80
4	Responden 4	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
5	Responden 5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	7	7	5	5	84
6	Responden 6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
7	Responden 7	6	6	6	6	0	0	0	0	6	0	8	8	8	8	8	70
8	Responden 8	6	6	6	6	0	0	0	0	6	0	8	8	8	8	8	70
9	Responden 9	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
10	Responden 10	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
11	Responden 11	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
12	Responden 12	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
13	Responden 13	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
14	Responden 14	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
15	Responden 15	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
16	Responden 16	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
17	Responden 17	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
18	Responden 18	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
19	Responden 19	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen-
gutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izi-
n resmi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic Univer

20	Responden 20	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
21	Responden 21	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	4	0	8	8	81
22	Responden 22	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
23	Responden 23	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	6	8	8	8	0	0	72
24	Responden 24	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
25	Responden 25	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	4	0	8	8	81
26	Responden 26	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
27	Responden 27	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	4	0	8	8	81
28	Responden 28	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
29	Responden 29	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	4	0	8	8	81
30	Responden 30	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
Jumlah																		2444
Rata-Rata																		81,47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan tesis, atau pengutipan yang tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Tes (Soal Post Test) SDIT Al-Madinah Kota Dumai

No	Nama Siswa	Soal No															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	7	5	6	4	8	84
2	Responden 2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	3	3	5	8	0	73
3	Responden 3	6	6	0	0	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	0	80
4	Responden 4	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
5	Responden 5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	4	4	5	5	78
6	Responden 6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
7	Responden 7	6	6	6	6	0	0	0	0	6	6	8	8	8	8	8	76
8	Responden 8	6	6	6	6	0	0	0	0	6	0	7	8	8	8	8	69
9	Responden 9	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	6	8	92
10	Responden 10	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
11	Responden 11	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	5	8	8	0	8	83
12	Responden 12	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	4	8	0	8	82
13	Responden 13	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	2	8	8	0	8	80
14	Responden 14	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	0	8	84
15	Responden 15	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	5	89
16	Responden 16	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
17	Responden 17	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	8	0	8	79
18	Responden 18	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	4	82
19	Responden 19	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	0	0	72
20	Responden 20	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic Univer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen-
gutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izi-
n UIN Suska Riau.



21	Responden 21	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	4	0	8	8	81
22	Responden 22	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
23	Responden 23	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	6	8	7	0	77	
24	Responden 24	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
25	Responden 25	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	8	5	81
Jumlah																		2016
Rata-Rata																		80,64

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izi



Hasil Tes (Soal Post Test) SDIT Al-Izzah Kota Dumai

No	Nama Siswa	Soal No															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	8	1	1	3	8	75
2	Responden 2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	7	8	8	8	95
3	Responden 3	6	6	0	0	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	0	80
4	Responden 4	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	0	8	86
5	Responden 5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	4	4	5	5	78
6	Responden 6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	2	6	80
7	Responden 7	6	6	6	6	0	6	6	0	6	6	8	8	7	6	8	85
8	Responden 8	6	6	6	6	0	0	0	0	6	0	7	8	8	7	8	68
9	Responden 9	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	7	8	93
10	Responden 10	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	6	0	78
11	Responden 11	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	5	8	8	2	8	85
12	Responden 12	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	4	8	2	8	84
13	Responden 13	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	2	8	8	5	8	85
14	Responden 14	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	1	8	85
15	Responden 15	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	7	5	96
16	Responden 16	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	4	8	90
17	Responden 17	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	8	5	8	84
18	Responden 18	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	4	90
19	Responden 19	6	6	6	6	6	6	6	6	0	0	8	8	8	6	0	78

© Hak Cipta

Milik

Universitas

Suska Riau

Riau

Riau

Riau

Riau

Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, atau tujuan lain yang berkaitan dengan kebidanan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan, atau untuk tujuan lain yang bersifat edukatif, informatif, ilmiah, atau estetis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



20	Responden 20	6	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	7	8	93
Jumlah																		1688
Rata-Rata																		84,40

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univer



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izi





Lampiran 1.13

Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Subtema 1 : Jenis-Jenis Pekerjaan

KOMPETENSI INTI

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
Guruan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada	1.1.1 Menunjukkan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan simbol dengan makna sila pertama pancasila. 	Mengamati burung Garuda Pancasila dan menyebutkan simbol sila sila Pancasila. Mendiskusikan dalam	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun 	24 JP

State Islamic University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, dan sejenisnya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila</p> <p>4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>kesatuan dalam kehidupan sehari-hari Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1.1 Menjelaskan makna sila pertama Pancasila.</p> <p>4.1.1 Memberikan contoh pengamalan dari sila pertama dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh pengamalan dari sila pertama • Mengaitkan nilai-nilai pancasila yang terkandung dalam cerita. • Contoh sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama pancasila. 	<p>kelompok tentang makna sila pertama Pancasila dan contohnya dalam kegiatan sehari-hari</p> <p>Menuliskan pengalaman diri melaksanakan sila Pertama Pancasila yaitu sifat jujur.</p> <p>Menganalisis dan menyampaikan pendapat pribadi tentang sikap tokoh dalam cerita yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan guru tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <p>Memahami dan mendeskripsikan tokoh dari</p>
	<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku</p>	<p>3.5.1 Membandingkan sikap tokoh-tokoh yang terdapat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca cerita tentang “Pelestarian 	<p>Menggali informasi (wawancara) tentang kegiatan ekonomi dan</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugutan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



