

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi di SMP Negeri 3 Kroya

Ahmad Dahlan<sup>1</sup>, Sriyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.281](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.281)

Submitted:

March 2, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

---

#### Keywords:

*Learning Media, Interactive PowerPoint, Social Studies, Learning Outcomes*

---

### ABSTRACT

This research was conducted because teachers need ICT-based learning media, namely interactive PowerPoint adapted to the KTSP, to be used in the learning process. The purpose of this study was to develop a learning media in the form of interactive PowerPoint for class IX in social studies subject matter of Socio-Cultural Change and Globalization at SMP Negeri 3 Kroya Kab. Cilacap. This type of research is research and development. This study uses a nine-step development research procedure proposed by Borg and Gall, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product trials, 7) product revision, 8) use trial, and 9) product revision which will then become the final product in the form of interactive PowerPoint learning media for class IX students of SMP Negeri 3 Kroya. The subjects in this study were students of class IX SMP Negeri 3 Kroya. The instruments used in this study were a list of interview questions and questionnaires. The list of questions is used to conduct a needs analysis of subject teachers at SMP Negeri 3 Kroya. Questionnaires were used to validate the interactive PowerPoint learning media conducted by two learning media experts and two social studies teachers.

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



---

#### Corresponding Author:

**Ahmad Dahlan**

Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, PO BOX 2020, Purwokerto 53182

---

### 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi dewasa ini dan di masa yang akan datang terutama di bidang informasi dan komunikasi menyebabkan perubahan pada bidang pendidikan. Guru dituntut untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan budaya yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini [1]. Usaha nyata yang dapat diterapkan guru sesuai perkembangan zaman adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) atau biasa kita kenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media pembelajaran berbasis TIK merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya) dan teknologi komunikasi sebagai sarana penyebaran informasi [1].

Media pembelajaran sangat berperan penting guna menyampaikan informasi. Media tersebut digunakan sebagai sarana menyampaikan atau membuktikan hal terkait materi pembelajaran. Media sangat membantu peserta didik dalam menyerap materi. Selain menggunakan media yang bersifat konvensional (benda-benda konkret di lingkungan sekitar, buku, dan gambar cetak). Penggunaan media berbasis TIK memiliki daya tarik tersendiri untuk memancing antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Selain itu, sekolah juga memiliki sarana yang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis TIK. Namun, dari beberapa keunggulan tersebut, guru mengalami beberapa kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK, sehingga media tersebut jarang digunakan. Ciri khas dari media interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya. GUI tersebut dapat dioperasikan oleh pemakai untuk mencari informasi yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan banyak keuntungan bagi guru [2], yaitu meliputi: (1) media pembelajaran interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan, (2) media pembelajaran interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang diinginkan, kajian materi pelajaran lebih lengkap memungkinkan media pembelajaran interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami peserta didik, (4) umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Selain guru, peserta didik pun akan memperoleh manfaat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini. Manfaat tersebut meliputi: (1) penggunaan media pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar. (2) pembelajaran akan lebih bermakna, (3) media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individual, (4) media pembelajaran dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu, dan (5) media pembelajaran dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.

