

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3
MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN DI KELAS V SD NEGERI 20
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Fitri

NIM: 06131281924076

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3
MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN DI KELAS V SD NEGERI 20
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

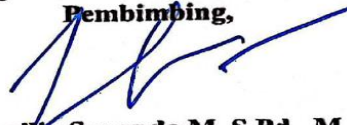
Oleh

Fitri

NIM: 06131281924076

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



**Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199102022019032019**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3
MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN DI KELAS V SD NEGERI 20
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Fitri

NIM: 06131281924076

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :
Pembimbing,


**Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199102022019032019**

Mengetahui,

Ketua Jurusan,


**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.,
NIP. 195901011986032001**

Koordinator Program Studi,


**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3
MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN DI KELAS V SD NEGERI 20
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Fitri

NIM: 06131281924076

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Kamis

Tanggal : 06 April 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Palembang, April 2023

Koordinator Program Studi,

**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri

NIM : 06131281924076

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Media Interaktif pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2023



Fitri

NIM. 06131281924076

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji bagi Allah atas semua nikmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada setiap insan manusia di muka bumi ini untuk bisa menjalani setiap kegiatan di jalan yang terbaik menurut ketetapan-Nya. Alhamdulillah yang dengan nikmat-Nya hal-hal yang baik menjadi sempurna, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul : “PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3 MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN”, yang merupakan syarat dalam menyelesaikan studi menempuh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya. Untuk itu penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada :

- 1) Orang tua saya Bapak Daud dan Ibu Napsiah yang selalu memberikan motivasi, kasih sayang, dan doa yang tak pernah henti dipanjatkan untuk kelancaran perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
- 2) Ibu dan Bapak dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan saran yang berharga sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.
- 3) Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, do'a dan semangat dalam menciptakan momen bermakna selama perkuliahan ini.
- 4) Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.
- 5) Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, yaitu Kepala sekolah, Guru, Siswa beserta Staff Pegawai di SDN 20 Tanjung Raja yang telah membantu mempermudah selama diadakannya proses penelitian.

MOTTO :

Jangan pernah putus asa atas Rahmat dan Kasih sayang Allah, hal-hal yang baik sedang dalam perjalanan kepadamu, jadi tetap sabar dan terus berusaha karena Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupan-Nya.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Penerapan Media Interaktif pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam pembentukan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE, IPU., ASEAN. Eng., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan serta mengucapkan terimakasih terutama kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis.

Indralaya, Mei 2023



Fitri
NIM. 06131281924076

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
PRAKARTA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Penerapan	6
2.1.1 Pengertian Penerapan	6
2.2 Pengertian Media	6
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran	7
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	7
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran	8
2.3 Media Interaktif	10
2.3.1 Pengertian Media Interaktif	10
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif	11
2.4 Penerapan Media Interaktif Berbasis Power Point	12
2.4.1 Pengertian Media Powerpoint	12

2.4.2	Fungsi Media Power Point	12
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan Media Power Point	13
2.5	Hasil Belajar/Hasil Akhir	13
2.5.1	Pengertian Hasil Belajar	13
2.5.3	Manfaat hasil Belajar	14
2.6	Pembelajaran Tematik	14
2.6.1	Pengertian Pembelajaran Tematik	14
2.6.2	Kompetensi Inti	15
2.6.2	Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	15
2.7	Kajian Empiris	16
2.8	Kerangka Berpikir	18
BAB III METODELOGI PENELITIAN		20
3.1	Jenis Penelitian	20
3.2	Variabel Penelitian	21
3.3	Definisi Operasional Variabel	21
3.2.1	Media Interaktif <i>Power Point</i>	21
3.2.2	Hasil Belajar	21
3.4	Subjek Penelitian	21
3.4.1	Populasi	21
3.4.2	Sampel	22
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.5.1	Tempat Penelitian	22
3.5.2	Waktu Penelitian	22
3.6	Prosedur Penelitian	22
3.6.1	Persiapan Penelitian	22
3.6.2	Pelaksanaan Penelitian	23
3.6.3	Penyelesaian Penelitian	23
3.7	Teknik Pengumpulan Data	23
3.7.1	Tes	23
3.8	Penyajian Instrumen Penelitian	24
3.8.1	Validitas dan Reliabilitas	24
3.8.2	Taraf Kesukaran Soal	31
3.8.3	Daya Pembeda Soal	32
3.9	Teknik Analisis Data	33
3.9.1	Uji Normalitas	33

