

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
HYPERLINK INTERAKTIF BERBASIS MODEL
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD
NEGERI 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Ridho

NIM : 06131381924047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

202

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
HYPERLINK INTERAKTIF BERBASIS MODEL
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD
NEGERI 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Ridho

NIM : 06131381924047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
HYPERLINK INTERAKTIF BERBASIS MODEL
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD
NEGERI 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Ridho

NIM : 06131381924047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan

Pembimbing



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 196006111987032001

Koordinator, Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
HYPERLINK INTERAKTIF BERBASIS MODEL
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD
NEGERI 68 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Ridho

NIM : 06131381924047

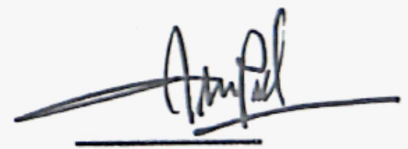
Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Senin

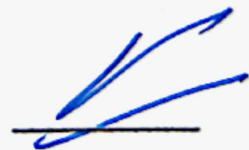
Tanggal : 14 November 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



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



Palembang, November 2022

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ridho

NIM : 06131381924047

Prosi : 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 Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 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 pengaduan 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, 22 November 2022

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Ridho

06131381924047

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 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 Drs. Marwan Pulungan, 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 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 Dr. Siti Dewi Maharani, 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.

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

Palembang, 22 November 2022

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Ridho

06131381924047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGUJIAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusam Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitain	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Manfaat Teoriti.....	4
1.5.2. Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Pengembangan	5
2.1.1. Pengertian Pengembangan.....	5
2.2. Media Pembelajaran.....	5
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran	6

2.2.3. Ragam Media Pembelajaran	7
2.3. <i>PowerPoint</i> dan <i>Hyperlink</i>	7
2.3.1. <i>Powerpoint</i>	7
2.3.2. <i>Hyperlink</i>	8
2.3.3. Interaktif.....	10
2.4. Model Pembelajaran	10
2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran.....	10
2.4.2. Ragam dan Karakteristik Model Pembelajaran.....	11
2.4.2.1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
2.4.2.2. Karakteristik Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	11
2.4.2.3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah	12
2.5. Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	13
2.5.1. Pengertian Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	13
2.5.2. Langkah-Langkah Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	14
2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> ...	14
2.6. Pembelajaran Matematika	15
2.7. Penelitian yang Relevan	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1. Jenis penelitian.....	19
3.2. Subjek Penelitian	19
3.3. Lokasi dan Jadwal Penelitian	19
3.3.1. Lokasi Penelitian.....	19
3.3.2. Jadwal Penelitian	19
3.4. Prosedur Penelitian	19
3.4.1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	20
3.4.2. Tahap Perancangan (<i>Designi</i>)	21
3.4.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	21
3.4.4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	22
3.5. Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1. Lembar Validasi	23

3.5.2. Wawancara.....	23
3.5.3. Angket.....	24
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	24
3.7. Teknik Analisis Data.....	26
3.7.1. Analisis Lembar Validasi	26
3.7.2. Analisis Data Wawancara.....	29
3.7.3. Analisis Data Angket Peserta Didik	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	33
4.1.1. Analisis Awal	33
4.1.2. Pengumpulan Data.....	33
4.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	35
4.2.1. Pengumpulan Bahan Media <i>Powerpoint</i>	35
4.2.1.1. Video.....	35
4.2.1.2. Gambar.....	36
4.2.2. Rancangan Awal.....	38
4.2.2.1. Flowchart	39
4.3. Tahap Perancangan (<i>Development</i>)	39
4.3.1. Pembuatan Media <i>Powerpoint</i>	39
4.3.2. <i>Storyboard</i>	44
4.3.3. Proses Validasi	48
4.3.4. Revisi Media <i>Powerpoint</i>	52
4.4. <i>Implementation</i>	54
4.4.1. Uji Coba Peserta Didik	54
4.4.1.1. Uji Coba Kelompok Kecil	55
4.4.1.2. Uji Coba Kelompok Besar	56
4.5. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1. Kesimpulan.....	60

