

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ketercapaian tujuan pembelajaran berpedoman pada peran seorang pendidik, hal ini menunjukkan untuk bisa mencapai proses belajar mengajar dengan baik. Berdasarkan hal tersebut maka pendidik harus mempunyai jiwa kompetensi yang bisa memadai dalam proses pembelajaran. Kompetensi dalam hal ini bisa terlihat dari segi strategi, model ataupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Namun untuk penggunaan media pembelajaran ini sendiri masih dikatakan sangat rendah.<sup>2</sup> Menurut Susila berpendapat bahwa pendidik jarang menggunakan media pembelajaran karena masih proses memilih dalam menyesuaikan materi pembelajaran dan untuk membuat media yang sederhana membutuhkan waktu yang sedikit lama.<sup>3</sup>

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Febikana Rahmawati, S.Pd sebagai wali kelas IV di SDN Besowo III mengungkapkan bahwa penggunaan media sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini dibuktikan dalam pelaksanaannya, pendidik dikelas hanya menggunakan buku paket bergambar dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga peserta didik menjadi kurang tertarik. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan saat proses pembelajaran diketahui bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran ips. Selain itu,

---

<sup>2</sup> Ainul Marhamah Hasibuan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa," *Elementary School Journal* 11, no. 2 (2021): 134–143.

<sup>3</sup> Fachrur Rozie, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran," *Widyagogik* 5, no. 2 (2018): 6.

peserta didik juga mengalami kesulitan untuk mengetahui berbagai macam-macam suku, rumah adat, dan pakaian adat.

Hal ini terbukti dari hasil ulangan harian yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari 12 peserta didik kelas IV hanya 5 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 7 peserta didik lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Di SDN Besowo III kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran ips adalah 75.<sup>4</sup> Sehingga akar dari permasalahan ini yaitu pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah tanya jawab dan hanya mengandalkan buku siswa maupun guru serta pendidik belum mempunyai inovasi ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut membuat nilai peserta didik kurang memuaskan sehingga nilai peserta didik masih banyak yang dibawah rata-rata. Pendidik mata pelajaran IPS menyarankan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang suatu proses keberhasilan selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi suatu keberhasilan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Menurut Ananda dan Nuraini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga menimbulkan peserta didik menjadi lebih aktif. *Powerpoint* ini menjadi salah satu software yang dapat menyusun materi untuk digunakan pada saat presentasi yang menjadikan lebih mudah dan efektif. *Powerpoint* juga sangat mudah digunakan untuk semua kalangan

---

<sup>4</sup>Febikana Rahmawati, "Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Guru Mata Pelajaran IPS," 2022.

sehingga *powerpoint* ini bisa digunakan untuk presentasi, mengajar, dan bisa membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sendiri terletak pada peserta didik, disamping menyimak materi peserta didik juga diajak untuk berinteraksi melalui *powerpoint* dengan cara mengerjakan quis. Hal ini bertujuan untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup>

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik. Apabila peserta didik sudah dapat merubah tingkah laku, maka hal tersebut sudah bisa dikatakan sebagai keberhasilan dalam proses belajar. Menurut Hamalik, hasil belajar merupakan tingkah laku yang timbul, contohnya dari yang tidak tahu peserta didik menjadi tahu, dan nantinya akan menimbulkan pertanyaan yang baru, kesanggupan dalam menghargai seseorang, dan bisa menjaga emosional. Hasil belajar peserta didik sendiri dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengingat suatu pelajaran yang telah disampaikan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung dan juga pendidik juga ingin mengetahui bagaimana peserta didik dapat menerapkan ilmu yang sudah diajarkan oleh pendidik di kehidupan sehari-hari serta dapat memecahkan masalah yang timbul. Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dari beberapa aspek diantaranya kemampuan peserta didik dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan analisis sistensis dan evaluasi.<sup>6</sup>

Berdasarkan dari permasalahan diatas dan dari pendapat para ahli maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint*

---

<sup>5</sup> Ni Luh Putu Sintia Dewi and Uda Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 77–78.