© Hak cipta milik UIN Suska Riau Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin	sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan	didalam cerita. 4.5.1 Menyampaikan pendapat tentang sikap yang patut dicontoh dari tokoh cerita	Alam”. <ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan tulisan. • Membaca teks tentang “Pemimpin Idola Pemimpin Yang Jujur”. • Unsur-unsur cerita. • Menganalisis sikap tokoh-tokoh dalam cerita. • Membaca cerita dan membandingkan sifat-sifat tokoh. 	berbagai pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar Mempresentasikan hasil wawancara tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan Menuliskan pendapat pribadi teks yang telah dibaca tentang “pemimpin Idola, Pemimpin yang Jujur” Membaca teks tentang “pemimpin Idola, Pemimpin yang Jujur” dan mendiskusikannya dihubungkan dengan sila pertama Pancasila Menilai dan mendeskripsikan tokoh yang ada di dalam cerita	suatu cerita <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis pekerjaan disekitar dengan menggunakan diagram venn • Mendiskusikan makna sila pertama Pancasila • Membaca cerita pendek, mendiskusikannya dan menjawab pertanyaannya • Membaca cerita tentang pekerjaan tertentu dan memberikan pendapat 	
	Ilmu Pengetahuan	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya	3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menjaga keseimbangan 	Memilih satu kegiatan menjaga	Menghubungkan sikap tokoh



<p>Alam</p> <p>Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya</p> <p>4.8Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam. Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.</p>	<p>alam dan kelestarian sumber daya alam.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh kegiatan menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam • Contoh kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam. 	<p>kelestarian alam, menuliskan laporannya dan mempresentasikan hasil kegiatan tersebut</p> <p>Menyusun 3 rencana kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam di sekitar lingkungan agar terlindungi.</p> <p>Menuliskan dan mempresentasikan contoh kegiatan yang dapat menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</p> <p>Mendiskusikan tentang pentingnya menjaga kelestarian tumbuhan sebagai upaya menjaga keseimbangan sumber daya alam</p>	<p>dengan sila pertama Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan contoh dari kegiatan untuk menjaga kelestarian sumber daya alam • Menggambar sesuai kreasi tiga dimensi tentang bangunan 	
<p>Ilmu</p>	<p>3.3Mengidentifikasi</p>	<p>3.3.1Menjelaskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis 	<p>Mengidentifikasi</p>		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, dan sejenisnya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Pengetahuan Sosial</p> <p>Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>i kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar. 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.</p>	<p>pekerjaan di daerah pegunungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis pekerjaan dalam bentuk diagram venn. • Berbagai pekerjaan dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar 	<p>pekerjaan di sekitar lingkungan</p> <p>Membandingkan pekerjaan yang ada di lingkungan tertentu dengan pekerjaan di lingkungan lain dengan menggunakan diagram venn secara berkelompok</p> <p>Mendiskusikan tentang jenis pekerjaan tertentu</p> <p>Menyusun laporan dari diagram venn dalam bentuk tulisan dan mempresentasikannya secara berkelompok</p> <p>Mendiskusikan nilai-nilai yang harus dimiliki untuk mendapatkan pekerjaan salah satunya jujur.</p> <p>Membaca teks tentang pekerjaan di lingkungannya dan</p>	<p>idaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan kegiatan pelestarian sumber daya alam di sekitar lingkungan agar terlindungi. • Mempraktikkan gerakan kaki pada bela diri silat • Membandingkan sifat-sifat tokoh. • Memberikan pendapat tentang sikap tokoh. • Menggambar tiga dimensi yang telah di buat pada pertemuan 	
---	--	---	--	---	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugutan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



© Hak cipta dan merek UIN Suska Riau				mendiskusikannya Mengidentifikasi jenis jenis pekerjaan yang dibutuhkan di masyarakat	sebelumnya Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait keliling	
Seni Budaya dan Prakarya	3.1.Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. Menggambar dan membentuk tiga dimensi.	1 Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. Menggambar rumah atau bangunan impian.	<ul style="list-style-type: none"> • Hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. • Menggambar bangunan atau rumah dengan kreatif. • Bentuk Gambar tiga dimensi 	Menggambar tiga dimensi tentang bangunan idaman		

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Subtema 2 : Pekerjaan di Sekitarku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
Guruan Pancasila dan Kewarganegara	Menerima makna hubungan	1.1.1Menunjukan rasa syukur hubungan simbol	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan simbol 	Mengamati simbol dan mendeskripsikan makna sila ke dua Pancasila	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin 	24 JP