Hakikat IPS menurut [3] IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hakikat untuk mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan mengenai kondisi sosial yang terdapat pada lingkungan peserta didik, sehingga dengan diberikannya pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik serta memiliki tanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Sedangkan menurut [3] tujuan pembelajaran IPS disekolah dasar sebagai berikut: (1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupannya kelak saat berada dalam lingkungan masyarakat. (2) Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi didalam kehidupan bermasyarakat. (3) Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk berkomunikasi dengan warga masyarakat lain dan bidang keilmuan serta bidang keahlian. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. Membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan pengembangan media *PowerPoint* interaktif ini adalah karena media ini memiliki berbagai kelebihan sesuai pendapat [4] yang meliputi: praktis, dapat memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat, memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, dapat dipergunakan berulang ulang, lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis serta memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, gambar, video, animasi, dan grafik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengembangkan melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PPT* Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IX SMP Negeri 3 Kroya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. [2] menyatakan bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. [5] menambahkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) ialah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sehingga dari berbagai pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian atau cara ilmiah untuk meneliti, merancang/ mengembangkan, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Mengembangkan (inovasi) berarti memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah ada supaya lebih praktis digunakan, lebih produktif dan lebih efisien. Menguji produk yang telah ada untuk diketahui kualitasnya melalui ahli atau pakar sesuai bidangnya. Jadi hasil dari Penelitian dan Pengembangan (R&D) ini adalah sebuah produk yang telah dikembangkan dan diuji validitasnya. Dengan demikian peneliti memilih jenis penelitian ini untuk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi.

### Teknik Analisis Data

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dan komentar yang dikemukakan oleh empat validator media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif baik dari dosen maupun guru.

Data tersebut kemudian dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk pengembangan yang dihasilkan.

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor dari penilaian oleh pakar media pembelajaran berbasis TIK dan guru. Skor data koisioner validasi media berpedoman pada skala *Likert* (kriteria 1 sampai 4). Kriteria 1 berarti kurang, kriteria 2 berarti baik, kriteria 3 berarti cukup, dan kriteria 4 berarti sangat baik. Langkah awal peneliti adalah menghitung rata-rata dari hasil validasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}}$$

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikonversikan ke skala empat. [6] dengan menentukan jarak interval terlebih dahulu. Penentuan jarak interval ( $J_i$ ) dapat diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan:

$t$  = skor tertinggi ideal dalam skala ;  $4r$  = skor terendah ideal dalam skala ;  $1 J_k$  = jumlah kelas interval ;  $(4 - 1) / 4 = 0,75$

Hasil dari perhitungan rata-rata skor yang diperoleh kemudiandikonversikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif sesuai tabel 3.8. klasifikasi kriteria penilaian media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif skala 4 adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Klasifikasi Kriteria Penilaian**

Skor Akhir	Klasifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Sedangkan, perhitungan pada kuesioner respon peserta didik terhadap media pembelajaran

*PowerPoint* Interaktif dihitung dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Jumlah skor respon} = \frac{\text{jumlah skor respon}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

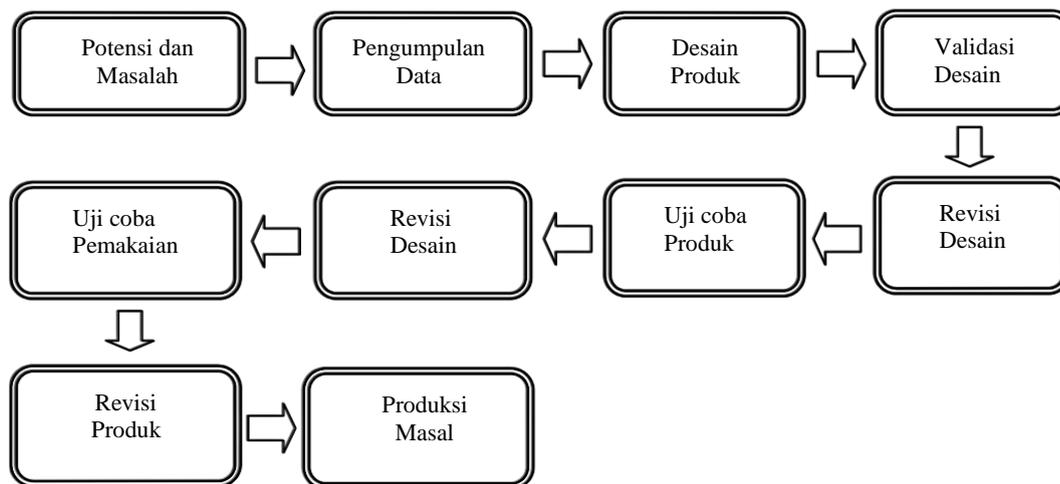
Kriteria penyusunan instrumen menurut Arikunto (2004:18) untuk menganalisis data respon peserta didik maka dilakukan dengan kuesioner, yang terdiri dari alternatif jawaban berupa : sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Selanjutnya, peserta didik harus memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang ( $\surd$ ). Langkah yang dilakukan peneliti adalah mencari rata-rata respon peserta didik dari hasil kuesioner. Kategori rata-rata respon peserta didik berdasarkan kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan menurut [7] dapat melihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Klasifikasi Rata-rata Respon Peserta didik**