3.9.2 Uji Hipotesis	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.1.1.1 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	38
4.1.1.2 Perlakuan Media Interaktif	39
4.1.1.3 Pelaksanaan <i>Posttest</i>	40
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian.....	41
4.1.2.1 Deskripsi Data tes	41
4.1.3 Analisis Data Penelitian	42
4.1.4 Uji Hipotesis	42
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Bahasa Indonesia	16
Tabel 2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator IPA	16
Tabel 3 Populasi Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja	22
Tabel 4 Rencana Perlakuan	23
Tabel 5 Kriteria Tingkat Kesukaran	31
Table 6 Indeks Pembeda Soal	32
Tabel 7 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas V	38
Tabel 8 Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas V	40
Tabel 9 Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Hasil Uji Validasi	27
Gambar 3.2 Hasil Uji t Satu Sampel	36
Gambar 4.1 Hasil Output Uji Normalitas	42
Gambar 4.2 Hasil Output Data Statistik	43
Gambar 4.3 Hasil Output Hipotesis Jenis <i>One Sample Test</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	53
Lampiran 2. SK Pembimbing Skripsi	54
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi	56
Lampiran 4. SK Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	60
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kab. Ogan Ilir	61
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari SD Negeri 20 Tanjung Raja	62
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
Lampiran 8. Media Interaktif	69
Lampiran 9. Intrumen Penelitian	84
Lampiran 10. Lembar Validasi	104
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi	107
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi	108
Lampiran 13. Lembar Jawabab Peserta Didik	109
Lampiran 14. Dokumentasi Penerapan Media Interaktif	153
Lampiran 15. Hasil Uji Perhitungan Validasi melalui SPSS	155
Lampiran 16. Hasil Uji Reabilitas	159
Lampiran 17. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	160
Lampiran 18. Hasil Uji Daya Beda Soal	160
Lampiran 19. Lembar Plagiasi	161
Lampiran 20. Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	165
Lampiran 21. Bukti Perbaikan Ujian Akhi Skripsi	178
Lampiran 22. Izin Penjilidan	179

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PADA TEMA 3
MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN DI KELAS V SD NEGERI 20
TANJUNG RAJA**

Oleh:

Fitri

06131281924076@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media interaktif pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan dan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja setelah diterapkan media interaktif pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis rancangan *One group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan rata-rata nilai *Pretest* sebesar 60,25 dan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 74,75. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di SD Negeri 20 Tanjung Raja.

Kata Kunci: Penerapan, Media Interaktif, Hasil Belajar.

**APPLICATION OF INTERACTIVE MEDIA TO THEME 3
HEALTHY FOOD SUBTEMA 1 HOW THE BODY PROCESSES
FOOD IN CLASS V SD NEGERI 20 TANJUNG RAJA**

By:

Fitri

06131281924076@student.unsri.ac.id

Advisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to apply interactive media on theme 3 healthy food sub-theme 1 how the body processes food and to determine the effect of learning outcomes on fifth grade students at SD Negeri 20 Tanjung Raja after applying interactive media on theme 3 healthy food sub-theme 1 how the body processes food. This study used the Pre-Experimental Design research method with the type of One group Pretest-Posttest Design. The sample in this study were fifth grade students consisting of 12 male students and 8 female students. The research instruments used in this study were tests and documentation. Based on the results of data analysis, an average pretest score was 60.25 and an average posttest score was 74.75. Based on the hypothesis test, the value of Sig. (2-tailed) = 0.000 which means less than 0.05 with a significant level of 5%. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that Interactive Media has an influence on the learning outcomes of grade 5 students on theme 3 healthy food sub-theme 1 how the body processes food at SD Negeri 20 Tanjung Raja.