5.2. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Penilaian Review Ahli Desain Pembelajaran dan Materi.....	24
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Review Ahli Media	25
Tabel 3.3. Kisi-kisi Wawancara Guru.....	25
Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket Peserta Didik	25
Tabel 3.5. Instrumen Penilaian Review Ahli Desain Pembelajaran dan Materi ...	27
Tabel 3.6. Instrumen Penilaian Review Ahli Media.....	28
Tabel 3.7. Kategori Nilai Angket	28
Tabel 3.8. Kriteria Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk.....	29
Tabel 3.9. Instrumen Wawancara Guru	29
Tabel 3.10. Instrumen Analisis Angket Peserta Didik.....	30
Tabel 3.11. Kategori Nilai Angket	31
Tabel 3.12. Kriteria Tingkat Keefektifan.....	32
Tabel 4.1. Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru	34
Tabel 4.2. Video Unduhan <i>Youtube</i>	36
Tabel 4.3. Gambar Unduhan	36
Tabel 4.4. Tahapan Pembuatan Media <i>Powerpoint</i>	40
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Validasi Desain Pembelajaran dan Materi	48
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Validasi Media.....	50
Tabel 4.7. Hasil Validasi Oleh Ahli.....	51
Tabel 4.8. Hasil Revisi Produk.....	52
Tabel 4.9. Responden Hasil Uji Coba Media <i>Powerpoint</i> Kelompok Kecil	55
Tabel 4.10. Responden Hasil Uji Coba Media <i>Powerpoint</i> Kelompok Besar	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cara mengakses fitur <i>hyperlink</i> di <i>powerpoint</i>	9
Gambar 2.2. Mengatur <i>hyperlink</i> untuk slide dan suara ketika ditekan.....	9
Gambar 2.3. Penampilan <i>slide</i> yang format setelah ditekan	9
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Model 4D	18
Gambar 3.2. Modifikasi Prosedur Pengembangan Model 4D.....	20
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i>	39
Gambar 4.2. Tampilan Pembuka	44
Gambar 4.3. Tampilan Meni	45
Gambar 4.4. Tampilan Identitas Materi	45
Gambar 4.5. Tampilan Materi	46
Gambar 4.6. Tampilan Refleksi.....	47
Gambar 4.7. Tampilan Profil.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	66
Lampiran 2 Surat Permohonan Membimbing Skripsi	67
Lampiran 3 Surat Kesediaan Membimbing Skripsi.....	68
Lampiran 4 SK Pembimbing	69
Lampiran 5 Izin Penelitian Dari FKIP UNSRI.....	71
Lampiran 6 Izin Penelitain Dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	72
Lampiran 7 Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	73
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 9 Permohonan Validator Ahli Desain Pembelajaran dan Materi.....	77
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Materi	76
Lampiran 11 Telah Validasi Ahli Desain Pembelajaran dan Materi	79
Lampiran 12 Permohonan Validator Ahli Media	80
Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Ahli Media	81
Lampiran 14 Telah Validasi Ahli Media	83
Lampiran 15 Angket Uji Coba Uji Coba Kelompok Kecil.....	84
Lampiran 16 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
Lampiran 17 Angket Uji Coba Uji Coba Kelompok Besar	87
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	89
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Coba Terbatas	90
Lampiran 20 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	91
Lampiran 21 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	92
Lampiran 22 Hasil Media <i>Powerpoint</i> Materi Bangun Ruang	93
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Skripsi.....	116
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi.....	120
Lampiran 25 Bukti Perbaikan Skripsi.....	129
Lampiran 26 Izin Penjilidan Skripsi	130

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT*
HYPERLINK INTERAKTIF BERBASIS MODEL
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SD
NEGERI 68 PALEMBANG**