Rentang Persentase Skor	Interval Skor	Kategori
81%-100%	81-100	Baik sekali
61%-80%	61-80	Baik
41%-60%	41-60	Cukup
21%-40%	21-40	Kurang
<21%	<21	Kurang sekali

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dikembangkan berdasarkan langkah pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut seperti yang dikutip dalam [5] dapat dilihat pada bagan berikut ini.

**Bagan 1. Langkah Pengembangan Borg dan Gall**

Untuk lebih memahami bagan langkah-langkah pengembangan Borg dan Gall, maka akan dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi merupakan segala sesuai yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi sebenarnya. Potensi dan masalah dalam penelitian harus menunjukkan data empiris (fakta/ sesuai kenyataan yang ada). Data tentang potensi dan masalah dapat diperoleh dari pengalaman sendiri, laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan perorangan atau instansi yang masih terkini sesuai perkembangan jaman.

#### 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

#### 3. Desain Produk

Hasil dari tahap ini berupa desain produk baru lengkap dengan spesifikasinya yang nantinya dapat

dimanfaatkan untuk kehidupan manusia, khususnya untuk guru. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar dan bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Produk yang dihasilkan diharapkan lebih praktis, lebih produktif dan lebih efisien.

#### 4. Validasi Desain

Tahap ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai dan memberi saran terhadap desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya.

#### 5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

#### 6. Uji coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak dapat langsung diuji coba dulu, tapi desain produk harus dalam bentuk prototipe. Prototipe inilah yang selanjutnya diuji coba. Uji coba pada tahap ini dilakukan secara terbatas. Tujuan uji coba ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah desain produk tersebut lebih efektif dan efisien mengatasi masalah atau tidak.

#### 7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan kegiatan memperbaiki desain produk yang didasarkan pada saran-saran pada tahap uji coba produk secara terbatas. Perbaikan dilakukan agar kualitas produk lebih meningkat.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Sebelum pengujian terhadap produk secara terbaas berhasil, dan telah dilakukan revisi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian. Uji coba pada tahap ini dilakukan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya produk baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