<sup>6</sup> Alidawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko," *Indonesia Journal Of Social Science Education* 1, no. 1 (2019): 71.

interaktif dikarenakan *powerpoint* interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Besowo III. Peneliti memilih materi pembelajaran keberagaman suku dan budaya dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan. Alasannya karena secara umum materi tersebut dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam lingkungan sekolah maupun non sekolah.

Banyak hasil dari penelitian terdahulu yang telah berhasil mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan *powerpoint* interaktif ini pernah dilakukan oleh Ika Dewi Sukmawati dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SDN 151 Pekanbaru”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada subtema 1 kelas IV, mempermudah guru untuk mengatasi peserta didik yang kurang fokus dalam belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*R&D*). Beberapa hal dari tulisan ini yang memiliki kesamaan dengan tulisan penulis adalah: sama-sama menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*), mengembangkan media yang sama yakni media *Powerpoint* Interaktif. Selain itu peneliti juga menemukan perbedaan dari tulisan ini dengan tulisan peneliti yakni lokasi penelitian.<sup>7</sup>

Berdasarkan dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya media

---

<sup>7</sup> Ika Dewi Sukmawati, “Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru,” Skripsi, Pekanbaru, Universitas Islam Riau, 2022.

*powerpoint* interaktif, diharapkan dapat merangsang daya konsentrasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran dengan media *powerpoint* interaktif ini jauh lebih menyenangkan karena dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan media *powerpoint* interaktif ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keberagaman suku dan budaya. Dengan harapan agar peserta didik kedepannya bisa lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan pendidik. Berikut adalah indikator dari hasil belajar menurut Moore yaitu, ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.<sup>8</sup>

Dari uraian diatas maka peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media Interaktif Kebud (Keberagaman Suku Dan Budaya) Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Besowo III Kediri**” sebagai bahan penelitian.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang telah di tentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi keberagaman suku dan budaya di SDN Besowo III?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *powerpoint* interaktif pada materi keberagaman suku dan budaya di SDN Besowo III?

---

<sup>8</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 327.

3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif pada materi keberagaman suku dan budaya di SDN Besowo III?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan yang diharapkan oleh pengembang dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat bermanfaat ketika digunakan selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru.
2. Dapat menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi keberagaman suku dan budaya di SDN Besowo III.
3. Dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi keberagaman suku dan budaya dikelas IV.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disajikan berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi Keberagaman Suku dan Budaya pada kelas IV.
2. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
  - a. Pembukaan:
    - 1) Judul media
    - 2) Kompetensi dasar.
  - b. Materi yang diberikan yaitu menjelaskan tentang pengertian keberagaman suku bangsa, suku, pakaian, rumah adat.

- c. Materi pembelajaran berisikan teks, gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga terdapat kuis-kuis yang menarik.
3. Kuis ini berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran yaitu tentang macam-macam rumah adat, suku bangsa, dan pakaian adat. Peserta didik disuruh untuk memilih jawaban benar atau salah.
4. Pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikembangkan melalui *microsoft powerpoint 2013*.
5. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif akan didesain menarik dengan kombinasi warna yang berbeda-beda. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
6. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif juga bisa dikatakan menghemat biaya karena media ini hanya perlu menggunakan *microsoft powerpoint 2013*.
7. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media *powerpoint* pada umumnya yaitu media *powerpoint* interaktif ini terdapat suara didalam nya dan tamplate dari *powerpoint* interaktif ini bisa bergerak. Sedangkan *powerpoint* biasa tidak disertai dengan tampilan suara dan tamplate dari *powerpoint* biasa hanya itu-itu saja.
8. Media *powerpoint* interaktif ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena di SD tersebut pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Sehingga jika menggunakan media *powerpoint* interaktif ini nantinya peserta didik tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi wadah fasilitator yang dapat berperan menjadi sumber belajar disekolah maupun dirumah yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai keberagaman suku dan budaya, sehingga peserta didik tidak merasa bingung dan dapat membedakan berbagai macam keberagaman suku dan budaya. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang digunakan lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Sebagai pemicu untuk dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yang diharapkan dapat berkonsentrasi lebih dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2. Bagi Pendidik**