<p>an</p> <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila. Memahami makna hubungan</p>	<p>dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan</p> <p>4.1.1 Menganalisis masalah yang terkait dengan sila kedua Pancasila.</p>	<p>dengan makna sila kedua pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar kegiatan tentang pengamalan sila kedua. • Menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila kedua pancasila • Contoh sikap yang baik dan sikap yang tidak baik terkait dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. 	<p>dengan benar Mengidentifikasi aktifitas yang mencerminkan sila ke dua Pancasila dan juga aktifitas yang bertentangan dengan sila kedua pancasila</p> <p>Berdiskusi dan menuliskan kesepakatan kelas tentang pengamalan sila ke dua Pancasila</p> <p>Membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik terkait nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila</p> <p>Menggambar/melukis kegiatan yang menunjukkan pengamalan sila ke dua pancasila dengan kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung Jawab <ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal: Catatan guru tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan pemanfaatan teknologi modern dan tradisional serta
---	---	--	--	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugutan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>simbol dengan sila-sila Pancasila. Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>				<p>dampaknya bagi sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan jenis-jenis pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi • Memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar. • Mendiskusikan makna sila kedua Pancasila 	
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)</p> <p>Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan</p>	<p>3.5.1 Menilai unsur cerita (pesan moral) menggunakan pendapat pribadi.</p> <p>4.5.1 Menyajikan penilaian unsur cerita (pesan moral) berdasarkan pendapat pribadi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca cerita “Sosok Pekerja” • Membaca cerita dan memberikan pendapat tentang sikap tokoh. • Membaca teks “Taman Yang Hilang” dan menilai unsur cerita (pesan 	<p>Membaca cerita pendek, mendiskusikannya dan menjawab pertanyaannya</p> <p>Menyampaikan pendapat secara tulisan dan lisan tentang cerita tersebut</p> <p>Menyampaikan pendapatnya mengenai suatu cerita secara lisan maupun tulisan</p> <p>Membaca cerita tentang pekerjaan tertentu dan memberikan pendapat</p> <p>Menilai unsur cerita (pesan moral),</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi contoh kegiatan pembatasan penggunaan sumber daya alam sebagai upaya pelestarian • Mendiskusikan tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan terkait • Mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi dan perkerjaan yang ada 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