Muhammad Ridho (06131381924047)
06131381924047@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang kelas V SDN 68 Palembang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan efektifitas dari media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D terdiri dari pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini melakukan validasi desain pembelajaran, materi dan media serta dilakukan uji coba terbatas kepada 1 kelompok kecil berjumlah 5 peserta didik dan 1 kelompok besar berjumlah 10 peserta didik di kelas V C. Hasil penilaian validasi dari ahli desain pembelajaran dan materi memperoleh nilai presentase 87,27% yang dikategorikan valid. Hasil penilaian validasi ahli media memperoleh nilai presentase 91,42% yang dikategorikan valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai presentase 98,6% untuk kelompok kecil dan 86% untuk kelompok besar 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
THEORY FOR GEOMETRY CLASS V SD NEGERI 68
PALEMBANG***

Muhammad Ridho (06131381924047)
06131381924047@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study developed an hyperlink powerpoint interactive contextual teaching and learning on the material for class V SDN 68 Palembang to determine the validity and effectiveness of the media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 4D model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. This study validated learning designs, materials and media and conducted limited trials to 1 small group of 5 students and 1 large group of 10 students in class V C. The results of the validation assessment from learning design experts and materials obtained a percentage value of 87, 27% which is categorized as valid. The results of the media expert validation assessment obtained a percentage value of 91.42% which was categorized as valid. Field trials, the results of students' assessment of the media obtained a percentage value of 98.6% for small groups and 86% for large groups which were categorized as very effective. Based on the results of this study it can be concluded that PowerPoint media is feasible or valid and effective for use in the learning process.

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik di suatu lingkungan belajar yang terdapat sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu merupakan salah satu cara agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dengan pendidikan global. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat dalam proses pembelajaran dapat terciptalah media yang menarik dan efektif.

Media berperan penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik di kelas ataupun di luar kelas. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018). 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.

Dalam meningkatkan minat peserta didik perlu di buat media interaktif yang dapat menambah keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran . Untuk membuat media interaktif dibutuhkan aplikasi atau program komputer yang dapat mempermudah dalam pembuatan media tersebut. *Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi dalam komputer yang dapat digunakan untuk membuat keperluan presentasi (Prihady, 2017:104). Penggunaan *powerpoint* dapat mempermudah dalam mengaplikasikan materi pembelajaran kedalam media yang dirancang. Banyaknya fitur-fitur canggih membuat aplikasi ini digemari oleh banyak orang. Fitur *hyperlink* dalam *powerpoint* dapat digunakan

untuk membuat pintasan ke seluruh slide yang ada di dokumen yang sama tersebut. Dengan banyaknya fitur-fitur tersebut pembuatan media akan dipermudah yang nantinya diharapkan membuat kegiatan pembelajaran akan menjadi efektif dan menambah keaktifan pada peserta didik satu sama lain. Ditambah dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan disampaikan akan membuat pembelajaran semakin efektif.

Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam model pembelajarn yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran salah satunya model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Model pembelajaran *contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik (Muslich, 2007). Dengan menggunakan model ini pembelajaran akan ditekankan pada pengalaman pribadi peserta didik yang nantinya akan diterapkan dalam kehidupan nyata.

Bangun ruang merupakan salah satu materi dari mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari peserta didik yang didalamnya terdapat banyak ilmu dan kegunaan dalam kehidupan sehari-hari (Rahma,2013). Beberapa atau sebagian besar peserta didik menganggap pelajaran matematika terkesan susah dan sulit dimengerti, dengan pandangan inilah menyebabkan peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika dan kegiatan pembelajarn menjadi kurang menarik. Begitu juga materi bangun ruang, peserta didik mengalami kesusahan untuk mengimajinasikan bangun ruang tersebut dalam kegiatan pembelajaran, padahal materi ini terdapat banyak hal yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari hari. Disinilah guru dituntut memainkan kreativitasnya untuk menggunakan berbagai macam teknik ataupun media agar materi dapat dengan mudah dipahami peserta didik (Sutawidjaja dan Dahlan, 2014). Dengan menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* materi bangun ruang dapat disampaikan dengan kehidupan nyata.