Media ini dapat dijadikan masukan dan referensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mampu memberikan semangat bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar menjadi kegiatan yang lebih efektif dan menarik.

### **3. Bagi Peneliti**

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk bisa mengembangkan teori yang didapat selama dibangku kuliah, dan dapat memberikan kontribusi pemikiran

peneliti yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang disajikan yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini disertai dengan suara, gambar dan kuis yang mampu menarik perhatian peserta didik.
- b. Media pembelajaran interaktif ini diintegrasikan dengan berbagai macam gambar rumah adat, pakaian adat, dan suku bangsa yang akan meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik pada materi keberagaman suku dan budaya.
- c. Media pembelajaran interaktif ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media interaktif ini bersifat visual kongkrit (terlihat dengan jelas) yang nantinya akan membangun rekonstruksi pemahaman peserta didik secara lebih jelas dibandingkan hanya dengan berhayal saja. Media *powerpoint* interaktif ini terdapat 2 arah yang dimana ketika animasinya bagus dan visual kongkritnya dapat serta terdapat gabungan suara dan audiovisual, maka itu akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.

### 2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Peneliti membatasi penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai alat pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berisikan materi keberagaman suku dan budaya pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1

dan 2 “Keberagaman suku dan budaya” peserta didik kelas IV SDN Besowo III.

- c. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan berisi gambar-gambar pakaian adat, rumah adat, dan suku bangsa yang nantinya akan didesain semenarik mungkin dan ditambah dengan hiasan-hiasan yang menarik.
- d. Subjek penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas tinggi di SDN Besowo III.

### **G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional**

Definisi istilah atau definisi operasional merupakan landasan yang dapat dijadikan batasan dari masalah yang akan dijadikan objek penelitian, definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pembelajaran yang telah ada.
2. Media pembelajaran *powerpoint* merupakan suatu media yang berbentuk *powerpoint* dan dihias semenarik mungkin seperti buku yang berisi menu, suara, materi, kuis, dan gambar-gambar pakaian adat, rumah adat, suku bangsa yang dapat menarik minat peserta didik untuk bisa mempelajarinya lebih dalam lagi yang nantinya akan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Interaktif merupakan suatu media yang nantinya dapat berinteraksi dengan peserta didik yang didalamnya berupa gambar, suara, tulisan, video, maupun animasi yang bisa dikembangkan nantinya.

4. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya dari salah satu aspek potensi saja.
5. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pengembangan media yang dimaksud dari definisi istilah yang ada diatas bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keberagaman suku dan budaya di SDN Besowo III.

## H. Penelitian Terdahulu

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Erika Dwi Yunita, Puri Selfi Cholifah, Imam Nawawi (Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, Universitas Negeri Malang, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” <sup>9</sup>	Perbedaan terdapat pada ateri yang digunakan yaitu penelitian ini materi diangkat suku bangsa dan agama, sedangkan penelitian ini mengangkat materi keragaman suku budaya Indonesia. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan 7 tahap, sedangkan pada penelitain ini menggunakan 5 tahap. .	Persamaan terdapat pada fokus penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran interaktif.
2	Gestiana Ragin, Ina Magdalena, Dayu	Perbedaan terdapat pada ateri yang	Persamaan terdapat pada media pembelajaran yaitu

<sup>9</sup> Erika Dwi Yunita, Puri Selfi Cholifah, and Imam Nawawi, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 12 (2021): 1036–50.