<p>© Hak Cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>tulis yang didukung oleh alasan</p>		<p>moral).</p>	<p>menuliskan dan menceritakannya</p>	<p>di lingkungan sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan contoh sikap yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila 	
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>3.8.1 Mengidentifikasi dampak pemanfaatan teknologi bagi keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam. 4.8.1 Memberikan contoh pemanfaatan teknologi yang ramah lingkungan bagi kelestarian sumber daya alam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar penggunaan teknologi saat menangkap ikan. Dampak penggunaan teknologi bagi keberadaan sumber daya alam. Contoh pemanfaatan teknologi ramah lingkungan. Cara membatasi penggunaan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Contoh 	<p>Mendiskusikan dan membandingkan penggunaan teknologi penangkapan ikan baik tradisional ataupun modern Menganalisa dan menuliskan pemanfaatan teknologi modern serta dampaknya bagi pemanfaatan sumber daya alam Menuliskan tentang sumberdaya alam yang dimanfaatkan oleh kita dan bagaimana membatasi penggunaan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menilai unsur cerita (pesan moral), menuliskan dan menceritakannya <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai cerita utuh tentang pekerjaan tertentu dan memberikan pendapat Mempresentasikan hasil diskusi tentang jenis barang yang diperjualbelikan dan jenis pekerjaan yang terlibat Mengomunikasikan 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugasan, dan pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>			<p>kegiatan menjaga kelestarian alam dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>hasil apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar tiga dimensi yang telah di buat pada pertemuan sebelumnya • Mempraktikkan gerakan tangkisan pada bela diri silat • Membandingkan sifat-sifat tokoh dan mendiskusikannya. <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pendapat tentang sikap tokoh cerita dalam dongeng dan menuliskannya. • Menggambar tiga dimensi telah di buat pada pertemuan sebelumnya • Menilai unsur cerita tentang pekerjaan tertentu dan 	
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar. 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedan jenis pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi. • Contoh pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi. • Contoh pekerjaan dan kegiatan ekonomi dilingkungan sekitar. 	<p>Mengidentifikasi contoh kegiatan menjaga kelestarian alam dalam kehidupan sehari-hari (wawancara) Mengamati gambar kegiatan ekonomi mulai dari produsen sampai konsumen (misalnya ikan yang ditangkap nelayan sampai di konsumsi masyarakat) Mendiskusikan dan mempresentasikan dalam kelompok: Jenis kegiatan ekonomi, Jenis barang yang dijual belikan, Jenis pekerjaan yang terlibat pada kegiatan tersebut, dan hasil dari setiap pekerjaan Mendiskusikan gambar</p>		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, dan sejenisnya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>			<p>tentang jenis barang yang diperjualbelikan dan jenis pekerjaan yang terlibat Mempresentasikan hasil diskusi tentang jenis barang yang diperjualbelikan dan jenis pekerjaan yang terlibat</p>	<p>memberikan pendapat</p>	
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. Menggambar dan membentuk tiga dimensi.</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. Menggambar kegiatan yang menunjukkan pengamalan sila kedua Pancasila.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hal-hal yang diperhatikan saat menggambar. • Cara melakukan apresiasi terhadap gambar. 	<p>Menuliskan hasil apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi Mempresentasikan gambar hasil karyanya sebagai seorang pelukis Mengamati karya gambar tiga dimensi yang telah di buat pada pertemuan sebelumnya</p>		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, dan sejenisnya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tema 4 : Berbagai Pekerjaan
Subtema 3 : Pekerjaan Orangtuaku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu
Curuan Pancasila dan Kewarganegaraan	11 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila. Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila	1.1.1 Menunjukkan rasa syukur hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari 2.1.1 Meyakini hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. 3.1.1 Membedakan sikap yang baik dan sikap yang tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila. Menyajikan perbedaan sikap yang baik dan sikap yang	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh sikap yang baik dan sikap yang tidak baik terkait nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. • Menjelaskan simbol dengan makna sila ketiga Pancasila. • Contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar simbol sila ke tiga pancasila, mencari informasi tentang makna sila ke tiga Pancasila • Menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pengamalan sila ke tiga Pancasila • Menghubungkan sikap tokoh dengan pengamalan sila ke tiga Pancasila • Menceritakan kegiatan yang bisa dilakukan dalam 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin <p>Tanggung Jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan guru tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap 	24 JP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugasan, dan kegiatan lain yang sejenis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>Pancasila Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>tidak baik dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila.</p>	<p>dengan sila ketiga Pancasila.</p>	<p>kehidupan sehari-hari dalam rangka pengamalan sila ke tiga pancasila</p>	<p>peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan dalam pemanfaatan sumber daya alam • Mendiskusikan makna sila ketiga Pancasila • Memahami kegiatan yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka pengamalan sila ke tiga pancasila • Memberi contoh kegiatan pemanfaatan 	
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi pendapat pribadi tentang isi buku sastra. 4.5.1 Menampilkan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dongeng. • Membaca dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. • Membaca teks “Pengrajin Kayu” • Membaca teks tentang dongeng “Tupai dan Ika gabus”. • Pesan moral dalam dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. • Unsur-unsur 	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan unsur-unsur cerita dalam dongeng dan menuliskannya • Mengidentifikasi unsur instrinsik dari cerita yang dibaca dan menuliskannya dalam bentuk peta pikiran • Membaca teks tentang ‘Pengrajin cendera mata’ dan menjawab pertanyaan • Membaca teks tentang ‘Pergolahan 		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen-
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>			<p>intristik dari sebuah cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan unsur intristik dalam bentuk peta pikiran. 	<p>samapah' dan membuat peta pikiran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang 'sikap gotong royong dari nelayan' dan menjawab pertanyaan • Menilai dan menyajikan pesan moral berdasarkan pendapat pribadi • Membaca teks tentang pengrajin kayu dan menjawab pertanyaannya 	<p>barang bekas/sampah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami pemanfaatan barang bekas/sampah sebagai upaya pelestarian Sumber daya alam • Menghubungkan sikap tokoh dengan sila tiga Pancasila • Memberikan pendapat tentang sikap tokoh dalam kehidupan sehari hari 	
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber</p>	<p>3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya pemanfaatan barang bekas sebagai usaha pelestarian sumber daya alam Mengomunikasikan contoh kegiatan pemanfaatan sampah sebagai upaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk pemanfaatan sampah sebagai upaya menjaga kelestarian alam dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kegiatan terkait pengontrolan dalam pemanfaatan sumber daya alam • Mewarnai peta hutan Kalimantan dan menginformasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan • Mengamati karya gambar tiga dimensi yang telah dibuat sebelumnya 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penugasan, dan kegiatan keprofesionalan yang wajar dan diizinkan oleh pembuat karya tulis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p>	<p>pelestarian sumber daya alam</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kegiatan sebagai upaya pencegahan langkanya sumber daya alam. 	<p>dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol dalam kehidupan sehari-hari dan upaya pencegahan langkanya ketersediaan sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> Menuliskan upaya pengolahan sampah sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari Menuliskan perlengkapan dalam beladiri silat dan sumberdaya alam yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis pekerjaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari <ul style="list-style-type: none"> Menilai dan mendeskripsikan tokoh yang ada di dalam cerita Mendiskusikan sikap tokoh dalam cerita dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai cerita dalam dongeng dan menuliskannya <p>Melaporkan jenis-jenis pekerjaan terkait sosial budaya</p>	
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.3Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai</p>	<p>3.3.1Menyebutkan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jenis pekerjaan terkait sosial budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi dan perkerjaan yang 	<ul style="list-style-type: none"> 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi, dan sejenisnya.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.</p>	<p>ditemukan di lingkungan sekitar. Menyajikan kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait yang ditemukan di lingkungan sekitar.</p>	<p>diberbagai wilayah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ekonomi dan pekerjaan dilingkungan sekitar. 	<p>ada di lingkungan sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar kenampakan hutan di Kalimantan dan mendiskusikan kondisi penurunan pohon dihutan kalimantan • Berdiskusi dalam kelompok tentang proses pengolahan kayu: dari bahan baku menjadi suatu produk, jenis pekerjaan dan produk yang dihasilkannya • Mengamati bagan tentang proses pembuatan sarung Samarinda Membaca teks tentang dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja 	<p>Mengomunikasikan hasil tentang proses pengolahan kayu: dari bahan baku menjadi suatu produk, jenis pekerjaan dan produk yang dihasilkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai cerita tentang dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja keras/pekerjaan • Membandingkan gambar tiga dimensi yang dibuat oleh teman-temannya • Menggambar sesuai kreasi tiga dimensi • Menilai dongeng di daerahnya yang berkaitan dengan kerja 	
---	---	---	---	---	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin





<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.1.Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi. Menggambar dan membentuk tiga dimensi.</p>	<p>3.1.1Menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar. Menyajikan hasil apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hal-hal yang diperhatikan saat menggambar . • Menggambar dengan tema nelayan. • Proses pembuatan sarung Samarind • Cara melakukan apresiasi terhadap gambar. 	<p>keras/pekerjaan</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggambar perahu nelayan •Mengamati karya gambar tiga dimensi yang telah dibuat sebelumnya •Memberikan apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi yang dibuat oleh teman-temannya •Menyajikan hasil apresiasi terhadap karya gambar tiga dimensi 	<p>keras/pekerjaan</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggambar dan mengapresiasi gambar tiga dimensi • Menilai pesan moral yang terdapat dalam cerita
---------------------------------	--	--	---	--	--

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pen-
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

State Islamic Univer

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....

