

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT HYPERLINK*
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING*
AND LEARNING (CTL) PADA TEMA 9 SUBTEMA 1
KELAS IV DI SDN 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fatoni Agus Setiawan

NIM : 06131381823068

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT HYPERLINK*
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL)* PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV
DI SDN 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fatoni Agus Setiawan

NIM: 06131381823068

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT HYPERLINK*
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL)* PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV
DI SDN 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fatoni Agus Setiawan

NIM: 06131381823068

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharje, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 196006111987032001



Koordinator Program Studi

Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001



**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT HYPERLINK*
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL)* PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV
DI SDN 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Fatoni Agus Setiawan

NIM: 06131381823068

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Senin

Tanggal : 10 Januari 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

2. Anggota : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.



Palembang, Januari 2022

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatoni Agus Setiawan

NIM : 06131381823068

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint Hyperlink* Interaktif Berbasis Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Di SDN 68 Palembang”. Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau penaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

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

Palembang, Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan



Fatoni Agus Setiawan

06131381823068

PRAKATA


Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint Hyperlink Interaktif* Berbasis Model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Di SDN 68 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada tim penguji yang telah memberikan sejumlah saran 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 pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Januari 2022

Penulis



Faton Agus Setiawan

06131381823068

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	4
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Teoritis	4
1.5.2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Pengembangan	6
2.2. Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.2.1. Belajar.....	6
2.2.2. Pembelajaran	7
2.3. Media Pembelajaran	8
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2.3.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	9

2.3.3. Ragam Media Pembelajaran	9
2.4. <i>PowerPoint</i> dan <i>Hyperlink</i>	11
2.4.1. <i>PowerPoint</i>	11
2.4.2. <i>Hyperlink</i>	11
2.5. Model Pembelajaran	12
2.5.1. Pengertian Model Pembelajaran	12
2.5.2. Ragam dan Karakteristik Model Pembelajaran	13
2.5.2.1. Model Pembelajaran Kooperatif	13
2.5.2.2. Model Pembelajaran Kontekstual	13
2.5.2.3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah	13
2.6. Model <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i>	14
2.6.1. Pengertian	14
2.6.2. Karakteristik	15
2.6.3. Komponen	16
2.6.4. Kegiatan dan Strategi	17
2.6.5. Langkah–Langkah	18
2.6.6. Kelebihan dan Kekurangan	19
2.7. Pembelajaran Tematik	20
2.8. Penelitian Yang Relevan	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Jenis Penelitian	23
3.2. Subjek Penelitian	23
3.3. Lokasi dan Jadwal Penelitian	24
3.3.1. Lokasi Penelitian	24
3.3.2. Jadwal Penelitian	24
3.4. Model Pengembangan	24
3.5. Prosedur Penelitian	26
3.5.1. Pendefinisian (<i>Decide</i>)	27
3.5.2. Perancangan (<i>Design</i>)	27
3.5.3. Pengembangan (<i>Develop</i>)	28

