

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR POWER POINT BERBASIS HYPERLINK DENGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS III SD

Muhamad Zainal Mutaqin¹, Zaenuri², Mintarsih Arbarini³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

¹zainalukin@gmail.com, ²Nurizae07@gmail.com, ³arbarini.mint@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Salah satu keterampilan paling dasar dalam belajar yang harus dimiliki anak adalah menyimak dan begitupun dengan media. Media adalah faktor utama keberhasilan anak dalam belajar dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembuatan produk pengembangan, menguji kelayakan produk dan keefektifan produk pengembangan media ajar power point berbasis hyperlink dengan model PBL Untuk meningkatkan Kemampuan Menyimak siswa kelas III SD. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model 4D. Model 4d memiliki 4 tahapan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Subjek penelitian ini berjumlah 32 orang siswa dan pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi, Wawancara, Tes dan angket, Validasi ahli, dan dokumentasi. Validasi ahli digunakan untuk uji kelayakan produk pengembangan media ajar Power Point Hyperlink. Berdasarkan hasil penelitian ini uji coba validasi ahli media mendapatkan skor 89%, hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 89%, respon guru terhadap produk 86% dan repon siswa terhadap media 92%. Uji keefektifan media power point berbasis hyperlink dapat dibuktikan dengan ada peningkatan persentase nilai pretest dan posttest siswa sebesar 61% dan dibuktikan dengan nilai N-gain 0,69.

Kata Kunci : Media Ajar Power Point Berbasis hyperlink, Model PBL, Meningkatkan Kemampuan Menyimak.

Abstract

One of the most fundamental skills in learning that children must possess is listening, and the same goes for media. Media plays a crucial role in the success of a child's learning in the classroom. This research aims to analyze the process of developing a product, test the feasibility and effectiveness of a developed instructional media product based on Hyperlink PowerPoint with a Project-Based Learning (PBL) model to enhance the listening skills of third-grade elementary school students. This study follows the 4D research and development model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects include 32 students, and data collection methods involve observation, interviews, tests, questionnaires, expert validation, and documentation. Expert validation is employed to assess the feasibility of the developed Hyperlink PowerPoint instructional media. Based on the results of this research, the expert media validation trial obtained a score of 89%, material expert validation scored 89%, teacher response to the product was 86%, and student response to the media was 92%. The effectiveness test of the Hyperlink PowerPoint media can be evidenced by an increase in the percentage of students' pretest and posttest scores by 61% and is supported by an N-gain value of 0.69.

Keywords : Hyperlink-Based PowerPoint, PBL Model, Enhancing Listening Skills.

PENDAHULUAN

Dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, pendekatan multimedia dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, memperkuat pemahaman, dan mengaktifkan partisipasi mereka. Penggunaan Power Point sebagai media ajar memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan elemen visual, audio, dan teks dalam satu platform, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kemampuan menyimak memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Siswa perlu mampu mendengarkan, memahami, dan merespons informasi yang disampaikan melalui ceramah, presentasi, atau rekaman audio.

Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa serta mendorong siswa dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa aktif dan tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran sehingga hasil pembelajaran juga akan meningkat.

Kemampuan menyimak yang kurang berkembang dapat menjadi hambatan dalam pembentukan karakter yang kokoh. Siswa yang kesulitan memahami pesan-pesan karakter yang disampaikan dalam bentuk lisan mungkin akan mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai tersebut dalam praktik sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk memperkuat kemampuan menyimak siswa agar mereka dapat merespons dan menghayati pesan-pesan karakter dengan lebih baik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang ada disekolah dasar memang merupakan poin penting untuk membentuk pendidikan karakter siswa, namun hal ini juga didukung oleh peran guru, perangkat pembelajaran seperti apa yang sudah dibuat sebagai pijakan atau dasar untuk mengajar agar penyampaian pembelajaran dapat dipahami dan menarik bagi peserta didik dan dapat peserta didik implementasikan pendidikan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan cerita, dongeng, ceramah interaktif, dan rekaman audiovisual dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan mendengarkan sambil memahami pesan-pesan karakter yang disampaikan. Melalui pengembangan media ajar pula dapat mengamati perubahan perilaku siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari setelah terpapar konten audio atau presentasi yang membahas nilai-nilai tersebut.