	Retno Puspita (Jurnal Pendidikan Tambusai, PGSD, Universitas Muhammdiyah Tangerang 2022) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Powerpoint</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar” <sup>10</sup>	digunakan yaitu penelitian ini mengangkat mapel Bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini mengangkat mapel IPS. Sujek penelitian ini kelas III, sedangkan penelitian ini kelas IV.	sama menggunakan media interaktif berbasis <i>powerpoint</i> . Menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> .
3	Muhammad Muslim Machub Sulthony (Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar 2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Siswa SD Negeri Giwangan Yogyakarta” <sup>11</sup>	Perbedaan terdapat pada subyek penelitian yaitu kelas V, sedangkan penelitian ini kelas IV. Model pengembangan menggunakan 4D, sedangkan pada penelitian ini model pengembangan menggunakan <i>ADDIE</i> .	Persamaan terdapat pada materi yaitu keragaman budaya Indonesia. Menggunakan media pembelajaran interaktif.
4	Intan Febriana (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang 2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WOT (Website On Tumblr) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi	Perbedaan terdapat pada lokasi penelitian ini dilakukan Semarang sedangkan peneliti melaksanakan penelitian ini di Kediri. Model pengembangan ini menggunakan 7 tahap, sedangkan model pengembangan	Persamaan terdapat pada ateri yang digunakan yaitu keragaman suku budaya Indonesia. Memiliki fokus penelitian yang sama yaitu mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.

<sup>10</sup> Gestiana Ragin, Ina Magdalena, and Dayu Retno Puspita, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022).

<sup>11</sup> Muhammad Muslim Machbub Sulthony, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Siswa Sd Negeri Giwangan Yogyakarta,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 20, no. 5 (2016).

	Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas IV SD THB Semarang <sup>12</sup>	yang dilakukan peneliti menggunakan 5 tahap.	
5	Ridha Hikma Zaira Tamar (Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya dan Bangsa Di Wilayah Indonesia Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Kelas V SD/MI” <sup>13</sup>	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan Ridha Hikma Zaira terletak pada Subjek penelitian adalah kelas V Sekolah Dasar, sedangkan Subyek penelitian ini adalah kelas V. Lokasi penelitian yang digunakan yaitu di Bandar Lampung, sedangkan lokasi penelitian yang dilakukan peneliti di Kediri. Model penelitian yang digunakan Ridha menggunakan 7 tahap. Sedangkan model penelitian yang digunakan peneliti menggunakan 5 tahap saja.	Persamaan terdapat pada tujuan penelitian yaitu mengetahui kelayakan media dan pengembangan media. Serta sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif.
6	Ika Dewi Sukmawati (Skripsi Program Studi Pendidik Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau Pekanbaru 2022) dengan judul	Perbedaan terdapat pada lokasi penelitian yaitu di Pekanbaru, sedangkan peneliti melakukan penelitian ini di Kediri.	Persamaan terdapat pada fokus penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>powerpoint</i> . Serta menggunakan model

<sup>12</sup> Intan Febriana, “*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2017*,” Skripsi. Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017.

<sup>13</sup> Ridha Hikma Zaira Tamar, “*Skripsi Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*,” 2019.

	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru” <sup>14</sup>		pengembangan sama-sama menggunakan <i>ADDIE</i> .
7	Saas Asela, Unik Hanafiah Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, dkk (Jurnal Inovasi Penelitian. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 2020) dengan judul “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual” <sup>15</sup>	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Saas Asela pada Subyek penelitian, lokasi penelitian. Materi yang diangkat dalam penelitian ini adalah PAI, sedangkan materi yang diangkat peneliti adalah IPS. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah studi literatur, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian <i>R&amp;D</i> .	Persamaan terdapat pada media pembelajaran, yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif.

<sup>14</sup> Ika Dewi Sukmawati, “*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru.*”

<sup>15</sup> Saas Asela et al., “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 7 (2020).