3.5.4. Penerapan (<i>Implementasion</i>)	29
3.6. Teknik Pengumpulan Data	30
3.6.1. <i>Walkthrough</i> /lembar Validasi	30
3.6.2. Wawancara	30
3.6.3. Angket	30
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	31
3.8. Teknik Analisis Data	34
3.8.1. Analisis <i>Walkthrough</i> /Lembar Validasi	35
3.8.2. Analisis Data Wawancara.....	35
3.8.3. Analisis Data Angket.....	35
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 37
4.1. Pendefinisian (<i>Define</i>).....	37
4.1.1. Analisis Awal	37
4.1.2. Pengumpulan Data.....	37
4.2. Perancangan (<i>Design</i>)	39
4.2.1. Pengumpulan Bahan Media <i>Powerpoint</i>	39
4.2.2. Rancangan Awal.....	47
4.3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	55
4.3.1. Pembuatan Media <i>Powerpoint</i>	55
4.3.2. <i>Storyboard</i>	60
4.3.3. Proses Validasi	65
4.3.4. Revisi Media <i>Powerpoint</i>	69
4.4. Penerapan (<i>Implementation</i>).....	74
4.4.1. Uji Coba Peserta Didik	74
4.5. Pembahasan	76
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 79
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Penilaian Review Ahli Desain Pembelajaran dan Materi	31
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Review Ahli Media.....	32
Tabel 3.3. Instrumen Wawancara untuk Guru	33
Tabel 3.4. Instrumen Angket Peserta Didik	33
Tabel 3.5. Kategori Nilai Angket.....	34
Tabel 3.6. Kriteria Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk	35
Tabel 3.7. Kriteria Tingkat Keefektifan Peserta Didik	36
Tabel 4.1. Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru	38
Tabel 4.2. Video Unduhan <i>Youtube</i>	40
Tabel 4.3. Gambar Unduhan	43
Tabel 4.4. Langkah dalam Mengedit <i>Background</i> dengan <i>Canva</i>	49
Tabel 4.5. Langkah dalam Mengedit Video dengan <i>Inshot</i>	52
Tabel 4.6. Tahapan Pembuatan Media <i>Powerpoint</i>	56
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Media.....	65
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Desain Pembelajaran	66
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Materi.....	67
Tabel 4.10. Hasil Validasi oleh ahli dan praktisi	69
Tabel 4.11. Hasil Revisi Produk	70
Tabel 4.12. Responden Hasil Uji Coba Media <i>Powerpoint</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE	24
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Model 4D	25
Gambar 3.3. Prosedur Pengembangan Model 3D + I	25
Gambar 3.4. Modifikasi Prosedur Pengembangan Model 3D + I	26
Gambar 4.1. Logo Aplikasi Canva	48
Gambar 4.2. Logo Aplikasi Inshot	51
Gambar 4.3. <i>Flowchart</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi.....	88
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	89
Lampiran 4 Izin Penelitian Dari FKIP UNSRI	91
Lampiran 5 Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	92
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	93
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Praktisi Materi Dan Desain Pembelajaran	94
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Praktisi Materi Dan Desain Pembelajaran	95
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Media	97
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Media	98
Lampiran 11 Perangkat Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1.....	100
Lampiran 12 Dokumentasi Validasi Ahli dan Praktisi	118
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....	118
Lampiran 14 Hasil Pengecekan Similarity.....	119
Lampiran 15 Surat Pengecekan Similarity.....	120
Lampiran 16 Hasil Media <i>Powerpoint</i> Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 5...	121
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	137
Lampiran 18 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	142
Lampiran 19 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	144
Lampiran 20 Izin Penjilidan Skripsi	145

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT HYPERLINK*
INTERAKTIF BERBASIS MODEL *CONTEXTUAL TEACHING*
AND LEARNING (CTL) PADA TEMA 9 SUBTEMA 1
KELAS IV DI SDN 68 PALEMBANG**

Fatoni Agus Setiawan (06131381823068)
06131381823068@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmumraharjo@unsri.ac.id.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta efektifitas dari media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D + I terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Implementation*. Penelitian ini melakukan validasi desain pembelajaran, materi dan media serta dilakukan uji coba terbatas kepada 9 peserta didik kelas IV B. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh nilai presentase 88,57% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari praktisi desain pembelajaran memperoleh nilai presentase 90,00% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari praktisi materi memperoleh nilai presentase 92,50% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai presentase 86,00% yang dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* sudah layak atau valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Powerpoint Hyperlink, Interaktif, Contextual Teaching And Learning.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE HYPERLINK
POWERPOINT MEDIA BASED ON CONTEXTUAL TEACHING
AND LEARNING (CTL) MODEL ON TEMA 9 SUBTEMA 1
CLASS IV AT SDN 68 PALEMBANG**

Fatoni Agus Setiawan (06131381823068)
06131381823068@student.unsri.ac.id

Supervising Lecturer : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
makmumraharjo@unsri.ac.id.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop interactive hyperlink powerpoint media based on a contextual teaching and learning model on the tema 9 subtema 1 class IV at SDN 68 Palembang and also aims to determine the validity and effectiveness of the media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 3D + I model consisting of Define, Design, Develop, and Implementation. This study validated learning designs, materials, and media and conducted a limited trial to 9 students of class IV B. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 88.57% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from learning design practitioners obtained a percentage value of 90.00% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material practitioners obtained a percentage value of 92.50% which was categorized as very valid. Field trials, the results of student's assessment of the media get a percentage value of 86.00% which is categorized as very effective. Based on the results of this study, it can be concluded that the PowerPoint media is feasible or valid and effectively used in the learning process.

Keywords: Hyperlink Powerpoint, Interactive, Contextual Teaching And Learning.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk dapat melatih manusia menjadi makhluk yang sempurna. Pendidikan merupakan bagian dari proses pembangunan manusia yang memberikan kontribusi penting bagi pembentukan identitas yang berakar pada budaya nasional. Pendidikan memiliki unsur pengetahuan, keterampilan dan sikap yang tertanam dalam kreativitas dan kepribadian siswa. Hal ini merupakan syarat bahwa peningkatan mutu pendidikan harus selalu didorong dan dilaksanakan dalam menghadapi zaman yang tidak jauh dari idealisme bangsa.