Pengembangan media ajar yang menarik, interaktif akan memberikan kesan pembelajaran yang disenangi dan efisien bagi peserta didik. Penggunaan berbagai media, seperti gambar, video, atau cerita, dapat membantu memvisualisasikan dan menghidupkan nilai-nilai karakter dalam konteks yang lebih nyata bagi siswa. Hal ini membuat materi pendidikan karakter menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam hal ini maka peneliti akan mengembangkan media ajar berupa “power point berbasis hyperlink” untuk penyampaian materi ajar nilai pendidikan karakter. Dalam pengevaluasian dampak penggunaan media ajar Power Point berbasis hyperlink dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui kemampuan menyimak.

Dengan menggunakan hyperlink dalam media ajar berbasis power point, materi Pendidikan karakter dapat disajikan dengan lebih interaktif. Hyperlink dapat digunakan untuk menghubungkan slide dengan konten yang relevan, seperti video, gambar yang mendukung pemahaman konsep “Pendidikan karakter melalui cerita dongeng” . Hal ini membantu peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan lebih baik. Melalui pengembangan media ajar ini, peserta didik pun dapat difasilitasi pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai tersebut, serta menerapkan dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (hardware) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Association For Education Communications And Technology (AECT) Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Media pembelajaran adalah seperangkat alat atau wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran Zahwa, (2022). Gerlach dan Ely, (2023,) media pembelajaran merupakan perpaduan bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar Power Point berbasis hyperlink dengan menggunakan model PBL dalam pendidikan karakter melalui cerita dongeng, serta menganalisis dampaknya terhadap kemampuan menyimak siswa kelas III SD. Dengan demikian, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman nilai-nilai pendidikan karakter, dan mengembangkan kemampuan menyimak mereka, dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dan menyajikan materi dengan cara yang relevan dan menarik, maka tersusunlah dengan judul “Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SD”

METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan dkk, dalam Susanti, Y (2021), dengan metode penelitian Research and Development (R&D) atau Research-based Development. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik khususnya di kelas III SD Negeri Tugusari Cianjur dan para ahli yang akan memvalidasi media yang dikembangkan. Jumlah keseluruhan peserta didik di kelas III SD Negeri Tugusari Cianjur adalah 32 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 14 perempuan. Subjek penelitian ini dibagi menjadi uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan masing-masing 5 orang pada uji kelompok kecil dan 32 orang pada uji

lapangan. Pemilihan sampel pada kelompok kecil dipilah secara acak berkoordinasi dengan guru kelas III SD Negeri Tugusari Cianjur. Teknik pengumpulan data merupakan sebuah strategi yang disusun untuk memperoleh data yang diperlukan dalam sebuah penelitian, sebab tujuan dari peneliti itu sendiri adalah mengolah data yang dihasilkan setelah melakukan uji coba wawancara, angket, dan tes.

Uji kevalidan media power point berbasis hyperlink diperoleh berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi dengan perhitungan

$$\text{Presentasi kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas materi adalah teknik korelasi product moment angka dengan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Jakni, 2016)

Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan dan kepercayaan sesuatu. Instrumen yang telah dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipecahkan pula. Apabila data tersebut benar-benar sesuai kenyataan, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama.

Perhitungan koefisien reliabilitas soal bentuk uraian menggunakan rumus alpha berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right)$$

(Arikunto, 2019)

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang akan dihitung untuk mendapat skor rata-rata kepraktisan media power point dari jumlah keseluruhan responden. Data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Pemerolehan data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai bahan pertimbangan awal pengembangan mediapower point berbasis hyperlink. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket ahli, angket siswa serta hasil uji coba yang dilakukan sebelum dan setelah menggunakan media power point berbasis yang dikembangkan. Teks analisis data yang dilakukan pada penelitian ini dengan tahap analisis data produk yang dikembangkan, analisis data awal, dan analisis data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink

No.	Format	Keterangan
1.	Bentuk	Power Point Berbasis hyperlink
2.	Jenis Huruf	Disesuaikan dengan menarik perhatian siswa menyesuaikan dengan isi slides
3.	Komponen	Menu, gambar, video, suara, game
4.	Navigasi	Hyperlink
5.	Voice	Disesuaikan dengan komponen dan bentuk yang ditampilkan lalu di klik.
6.	Materi	Definisi, contoh cerita dongeng, tayangan video cerita dongeng, implementasi.
7.	Animasi, gambar	Freepik, Canva, Slides.go
8.	Tahun Pengembang	2023

Tabel 2 Hasil Penilaian oleh Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor perolehan	Total Skor Maksimal	Persentase
Validator 1	78	84	92%
Validator 2	74	84	88%
Validator 3	76	84	90%