Mahasiswa

Hamimah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1.14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :
Kelas/Semester : IV (Empat) /1
Tema : 4 (Berbagai Pekerjaan)
Subtema : 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan)
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (6 JP)

KOMPETENSI INTI (KI)

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

Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi Belajar

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).	3.5.1 Menilai tokoh yang terdapat didalam cerita.
4.5. Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	4.5.1 Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan teks tulisan.

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Membandingkan jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk.
4.3. Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Melaporkan jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal penduduk dalam bentuk tulisan.

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.
4.8. Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.	4.8.1 Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca cerita tentang pelestarian alam, siswa mampu menilai tokoh yang ada di dalam cerita dengan detail.
2. Setelah membaca cerita tentang pelestarian alam, siswa mampu mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan tulisan dengan rinci.
3. Setelah membaca teks dan mengamati gambar tentang pekerjaan di pegunungan, siswa mampu membandingkan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka dalam bentuk diagram Venn.
4. Setelah membuat diagram venn, siswa mampu mengembangkan laporan tentang jenis pekerjaan dalam bentuk tulisan dengan lengkap.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu menginformasikan pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dalam bentuk peta pikiran.
6. Setelah berdiskusi, siswa mampu menuliskan contoh kegiatan yang dapat menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam dengan lengkap.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pendapat tentang tokoh cerita.
2. Jenis pekerjaan di perkebunan teh.
3. Pentingnya menjaga keseimbangan alam.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Sainifik.

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : teks bacaan, teh, poster pelestarian tumbuhan.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 4: Berbagai Pekerjaan, Subtema 1: Jenis-Jenis Pekerjaan, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta : Kementerian Guruan dan Kebudayaan.*

2. Rumah Juara

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Mintalah siswa untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>percaya diri</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa ditanya tentang jenis-jenis pekerjaan yang sudah diketahui untuk memasuki kegiatan inti. 	15 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak berdiskusi tentang jenis pekerjaan dengan memperhatikan teh yang dibawa oleh guru. 2. Siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru dan mendiskusikannya. <ul style="list-style-type: none"> • Apa manfaat teh? • Kira-kira, di mana teh tumbuh? • Pekerjaan apa saja yang terlibat sehingga teh dapat sampai ke kosumen? 3. Siswa diajak bertukar pikiran. 4. Selanjutnya, siswa diajak untuk membuka buku pelajaran dan membaca teks “Tempat Hidup Tanaman Teh” 5. Secara klasikal, siswa dibantu oleh guru membahas jawaban-jawaban yang ada dan menyimpulkannya bersama. 6. Siswa menyimpulkan nilai-nilai yang perlu dimiliki sehubungan dengan pelestarian alam dan sumber daya alam. 7. Guru dapat menguatkan materi dengan menunjukkan animasi dari Rumah Juara. 8. Siswa diminta untuk mengisi peta pikiran yang ada di dalam buku. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang cara pengisiannya sebelum mengerjakan. Guru dapat memberikan satu contoh jawaban untuk memberikan gambaran yang jelas. 9. Siswa mulai mengisi peta pikiran dan mendiskusikannya dengan teman satu kelompok. Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif. 10. Siswa diminta menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya lebih lanjut mengenai materi yang sedang dibahas. Jawaban tidak diberikan secara langsung, melainkan memberi kesempatan siswa lain untuk menjawabnya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada dan memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai pentingnya menjaga keseimbangan alam dan sumber daya alam. 11. Untuk menambah pemahaman siswa jenis-jenis pekerjaan, siswa diminta mengamati gambar dan mendiskusikan pekerjaan di sekitar perkebunan teh. Guru dapat mengajukan pertanyaan terkait gambar pada buku siswa. 12. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban-jawaban yang ada. Setiap siswa diminta untuk menuliskan jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka dan 	180 menit
----------	--	--------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>berdiskusi dengan teman di sebelahnya</p> <p>13. Siswa dibimbing oleh guru untuk berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan seputar jenis pekerjaan di sekitar lingkungan serta dampak pekerjaan tersebut.</p> <p>14. Siswa kemudian diminta untuk menuliskan perbandingan dua jenis pekerjaan yang telah didiskusikan dan menuangkannya dalam diagram venn. Diagram harus memuat dua jenis pekerjaan, daerah mereka bekerja, apa yang dikerjakan, hasil yang diperoleh, dampak dari pekerjaan mereka bagi masyarakat dan bagi pekerjaan.</p> <p>15. Siswa dibimbing oleh guru dalam menggunakan diagram venn.</p> <p>16. Siswa mengembangkan hasil diagram vennnya dalam bentuk tulisan. Tulisan siswa harus memuat seluruh aspek yang ada di diagram.</p> <p>17. Siswa memperhatikan informasi dari guru tentang tumbuhan bisa membantu manusia menjaga lingkungan. Kemudian, siswa akan membaca cerita tentang pengaruh tumbuhan terhadap keseimbangan alam.</p> <p>18. Siswa membaca cerita “Taman Bermain yang Hilang” dalam hati. Guru mengamati siswa adakah di antara mereka yang mengalami kesulitan dalam proses tersebut.</p> <p>19. Setiap kelompok diminta menjawab pertanyaan 1—4 dalam Buku Siswa dan mendiskusikannya. Kemudian, salah satu perwakilan kelompok menyampaikan hasilnya dan kelompok lain diminta untuk mengomentari.</p> <p>20. Siswa diminta untuk mengerjakan tugas nomor 5 dan 6 sebagai tugas individu. Siswa mendeskripsikan gambar yang dihasilkan. Tulisan harus meliputi alasan pemilihan tokoh, komentar tentang tokoh, alasan suka atau tidak suka.</p> <p>21. Siswa menukarkan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan temannya dan saling mengomentari. Siswa dapat bekerja berpasangan.</p> <p>22. Siswa diajak membaca teks tentang fakta tanaman bakau. Siswa diminta membaca dalam hati selama 5 menit.</p> <p>23. Guru dapat menguatkan materi dengan menunjukkan animasi peta pikiran hutan bakau dan cara melestarikannya dari Rumah Juara.</p> <p>24. Siswa diminta menuliskan jawaban dari pertanyaan yang ada. Guru memimpin diskusi kelas. Siswa yang belum pernah menyampaikan hasil pemikiran diminta untuk membacakan jawaban.</p> <p>25. Siswa diminta untuk mengisi tabel sumber daya alam</p>	
--	---	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>dan contoh kegiatan untuk menjaga kelestariannya pada Buku Siswa secara individu dan mengumpulkannya.</p> <p>26. Siswa diajak untuk merefleksikan pentingnya menjaga dan menyayangi tumbuhan yang ada di lingkungan dengan membuat poster.</p> <p>27. Siswa memperhatikan contoh membuat poster pelestarian tumbuhan yang sudah disiapkan guru sebelumnya.</p> <p>28. Siswa kemudian diminta mempresentasikan poster buatannya di depan kelas.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas sekolah selama sehari? • Sudahkah siswa mempraktikkan ajakan untuk menyayangi, menjaga, dan merawat tumbuhan di sekitar? • Sudahkah siswa mengajak orang-orang di sekitar untuk ikut menjaga dan merawat tumbuhan? 2. Pertanyaan refleksi untuk siswa dapat ditambahkan berdasarkan panduan pada lampiran di Buku Guru. 3. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>menceritakan pentingnya tumbuhan bagi kelangsungan kehidupan di bumi dan mendiskusikan jenis pekerjaan yang membantu tanaman tumbuh dengan baik lalu menyampaikannya kepada teman dan guru.</i> 5. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap percaya diri. 6. Siswa melakukan operasi untuk menjaga kebersihan kelas. 7. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	15 menit

PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap *percaya diri* melalui jurnal.

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	3.5.1 Menilai tokoh yang terdapat didalam cerita.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	3.3.1 Membandingkan jenis pekerjaan sesuai tempat hidup penduduk.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPS	3.8.1 Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian

c. Unjuk Kerja

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	4.5.1 Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan teks tulisan.	Unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 12
IPA	4.8.1 Memberikan contoh kegiatan menjaga kelestarian sumber daya alam.	Unjuk hasil dan diskusi	Daftar Periksa pada BG halaman 10 dan 12-13
IPS	4.3.1 Melaporkan jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal penduduk dalam bentuk tulisan.	Unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 11

d. Remedial

Siswa yang belum memahami cara mengisi diagram venn dapat dilatih kembali oleh guru. Mintalah siswa untuk memikirkan dua hal yang berbeda, misalnya air mineral dan air teh. Siswa kemudian menuliskan persamaan dan perbedaannya. Kemudian persamaan dituangkan ke dalam bagian tengah diagram. Perbedaan masing-masing minuman ditulis di bagian lingkaran sesuai dengan nama minumannya.

e. Pengayaan

Apabila masih ada waktu, siswa bisa menuliskan akhir cerita dari cerita ‘Taman Bermain yang Hilang’ sesuai imajinasi mereka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

b. Rubrik Penilaian Diskusi

Diskusi tentang peta pikiran pentingnya menjaga kelestarian dan sumber daya alam.

Berilah tanda centang (☐) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. ☐	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
Komunikasi non-verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. ☐	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. ☐

Penilaian (penskoran): Total Nilai Siswa / Total Nilai Maksimal × 10

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Daftar Periksa IPA

1. Tugas peta pikiran dinilai dengan tanda centang (☐).

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Seluruh kotak diisi.		
Jawaban sesuai dengan konsep.		
Jawaban fokus kepada inti pertanyaan di tengah peta pikiran.		