Perkembangan zaman yang begitu pesat memiliki dampak bagi peserta didik, hal inilah yang mendorong pendidikan di Indonesia untuk lebih inovatif dan kreatif agar tidak tertinggal dengan dunia global. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam dunia pendidikan adalah dengan dikembangkannya kurikulum 2013 yang terus menerus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum 2013 menekankan pada teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga seluruh komponen pendidikan baik guru dan peserta didik lebih memahami tentang teknologi tersebut. Teknologi diciptakan sesuai dengan esensinya, untuk membantu kegiatan-kegiatan yang jika digunakan dengan baik akan berdampak positif bagi penggunaannya begitupun sebaliknya (Pribady, 2017:4).

Penerapan kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran berbasis tema yang terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik memerlukan sebuah inovasi baik teknologi dan media dalam pengajaran agar proses pembelajaran semakin efektif. Dengan adanya teknologi dan media dalam pengajaran yang memadai, membuat guru bukan menjadi salah satu sumber belajar dan menyampaikan pengetahuan melainkan hanya sebagai fasilitator. Peran lain teknologi dan media adalah meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media merupakan bagian dari teknologi yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Smaldino (2011:14) mengatakan jika proses pengajaran berpusat pada guru, maka peran teknologi dan media sebagai pendukung pengajaran. Sedangkan jika pengajaran berpusat pada peserta didik, maka peserta didik adalah pengguna utama dari teknologi dan media. Selain itu, media sebagai bagian dari teknologi harus di tunjang dengan penggunaan model pembelajaran. Model ini berperan penting dalam penyampaian informasi pengetahuan yang memudahkan peserta didik untuk berfikir secara mandiri dalam proses belajar. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar salah satunya model *contextual teaching and learning*. Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman pribadi peserta didik yang kemudian dapat di terapkan di kehidupan nyata.

Pemanfaatan media *powerpoint hyperlink* interaktif melalui model *contextual teaching and learning* ini sebagai pusat kegiatan peserta didik yang memungkinkan para guru untuk memeriksa dan memperbaiki masalah yang dialami peserta didik, melakukan komunikasi baik secara individual maupun kelompok. Teknologi tidak serta merta menggantikan peran guru, tetapi lebih kepada membantu guru dalam aktivitas belajar. Penggunaan model melalui media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi belajar dan sekaligus terjadi interaksi yang baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Powerpoint adalah sebuah program komputer yang dibuat untuk keperluan presentasi (Prihady, 2017:104). *Powerpoint* menjadi media pembelajaran yang cukup mudah untuk dibuat dan diaplikasikan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan. *Powerpoint* di desain sedemikian rupa dengan fitur-fitur yang canggih didalamnya yang membuat media satu ini banyak digemari oleh sebagian orang. Salah satu fiturnya yaitu *hyperlink* yang digunakan untuk membuat pintasan menuju slide lain dalam dokumen yang sama. Dengan fitur-fitur tersebut diharapkan pembelajaran akan semakin efektif dan dapat meningkatkan interaksi satu sama lain. Ditambah lagi dengan penggunaan model pembelajaran yang membuat pelaksanaan pembelajaran semakin efektif.

Pemanfaatan media *powerpoint* dengan bantuan *hyperlink* serta didukung model pembelajaran sangatlah cocok digunakan terlebih untuk pelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1, karena peserta didik diajak untuk memahami materi yang abstrak dengan langkah-langkah sesuai model pembelajaran yang dapat meningkatkan persepsi dan interaksi langsung dengan media *powerpoint*.

Pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 adalah pembelajaran yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya belajar tema 9 kayanya negeriku subtema 1 merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dengan metode penyelidikan terkait cara mengumpulkan fakta serta menarik sebuah kesimpulan (Nasution, dkk., 2006:1.7). Beberapa atau sebagian peserta didik menganggap bahwa pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 dinilai kurang menarik, padahal di dalamnya sangat banyak bahan-bahan yang menarik dan seharusnya pembelajaran tersebut semakin diminati peserta didik. Oleh karena itu, penting sekali bagi guru agar menemukan cara bagaimana peserta didik mampu memahami konsep secara utuh, tanpa mengalami kesulitan. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tema 9 kayanya negeriku subtema 1 perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran tersebut.