Keywords: *Application, Interactive Media, Learning Outcomes.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari proses pembangunan manusia dalam memberikan kontribusi penting bagi pembentukan identitas yang berakar pada budaya nasional (Setiawan & Raharjo, 2017 : 4). Sedangkan Mukrimatin, Martono, dan Wanabuliandri (2018: 68) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam (UU No. 12, 2012) Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa. Oleh karena itu pendidikan dapat menjadi wadah dalam pembentukan sarana dan strategi dalam meningkatkan kemajuan bangsa dan negara.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Pane A., & Dasopang, M. D . 2017). Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (event of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa (Sunhaji, 2014 : 32). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran sangat berpengaruh dan penting karena dengan pembelajaran peserta didik dapat memperbarui dan menambah ilmu yang berguna dimasa depannya.

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menjelaskan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Dengan adanya media dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan

dan memacu semangat belajar peserta didik. Selain itu, penerapan media juga mampu meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau tersalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, Arief S dkk. 2014 : 6). Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi persoalan belajar peserta didik (Irmayani.D, Laihat, Yosef. 2019 : 9). berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media merupakan sarana pendukung dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik sebagai pengguna utama adalah media interaktif berbasis *power point*.

Microsoft Power point adalah program aplikasi untuk presentasi. *Microsoft Power point* dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan, meliputi : teks, gambar, animasi dan video (Septiana, N, 2019 : 91). Dengan demikian dapat dikatakan *Microsoft power point* merupakan sebuah aplikasi komputer untuk mengefektifkan pembelajaran. Melalui media interaktif tersebut diharapkan pembelajaran tematik terpadu akan semakin efektif dan dapat meningkatkan interaksi satu sama lain.

Menurut Daryanto dan Herry (2014: 81) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Dengan demikian pembelajaran tematik dapat dengan mudah memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan. Penelitian ini akan mengambil Tema 3 yaitu Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja.

Peneliti melakukan wawancara wal bersama guru kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja yang bernama Ibu Sri Mayuni,S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas hanya menggunakan media buku sebagai bahan ajar dan

belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran dikelas kurang bervariasi dan efektif.

Ada teori yang menyatakan bahwa media interaktif dapat mempengaruhi atau cocok atau tepat untuk pembelajaran. Rahmatiah (2021) telah melakukan penelitian mengenai “Penerapan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Inpres Mandalle Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”, berpendapat bahwa penerapan Media *Powerpoint* mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan rata-rata *pretest* adalah 60,00 dan *posttest* adalah 81,67 sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* telah meningkat. Hal ini dikarenakan *posttest* dengan media pembelajaran *powerpoint* berbeda secara signifikan dengan *pretest* tanpa media pembelajaran *powerpoint*. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05.

Risqullah, R., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2023) telah melakukan penelitian mengenai “Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Menciptakan *Student Well-Being* mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD”, berpendapat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh pembelajaran berbasis *powerpoint* untuk menciptakan *student well-being* pada mata pelajaran bahasa indonesia. Hasil jawaban angket ditemukan bahwa jumlah angket awal sebesar 1554, jumlah angket akhir sebesar 1865, dan jumlah peningkatan sebesar 311. Rata-rata angket awal sebesar 74, sedangkan jumlah rata-rata sebesar 89 dengan rata-rata peningkatan sebesar 15. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat meningkatkan kesejahteraan siswa. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh tabel t_{hitung} , t_{hitung} yaitu $H.3.299 > 1.688$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* berpengaruh terhadap pemahaman membaca siswa kelas V. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} atau t_{tabel} $17,88 > 1,70$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* berdampak pada kesejahteraan siswa kelas V sekolah dasar Indonesia.