2. Pengisian tabel dinilai dengan menggunakan centang (☐)

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Menyebutkan dua jenis sumber daya alam dengan benar.		
Menyebutkan cara menjaga sumber daya alam dengan benar paling sedikit 3.		

d. Rubrik Penilaian IPS

Diagram Venn tentang perbedaan jenis pekerjaan dinilai dengan rubrik. Berilah tanda centang (☐) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Jenis pekerjaan dan wilayah tempat bekerja	Menyebutkan dan menjelaskan 2 jenis pekerjaan yang sesuai dengan wilayah tempat bekerja. ☐	Menyebutkan dan menjelaskan 2 jenis pekerjaan namun salah satu saja yang sesuai dengan wilayah tempat bekerja.	Menyebutkan dan menjelaskan 1 jenis pekerjaan dan wilayah tempat bekerja yang sesuai.	Menyebutkan 2 jenis pekerjaan namun tidak sesuai dengan wilayah mereka bekerja.
Tugas pekerja	Menyebutkan semua tugas pekerja yang sesuai dengan pekerjaannya.	Menyebutkan sebagian besar tugas pekerja dan sebagian besar sesuai. ☐	Menyebutkan semua tugas pekerja namun hanya sebagian kecil yang sesuai.	Tugas pekerja tidak sesuai dengan pekerjaan yang disebutkan.
Manfaat pekerjaan	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi	Menyebutkan manfaat pekerjaan bagi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pekerja dan masyarakat dengan benar.	pekerja dan masyarakat dan sebagian besar benar. <input type="checkbox"/>	pekerja dan masyarakat dan sebagian kecil benar.	pekerja dan masyarakat namun tidak ada yang sesuai atau benar.
Hasil yang diperoleh	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan semuanya benar.	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan sebagian besar benar. <input type="checkbox"/>	Menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya dan sebagian kecil benar.	Tidak menyebutkan hasil yang diperoleh pekerja dari pekerjaannya.

Penilaian (penskoran): Total Nilai Siswa / Total Nilai Maksimal $\times 10$

e. Rubrik Penilaian Bahasa Indonesia

Komentar siswa tentang tokoh dinilai dengan menggunakan rubrik. Berilah tanda centang () pada bagian yang memenuhi kriteria.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gambar	Gambar yang dihasilkan mencerminkan tokoh dalam cerita. <input type="checkbox"/>	Gambar yang dihasilkan sebagian besar mencerminkan tokoh dalam cerita.	Gambar yang dihasilkan sebagian kecil mencerminkan tokoh dalam cerita.	Gambar yang dihasilkan tidak mencerminkan tokoh dalam cerita.
Alasan pemilihan tokoh	Alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada. <input type="checkbox"/>	Sebagian besar alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Sebagian kecil alasan pemilihan tokoh didasarkan kepada fakta yang ada.	Alasan diberikan berdasarkan opini bukan fakta dari cerita.
Topik	Topik-topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Sebagian besar topik yang disampaikan sesuai dengan cerita. <input type="checkbox"/>	Sebagian kecil topik yang disampaikan sesuai dengan cerita.	Topik yang disampaikan di luar cerita yang ada.
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan	Fakta pendukung yang disampaikan	Fakta pendukung yang disampaikan	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita.

	seluruhnya sesuai dengan isi cerita.	sebagian besar sesuai dengan isi cerita. □	sebagian kecil sesuai dengan isi cerita.	
--	--------------------------------------	---	--	--

Penilaian (penskoran): Total Nilai Siswa / Total Nilai Maksimal $\times 10$

....., 2023.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(.....)
NIP / NIK

Hamimah

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi

© Hak



of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/9398/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 1 Agustus 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SDIT Al-Mannan
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

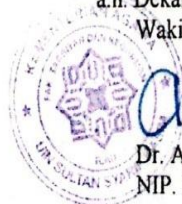
Nama	: Hamimah
NIM	: 21910125563
Semester/Tahun	: VI (Enam)/ 2023
Program Studi	: S2 PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

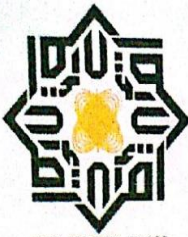
Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Amirah Diniaty
Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/9398/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 1 Agustus 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SDIT Al- Madinah
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

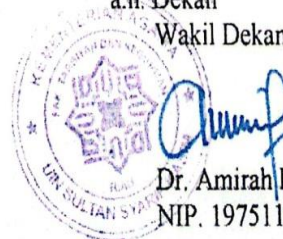
Nama : **Hamimah**
NIM : 21910125563
Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023
Program Studi : S2 PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III




Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**UIN SUSKA RIAU**

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.rik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/9398/2023 Pekanbaru, 1 Agustus 2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SDIT Al- Izzah
di
Tempat


Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :


Nama : **Hamimah**
NIM : 21910125563
Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023
Program Studi : S2 PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© H



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: fttak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.3/PP.00.9/9570/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 15 Maret 2023 M

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Hamimah**
 NIM : 21910125563
 Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023
 Program Studi : S 2 PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif untuk pembelajaran tematik kelas IV tingkat sekolah dasar islam terpadu kecamatan bukit kapur kota dumai

Lokasi Penelitian : SDIT Al-Almannan, Sdit Almadinah. Sdit Al-Izzah
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (15 Maret 2023 s.d 15 Juni 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Amirah Diniaty, m. Pd, Kons.
 19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© H

m Riau

**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
AL – MANNAN DUMAI**

Jl. Soekarno-Hatta Kompleks Mesjid Agung Al-Mannan Dumai Kel. Bagan Besar
Kec. Bukit Kapur Kota Dumai – Riau

NPSN : 69954265, Email : sditalmannan.dumai@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 058/SDIT AL-MANNAN/V/2023