#### 9. Revisi Produk

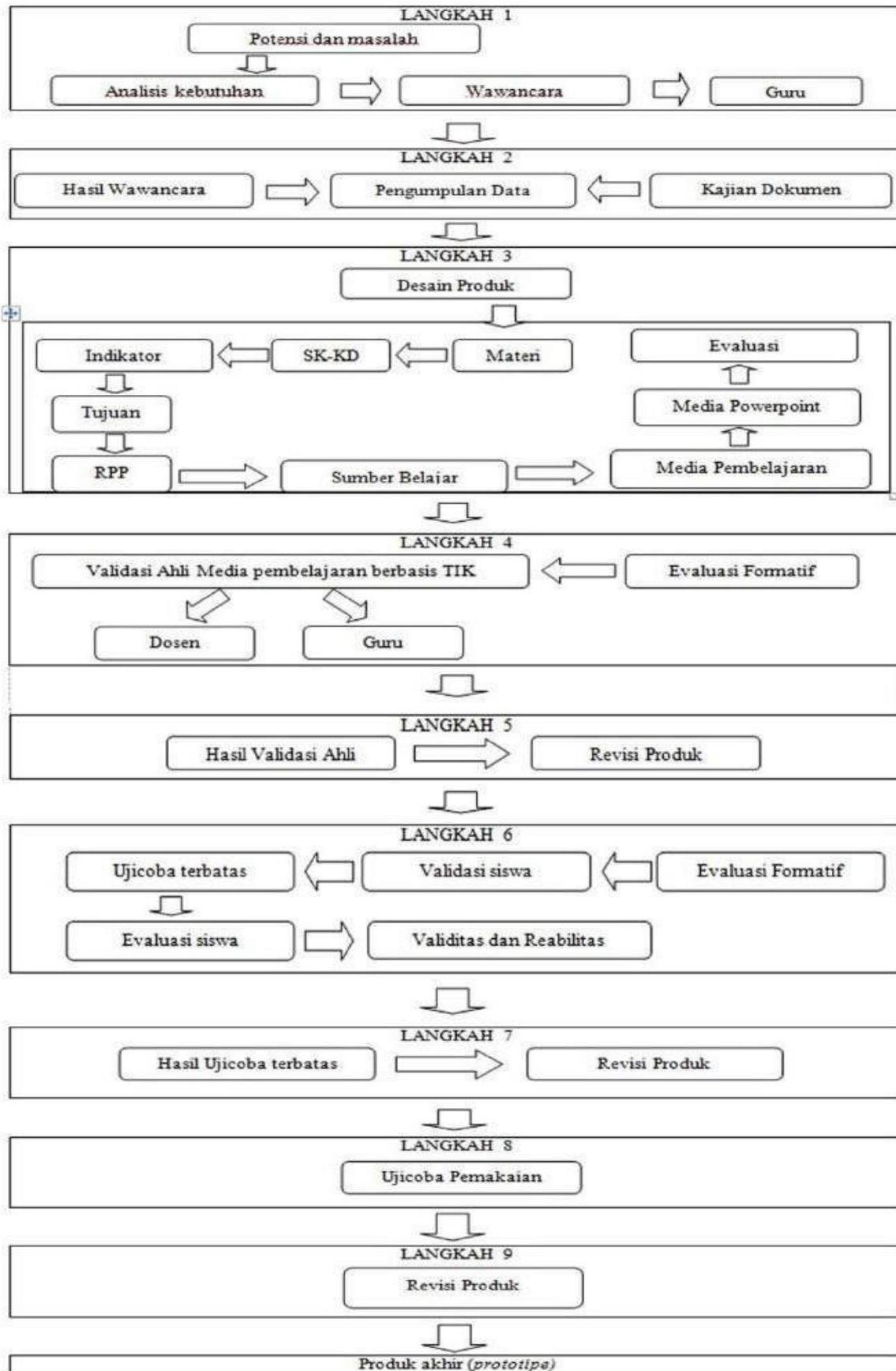
Revisi terhadap produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian pada kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji coba pemakaian sebaiknya peneliti selalu mengevaluasi produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan produk baru tersebut.

#### 10. Produksi Masal

Tahap ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Berdasarkan penjelasan mengenai 10 langkah pengembangan Borg dan Gall, peneliti hanya membatasi pada 9 langkah prosedur pengembangan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga cukup divalidasi oleh dua pakar media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dan dua guru kelas sekolah dasar.

Adapun langkah-langkah pengembangan yaitu sebagai berikut:

## **Bagan 2. Langkah Pengembangan Penelitian**



Langkah-langkah dalam tabel akan dijelaskan secara terperinci pada bagian berikut ini.

**Langkah 1: Potensi dan Masalah**

Penelitian ini bermula dari adanya potensi dan masalah. Untuk mengetahuinya potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis kebutuhan. dengan cara wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi di lapangan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru. Pertanyaan yang menjadi acuan dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu terkait dengan materi pelajaran IPS yang sulit diajarkan di kelas, pemahaman, peran media dalam proses pembelajaran, serta pemahaman guru terhadap Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Berangkat dari adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti dapat merancang sebuah produk pembelajaran. Harapannya adalah media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan di lapangan.