Sehingga terbukti bahwa penerapan media *Powerpoint* dapat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang

berjudul “Penerapan Media Interaktif pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimana Pengaruh Penerapan Media Interaktif pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas V SD Negeri 20 Tanjung Raja.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait dengan penerapan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media Interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mempermudah proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran dengan

menerapkan media interaktif di SD Negeri 20 Tanjung Raja.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan media interaktif serta sebagai bekal untuk menjadi pendidik dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, dkk. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Afi Parnawi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.
- Anggraini. M, Toybah, & Sugiono. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 9 Lahat Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Melalui Penerapan Media Audio Visual. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 8(2):118.
- Aulia, L. R. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Menggunakan Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Bima Roosita, dkk. (2020). *Keterkaitan Media Interaktif dengan Semangat Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur : Educurio.
- Buku Guru Kelas 5, Tema 3: *Makanan Sehat*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto & Harry. (2014). *Pembelajaran tematik, terpadu, terintegritas (kurikulum 2013)*. Yogyakarta : Gaca Media.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. Jakarta Timur : UNJ Press.
- Fitrah. (2021 :25). *Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif*. NTB : STIT Sunan Giri Bima.
- Fitrah & Luthfiah. (2017). *Metodelogi Penelitian : Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Jawa Barat : CV Jejak.
- Fitria & indra. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Yogyakarta : Deepublish.
- Hamani & Easyid. (2015). *Statistika Dasar Kesehatan*. Yogyakarta : Deepublish.
- Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Huda. A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang : UNP Press.
- Hulu, V. T., & Sinaga, T. R. (2019). *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi*

- SPSS dan STATCAL*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hukama. M., Laihat, & Masrinawatie. (2017). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 149 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 4(1): 72.
- Husna, M., dkk. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*. 1(7): 36.
- Irmayani. D., Laihat, & Yosef. (2019). Efektivitas Penggunaan Media dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 6(1) : 9.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.
- Kusumawati. L.D, Sugito, & Mustadi. A (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 09(01) : 36.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Lubis, M. A., & Azizah, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/mi*. Jakarta : KENCAN A.
- Mamik. (2015). *Metodelogi Kualitatif*. Taman Sidoarjo : Zifatama Publishing.
- Martias, Suriyano, & Triartanto. (2019). Membangun Budaya Belajar Mahasiswa Melalui Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. 3(7) : 1012.
- Nanang, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Muis, M (2020). *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah : Teori dan Penerapannya*. Gresik : Caremdia Communication.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian pendidikan*. Yogyakarta : Absolute Media.
- Mukrimatin, Murtono, & Wanabuliandari. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(1) : 68.
- Napitupulu. (2022). *Keberagaman Budaya Bangsa Melalui Pengembangan*

- Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Barat : Perkumupulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Nefianti. (2021). *Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Metode Active Learning Tipe True or False Kelas VII SMPN 05 Lebong*. Lebong: CV. Tatakata Grafika
- Nurdin, Ismail & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Pane, A. & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. 3(2) : 337.
- Parnawi Afi. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Puspita, A. M. I, dkk. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(1): 53.
- Putra, H. K. (2019). *Monograf Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Jawa Tengah : Lakeisha.
- Putri, dkk. (2021). *Metodelogi Penelitian Sosial*. Aceh : Muhammad Zaini.
- Rahmatiah. (2021). *Penerapan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Mandalle Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Risqullah, R., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2023). Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Menciptakan *Student Well-Being* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD. 7(1) :92
- Ramli, & Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Sadiman, Arief S dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Satrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Septiana. N. (2019). *ICT Dalam Pembelajaran MI/SD*. Lekoh Barat : Duta Media Publishing.
- Setiawan, F. A., & Raharjo, M. (2022). *Media Powerpoint Berbasis Model*

- Contextual Teaching And Learning Di SDN 68 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 9(1) : 11.
- Simanullang, dkk. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 177072 Halado. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(5) : 2512.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono. R., Hasanah. H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*. 2(2) : 2014.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Toybah, Masrinawatie, & Sahara. D. (2016). *Media Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Pecahan Kelas IIIC SD Negeri 4 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 2(2) : 111.
- Wahyudin. D. (2021). *Pengembangan Kurikulum dan Standar Nasional Pendidikan*. Padangsidempuan : PGMI IAIN Padangsidempuan.
- Wiani, R., Maharani, S. D., & Susanto, R. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik tentang Keragaman Budaya di Indonesia Menggunakan Model *Quantum Learning* pada Kelas IV SD Negeri 188 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 8(2) : 138.