SDN 68 Palembang adalah salah satu sekolah yang gencar dalam melakukan pembaruan inovasi dalam kegiatan pembelajaran serta didukung

dengan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga pelaksanaan pengembangan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* bisa berjalan dengan lancar agar peserta didik dapat mencapai peningkatan konsep belajar pada salah satu materi yang akan dipelajari. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa penggunaan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru di SDN 68 Palembang.

Berdasarkan latar belakang diatas, 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 Materi Bangun Ruang Kelas V 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 buku matematika BAB 4 materi bangun ruang sub pelajaran 1 membahas volume bangun ruang.
- 1.2.3 Penelitian ini hanya menguji validitas dan efektifitas produk yang dikembangkan di kelas V SDN 68 Palembang

1.3. Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang kelas V SDN 68 Palembang yang teruji dan layak?
- 1.3.2 Bagaimana efektifitas *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang kelas V SDN 68 Palembang?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Mengembangkan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang kelas V SDN 68 Palembang yang teruji validasinya.
- 1.4.2 Mengidentifikasi efektivitas penggunaan media *powerpoint hyperlink* interaktif berbasis model *contextual teaching and learning* pada materi bangun ruang kelas V 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 keaktifan dan interaksi dalam materi bangun ruang serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun ruang dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 1.5.2.2 Bagi guru dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam materi bangun ruang serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika dan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka inovasi pada pelajaran matematika materi bangun ruang di SDN 68 Palembang.
- 1.5.2.3 Bagi sekolah diharapkan hasil pengembangan ini dapat menambah koleksi media pembelajaran di perpustakaan dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi bangun ruang 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

- A.Octavia, Shilpy. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama.
- Azhar Arsyad.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Depdiknas. Jakarta.
- Fatoni Agus Setiawan, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FAKULTAS KEGURUAN DAN, P. (2022). *Pengembangan Media Powerpoint Hyperlink Interaktif Berbasis Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Pada Tema 9*. <https://repository.unsri.ac.id/62573/>
- Ginting, G. L. (2019). *Analisa Algoritma Raita pada Automatic Hyperlink*. In Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS) (Vol. 1, pp. 886-893).
- 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).
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Istiningsih. (2012). *Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Jannah, R (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Mandasari, D. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pkn Kelas V Yang Berorientasi Pada Pendekatan Ctl (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Lerpak 3 Bangkalan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n2.p1003-1008>.
- Matheson V.A., Abt-Perkins, D., Snedden, D. (2002). *Making PowerPoint interactive with hyperlinks*. Poster session presented at the annual American Economic Association Convention, Atlanta, GA
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Nopiyanti, E. (2017). Sainifik Pembelajaran Literasi Sains Di Sekolah Dasar. *Sainifik Pembelajaran Literasi Sains Di Sekolah Dasar*, 43–55.
- Pribadi, B. A.(2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta:Kecana.
- Rahma, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
- 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.

- Sholeh, M. (2017). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Jambi: FKIP Universitas Jambi.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. (2011). *Intruictional Technology & Media For Learning Edisi Kesembilan*. Jakarta:Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, R., Mulyadi, & Hidayat, T. (2021). Pengaruh Kecemasan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri Ngadirojo. *Pendidikan Matematika, 20*, 1–8.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember – Jawa Timur:CV Pustaka Abadi.
- Supardi, A. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Penddikan Dasar*, 1–25.
- Sutawidjaja, A., & Dahlan, J. A. (2014). *Pembelajaran matematika*. Jakarta: UT Press.
- Wet, C.F. (2006). *Beyond Presentations: Using PowerPoint as an Effective Instructional Tool*. *Gifted Child Today*, 29(4) 29-39
- Widyastuti, A., dkk.. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Medan:Yayasan Kita Menulis.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta:Rineka Cipta.Wibawanto,