

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI
BANGUN DATAR DI KELAS III SDN 01 ULAK KARANG SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:
RAHMA YULIA
NPM: 2110013411004



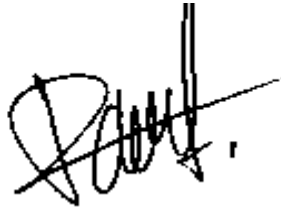
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III SDN 01 ULAK KARANG SELATAN

Disusun Oleh:



RAHMA YULIA

NPM. 2110013411004

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan**” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, Maret 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Executive Summary

Rahma Yulia. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Datar”

Pembimbing: Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

Media *Power Point* interaktif berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dirancang sebagai alat bantu pembelajaran inovatif untuk siswa kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan dasar dalam memahami konsep unsur-unsur bangun datar (titik, garis, ruas garis, dan sinar garis). Menurut Anyar, (2020:16) *Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media ini mengikuti lima langkah utama model *Problem Based Learning* dari Amrina, (2019:225) yaitu: orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan mengevaluasi. Dalam implementasinya, media ini menghadirkan gambar interaktif seperti ruang tamu dan lingkungan kelas sebagai konteks nyata bagi siswa untuk mengidentifikasi unsur-unsur bangun datar. Siswa diajak untuk berdiskusi, menjodohkan unsur bangun datar dengan gambar di papan tulis, serta berlatih melalui kuis interaktif. Tes evaluasi di akhir pembelajaran dirancang agar siswa dapat menjawab secara individu dan kolektif, dengan umpan balik visual berupa emoji benar atau salah. Penggunaan *Power Point* interaktif tanpa hyperlink disesuaikan dengan keterbatasan fasilitas sekolah yang tidak memiliki komputer dan larangan penggunaan HP bagi siswa. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dengan menggunakan media *power point* interaktif berbasis model PBL, siswa akan lebih terdorong untuk menganalisis permasalahan, mengidentifikasi informasi yang relevan, dan menemukan solusi secara mandiri. Model pembelajaran ini dapat melatih mereka untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas, karena pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis akan membuat siswa lebih fokus dan mengurangi kecenderungan untuk bermain-main saat pelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif berbasis model PBL ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, khususnya dalam materi Bangun Datar. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Datar di Kelas III SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research And Development* (R&D). Tahap Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang mengembangkan sebuah produk. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Thiagaraja dalam mesra, (2023:43) terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pada penelitian peneliti hanya sampai tahap (*develop*) karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil validitas rata-rata validitas yakni 89,5% memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Sedangkan praktikalitas media *Power Point* interaktif berbasis model *Problem Based Learning* untuk siswa kelas III C SDN 01 Ulak Karang Selatan yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan perolehan rata-rata praktikalitas persentase 88,97%. Dan efektivitas hasil belajar siswa media *Power Point* interaktif berbasis model *Problem Based Learning* untuk siswa kelas III C SDN 01 Ulak Karang Selatan yang dihasilkan memenuhi kriteria efektif dengan persentase 0,92 yang dipersentasekan menjadi 92% sehingga media tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Matematika di kelas III sekolah dasar. Hal ini berarti media *Power Point* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Power Point Interaktif, Kuis Interaktif, Media Pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Amrina, Z., (2019). *Development of Problem-based Mathematic Learning Model to Increase Students' Competence. KnE Sciences*, 222-233.
- Anyar, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point. Journal Edducation and Technology*, 1-16.
- Romi Mesra, (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Executive Summary

Rahma Yulia. 2025. "Development of Interactive Power Point Learning Media Based on Problem Based Learning Model on Flat Building Material"