SDN 68 Palembang merupakan salah satu sekolah yang cukup kuat dalam melakukan inovasi di bidang pembelajaran, karena didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai sehingga pelaksanaan pengembangan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar agar pencapaian tujuan peningkatan konsep belajar peserta didik pada salah satu materi yang diajarkan maupun seluruh materi pelajaran dapat dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengembangkan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* dengan judul “Pengembangan Media *PowerPoint Hyperlink* Interaktif Berbasis Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Di SDN 68 Palembang”.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1.2.1. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning*.
- 1.2.2. Materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini terdapat di tema 9 kekayaan negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 5.
- 1.2.3. Penelitian ini hanya menguji validitas dan efektifitas produk yang dikembangkan di kelas IV SDN 68 Palembang.

1.3. Rumusan Masalah

- 1.3.1. Bagaimana mengembangkan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang yang teruji validitasnya?
- 1.3.2. Bagaimana efektivitas penggunaan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Mengetahui cara mengembangkan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang yang teruji validitasnya.
- 1.4.2. Mengetahui efektivitas penggunaan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada tema 9 subtema 1 kelas IV di SDN 68 Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan terkait pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning*.

1.5.2. Manfaat Praktis

- 1.5.2.1. Bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada tema 9 subtema 1 yang bersifat abstrak serta melatih peserta didik belajar mandiri.
- 1.5.2.2. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* dalam proses belajar dan melatih peserta didik mengenai materi yang bersifat abstrak serta sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka inovasi pada pembelajaran tema 9 subtema 1 di SDN 68 Palembang.
- 1.5.2.3. Bagi sekolah diharapkan hasil pengembangan ini hendaknya menjadi inspirasi dan acuan bagi perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran pada pembelajaran tema 9 subtema 1 di SDN 68 Palembang.
- 1.5.2.4. Bagi peneliti diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan dalam pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhirudin, dkk. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Gowa:CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anggraini, A.A, Wiryokusumo, I dan Leksono, I. (2021).“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF DAN ANGKA DENGAN MODEL ADDIE”, *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 9(4):426-432.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 01-09.
- Aziz, R. W., dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung:CV. Media Sains Indonesia.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Press
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Fitri, I. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) Berbantuan Bahan Ajar Desain Didaktis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ferni, E. N., dkk. (2021). *Pendidikan dan Promosi Kesehatan*. Bandung:CV. Media Sains Indonesia
- Ginting, G. L. (2019). Analisa Algoritma Raita pada Automatic Hyperlink. In *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)* (Vol. 1, pp. 886-893).
- Ginting, M. O. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas V Sd Negeri 058355 Aman Damai Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2): 69-78.

- Harahap, S., & Isya, W. (2020). Model Pendidikan Nilai dan Karakter di Sekolah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1): 21-33.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1): 15.
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01).
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2): 16-27.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional"*. Sumedang-Jawa Barat:UPI Sumedang Press.
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran tematik*. Depok:PT Raja Grafindo Persada.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1): 91-96.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(6): 1-10
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4(1): 63-76.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang->

[mulyatiningsih-mpd/7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf](#). Diakses pada 11 September 2021.

- Nasution, N., dkk. (2006). *Pendidikan IPA di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Oktavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Sleman:Deepublish.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Ponidi, dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu-Jawa Barat:CV. Adanu Abimata.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 159673.
- Pribadi, B. A.(2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta:Kecana.
- Puspasari, N., Fajriani, D. A., Rahmah, A. M., Yuniar, N. Y., & Adjie, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Inshot Bagi Guru di TK Umayah Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 65-70.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Ritonga, W. S. (2019). *Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Dharma Wanita Pertiwi Medan Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Rizqi, M. R. (2018). Peran Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Motivasi Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 137-154.

- Rulyansah, A., & Sholihati, M. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 194-211.
- Saputri, S. M. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 7(3): 29-38.
- Saputro, M. P. B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi KeEmpat*. Jakarta:Prenada Media.
- Sherer, P. & Shea, T. (2011). Using Online Video to Support Student Learning and Engagement. *College Teaching*. 59. 56-59. 10.1080/87567555.2010.511313.
- Sholeh, M. (2017). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. (2011). *Intructional Technology & Media For Learning Edisi Kesembilan*. Jakarta:Kencana.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta:Deepublish.
- Sugiarto, T. (2020). *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. CV Mine.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Sulfemi, W. B. & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2): 73-84.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember – Jawa Timur:CV Pustaka Abadi.
- Susiloningsih, W. (2016). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGSD pada matakuliah konsep IPS dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1): 57-66.

- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis perencanaan pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 2 (1): 78-88.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jawa Timur:Cerdas Ulet Kreatif.
- Widyastuti, A., dkk.. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Medan:Yayasan Kita Menulis.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83.