**Langkah 2: Pengumpulan Data**

Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara dari analisis kebutuhan dan kajian dokumen. Hasil wawancara analisis kebutuhan akan digunakan sebagai pertimbangan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk kelas IX. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan kajian dokumen yang berkaitan dengan produk tersebut, melalui studi pustaka, mencari bahan dari internet, dan mencari sumber lainnya.

**Langkah 3: Desain Produk**

Desain produk dirancang berdasarkan potensi dan masalah yang diperoleh pada saat melakukan analisis kebutuhan. Dalam penelitian ini, desain awal dilakukan dengan menentukan materi pelajaran IPS yang akan diterapkan pada media pembelajaran, kemudian peneliti memilih Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan materi yang dipilih, selanjutnya peneliti menentukan indikator dan tujuan pembelajaran. Media yang dibuat yaitu media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Media ini berisi *slide* petunjuk, *slide* lagu, *slide* yang berisi gambar atau foto, dan video, *slide* soal latihan, dan *slide* yang berisi materi sesuai KD, indikator dan tujuan pembelajaran.

**Langkah 4: Validasi Desain**

Evaluasi terhadap desain produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dilakukan menggunakan validasi pakar (*expert judgment*). Validasi dilakukan oleh empat validator ahli yang kompeten. Validator tersebut terdiri dari dua dosen dan dua guru mata pelajaran. Validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta saran untuk desain produk yang telah dikembangkan, sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media pembelajaran ini.

**Langkah 5: Revisi Desain**

Dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk berdasarkan hasil validasi oleh pakar ahli. Hasil revisi ini akan menjadi produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang akan diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik.

**Langkah 6: Uji coba Produk**

Uji coba produk awal dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas IX, yaitu di SMP Negeri 3 Kroya sebanyak 16 peserta didik. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mendapatkan informasi keefektifan dan keefisienan produk yang dikembangkan. Peneliti juga melakukan pemberian evaluasi kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti sendiri karena guru sudah mempercayakan kepada peneliti.

**Langkah 7: Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan setelah memperoleh hasil uji coba produk secara terbatas dari para peserta didik pada uji coba awal. Revisi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari produk berdasarkan uji coba terbatas tersebut. Hasil revisi ini akan menjadi produk media yang nantinya akan digunakan pada uji coba pemakaian.

**Langkah 8: Uji Coba Pemakaian**

Uji coba pemakaian dilakukan setelah melakukan revisi produk. Uji coba pemakaian ini dilakukan dalam kondisi nyata di SMP Negeri 3 Kroya sebagai tempat penelitian, dengan jumlah peserta didik 32 anak. Dalam uji coba pemakaian, desain produk tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

**Langkah 9: Revisi Produk**

Revisi terhadap produk ini dilakukan berdasarkan hasil dari pemakaian pada kondisi nyata. Apabila hasil yang diperoleh masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka dilakukan revisi. Hasil dari revisi ini akan menjadi prototipe atau produk akhir berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk kelas IX SMP materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi.

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif adalah sebagai berikut ini.

- a. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Kelas IX materi Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi ini dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan oleh Borg & Gall. Prosedur penelitian pengembangan Borg & Gall mempunyai 10 langkah pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Dan pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada langkah 9. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Selain itu, subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Kroya yang cangkupannya sedikit. Sembilan langkah yang digunakan adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian dan (9) revisi produk hingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk peserta didik kelas IX materi perubahan Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi.
- b. Saran.  
Dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif guru sebisa mungkin mengembangkan kreativitas dan inovasinya guna terciptanya media pembelajaran *Power Point* Interaktif yang aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Darmawan, *Teknologi Pembelajaran. Bandung*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya., 2011.
- [2] Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Kencana, 2010.
- [3] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- [4] Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [6] Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- [7] Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan Pengembangan Praktis bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.