Berdasarkan surat Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/6214/2023 UIN SUSKA RIAU tanggal 15 maret 2023 tentang izin melakukan Riset, maka kepala SDIT Al-Mannan Dumai dengan ini menerangkan mahasiswi dibawah ini :

Nama	: HAMIMAH
NIM	: 21910125563
Semester/Tahun	: VI (Enam)/2023
Program Studi	: S 2 PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Benar telah melaksanakan Riset di SDIT Al-Mannan Dumai pada hari Rabu, 10 Mei 2023 guna mendapatkan data pada penyusunan Tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Powerpoint Intetaktif Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dumai, 10 Mei 2023,

Ka SDIT AL-MANNAN DUMAI



MASROHANNA, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
AL - MADINAH**

Jl. Soekarno-Hatta Km. 13, Kel. Bagan Besar, Kec. Bukit Kapur, Kota Dumai – Riau
NPSN : 10495379 Email : sditalmadinahbaganbesar@gmail.com


SURAT KEPUTUSAN
KEPALA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL-MADINAH
Telah Melakukan Penelitian

Nomor : 031/SDIT AL-MADINAH/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Madinah dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswi tersebut di bawah ini:

Nama	: HAMIMAH
NIM	: 21910125563
Program Studi	: MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jenjang	: S2
Judul Penelitian	: “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dumai, 22 Mei 2023



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
AI - IZZAH

Jl, Akasia BTN Panorama, Kel. Jaya Mukti, Kec. Dumai Timur Kota Dumai – Riau

SURAT KETERANGAN

Nomor :256/SDIT AI/X/KP/027/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) AI-Izzah menerangkan bahwa:

Nama	: HAMIMAH
NIM	: 21910125563
Semester/Tahun	: VI (Enam)/2023
Prpgram Studi	: S2 PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Waktu Penelitian	: 15 Maret 2023 s.d 1 Juni 2023

Telah melaksanakan penelitian di Madrasah kami sebagai syarat untuk penyusunan tesis dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis powerpoint Interaktif untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai”**.

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Dumai, 1 Juni 2023



Halima Tutya'diah, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0781) 39064 Fax. (0781) 39117 PEKANBARU
Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/57235

TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/IF/PP.00.9/6570/2023 Tanggal 13 Juni 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

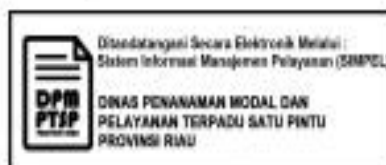
1. Nama	:	HAMIMAH
2. NIM / KTP	:	219101255630
3. Program Studi	:	PGMI
4. Konsentrasi	:	-
5. Jenjang	:	S2
6. Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI
7. Lokasi Penelitian	:	SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN BUKIT KAPUR KOTA DUMAI

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 14 Juni 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Dumai
Up. Kakan Kesbangpol dan Linmas di Dumai
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA DUMAI
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. H.R. Soebrantas Telp/Fax. (0765) 3122-440360
DUMAI

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 0197/SKP/DPMTSP/VII/2023

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA-RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Dumai, berdasarkan surat dari Pemerintah Provinsi Riau Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/57235 Tanggal 04 Juni 2023 perihal Permohonan Izin Penelitian dengan ini memberikan rekomendasi yang dimaksud kepada:

Nama : **HAMIMAH**
 No. Induk Mahasiswa : 219101255630
 Program Studi : PGMI
 Jenjang : S2
 Alamat : Jl. Soekarno Hatta Gg. Manggis Kel. Bagan Besar Timur Kec. Bukit Kapur
 Kab/Kota Dumai
 Nomor Telp : 082277229055

Untuk melakukan Penelitian/Pengumpulan Data pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai guna dijadikan pengumpulan data untuk Bahan Penelitian dengan Judul :

**" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK
 PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KECAMATAN
 BUKIT KAPUR KOTA DUMAI "**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Menjaga Tata Tertib dan Mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di daerah setempat.
3. Setelah selesai penelitian agar menyampaikan hasilnya kepada kami sebanyak 1 (satu) exemplar.

Demikian Surat Rekomendasi ini diberikan, agar dapat digunakan sebagai mana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk memberikan kemudahan dan membantu kegiatan Riset ini, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Dikeluarkan di : Dumai
 Pada Tanggal : 04 Juli 2023

Kepala



HENDRA, S.Sos, M.Si
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19660724 198602 1 002

RIWAYAT PENULIS



Hamimah, Lahir di Malindo, Kabupaten Labuhan Batu, Sumatera Utara pada tanggal 10 Oktober 1997. Anak dari Bapak Sofyan Nasution dan ibu Juriyah. Penulis menamatkan pendidikan dasarnya pada tahun 2009 di SDN 112203 Tanjung Sarang Elang. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di MTS Al-Azhar Teluk Sentosa. Setelah dari jenjang sekolah menengah pertama pada tahun 2012, penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 1 Panai Hulu Sumatera Utara. Lulus pada tahun 2015. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada tahun 2015 dan melanjutkan studi Strata-2 (S2) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2019. Berkat Rahmat Allah SWT, penulis dapat melakukan penelitian di Sekolah Dasar Islam Terpadu dengan judul tesis “Pengembangan Materi Ajar IPS Berbasis *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Dumai” dibawah bimbingan Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag dan Ibu Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. dan penulis dinyatakan lulus pada sidang munaqasyah tanggal 24 Juli 2024 sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan pendidikan S2 dan berhak menyandang gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.