Supervisor: Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Interactive Power Point media based on the Problem Based Learning (PBL) model is designed as an innovative learning tool for elementary students of grade III SDN 01 Ulak Karang Selatan in understanding the concept of flat geometry elements (points, lines, line segments, and rays). According to Anyar, (2020:16) Microsoft Power Point is a software that will help in compiling an effective, professional, and easy presentation. This media follows the five main steps of the Problem Based Learning model from Amrina, (2019:225), namely: orienting students to problems, organizing students to learn, guiding individual/group investigations, developing and presenting work results, and evaluating. In its implementation, this media presents interactive images such as the living room and classroom environment as a real context for students to identify flat geometry elements. Students are invited to discuss, match flat geometry elements with images on the board, and practice through interactive quizzes. The evaluation test at the end of the learning is designed so that students can answer individually and collectively, with visual feedback in the form of true or false emojis. The use of interactive Power Point without hyperlinks is adjusted to the limitations of school facilities that do not have computers and the prohibition of the use of mobile phones for students. This learning model is expected to improve conceptual understanding, critical thinking skills, and active involvement of students in the learning process.

By using interactive power point media based on the PBL model, students will be more motivated to analyze problems, identify relevant information, and find solutions independently. This learning model can train them to think critically and make decisions in solving problems. In addition, this media can also help teachers in managing the class, because more interesting and dynamic learning will make students more focused and reduce the tendency to play around during the lesson. Thus, the development of interactive Powerpoint learning media based on the PBL model is expected to be an effective solution in improving the quality of learning at SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, especially in the Flat Building material. Based on the explanation above, the researcher is interested in conducting a study entitled "Development of Interactive Power Point Learning Media Based on the Problem Based Learning Model on Flat Building Material in Class III of SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan".

This type of research is development research or Research And Development (R&D). The development research stage is a type of research that develops a product. In this study, the researcher used the Thiagaraja development model in Mesra, (2023:43) consisting of four stages, namely the definition stage, the planning stage (design), the development stage (develop) and the dissemination stage (disseminate). In the study, the researcher only reached the (develop) stage due to time and cost constraints.

Based on the results of the research analysis, it can be concluded that the average validity results obtained are 89.5%, meeting the criteria of very valid and can be used as a learning medium in elementary schools. While the practicality of the interactive Power Point media based

on the Problem Based Learning model for class III C students of SDN 01 Ulak Karang Selatan that has been developed is stated to be very practical with an average practicality percentage of 88.97%. And the effectiveness of student learning outcomes of interactive Power Point media based on the Problem Based Learning model for class III C students of SDN 01 Ulak Karang Selatan produced meets the criteria of effective with a percentage of 0.92 which is expressed as 92% so that the media is effective for use in the Mathematics learning process in class III elementary schools. This means that the Interactive Power Point media Based on the Problem Based Learning Model is very valid, practical, and effective in improving student learning outcomes in learning.

Keywords: Interactive Power Point, Interactive Quiz, Learning Media

DAFTAR RUJUKAN

- Amrina, Z., (2019). *Development of Problem-based Mathematic Learning Model to Increase Students' Competence*. *KnE Sciences*, 222-233.
- Anyar, D. (2020). *Development of Interactive Learning Media Based on Microsoft Power Point*. *Journal of Education and Technology*, 1-16.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. *Puitika*, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162--173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimalisasikan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. *Jurnal gervasi*, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)

- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar PAI di SDN 16 Kota Padang. *MANAZHIM*, 4(1), 133-144.
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah dalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- Sarina, D., Hidayat, A., Zen, A. R., Gusvita, A., Safni, P., Yanda, T. A., & Alfurqan, A. (2021). Persepsi Wali Santri Terhadap Pendidikan Seks pada Anak di TPQ Baitul Amal Kota Padang. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 2(1), 12-25.
- Shobri, F., & Alfurqan, A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Program Sekolah Penggerak di SD Negeri 03 Kandis. *Journal on Education*, 5(3), 7938-7945.
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin, E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang. Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students. Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.
- Romi Mesra, (2023). *Research & Development in Education. Tanjung Morawa, Deli Serdang Regency: PT. Mifandi Mandiri Digital.*