Rata-rata Validator Media	90%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan persentase yang diperoleh dari uji kevalidan Media Ajar Power Point dari kedua Ahli tersebut yaitu sebesar 89%, maka jika dikonversikan pada kteria yang ada, Media Ajar Pwer Point Berbasis Hyperlink dikatakan sangat valid dan dapat digunakan. Hasil penelitian oleh media ahli dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink. Terdapat 3 indikator aspek kemenarikan, aspek fisik, aspek tampilan dan aspek desain isi media. Keseluruhan hasil validasi dua ahli media mendapatkan skor total 180 dengan persentase 90% yang tergolong kriteria sangat valid. Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik sesuai yang dijelaskan oleh Asyhar (2012) bahwa media haruslah menarik agar mampu memotivasi siswa untuk belajar. Ada beberapa masukan dan saran yang terdapat pada ahli media seperti gambar yang diambil dari internet sebaiknya di tuliskan sumber atau linkya, sehingga peneliti menambahkan beberapa aspek dalam media yang dikembangkan.

Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 186 dengan persentase 89% yang masuk dalam kteria sangat valid. Indikator penilaian sebanyak 3 indikator yaitu aspek kualitas isi, aspek keterlaksanaan, dan aspek tampilan visual. Hasil validasi oleh ahli materi berkaitan dengan beberapa teori yaitu teori yang dijelaskan oleh Asyhar (2012) mengenai ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan topik yang diajarkan. Berdasarkan hasil analisis dari kedua validator yaitu ahli Media dan ahli materi akan digabung kemudian dihitung hasil persentase rata-rata yang diperoleh 89%. Kelayakan berikutnya pada Media Power Point Berbasis Hyperlink dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada perwakilan 20 orang siswa dan guru kelas III yang dilaksanakan di SD Negeri Tugusari Cianjur pada kelas III. Yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon guru dan siswa terhadap media ajar PPT berbasis Hyperlink. Hasil rata-rata persentase dari respon siswa yang dilakukan pada perwakilan 20 siswa didapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 92%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kelayakan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink berada dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan, hasil rata-rata persentase respon guru terhadap media ajar PPT Berbasis Hyperlink mendapat nilai persentase respon 86%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kelayan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink berada dalam kategori “Sangat Layak” Berdasarkan hasil rata-rata persentase dari uji kemampuan menyimak yang dilakukan pada 20 siswa didapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 85%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan menyimak materi dengan Media Power Point Berbasis Hyperlink berada dalam kategori tinggi, dalam arti penyimak memahami dna mengerti isi dari materi yang ditampilkan atau dipersentasikan melalui berbantuan Media Power Point Berbasis Hyperlink tersebut. Hasil rata-rata persentase tersebut juga dapat disimpulkan bahwa uji kemampuan menyimak kemampuan menyimak pada Media Power Point Berbasis Hyperlink dapat dikatakan sangat valid.

Media power point berbasis hyperlink ini sudah mampu dikatakan efektif, hal ini

divalidasi dari lembar dan angket serta kegunaan produk pada saat digunakan. Produk pengembangan media power point ini membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyimak materi pembelajaran disbanding menyimak hanya lewat metode ceramah guru. Hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan hasil pretest dan posttest dengan nilai *N-gain* sebesar 0,69 dan selisih rata-ratanya 32,5 yang masuk kategori Sedang. Pada peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media-media power point berbasis hyperlink efektif digunakan pada muatan materi nilai Pendidikan karakter berbasis hyperlink pada siswa kelas III SD Negeri Tugusari Cianjur. Dan di dibuktikan juga dengan hasil uji T-test atau *paired sample test* dengan nilai 0,000 artinya tidak ada perbedaan signifikan antara hasil kemampuan menyimak pretest dan posttest. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil t test menunjukkan nilai sig.(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan menyimak pada data pretest dan posttest.

Produk ini dapat mencakup evaluasi tentang seberapa baik metode ini dapat menyampaikan informasi, keterlibatan audiens, dan potensi dampak positifnya. Hyperlink menjadikan penyajian informasi yang terstruktur, dengan menghubungkan slides ke slides selanjutnya dengan hyperlink. Interaktifitas dapat meningkatkan minat dan pemahaman menyimak anak dalam belajar, perhatian siswa menjadi tidak teralihkan, focus pada pembelajaran. Menyediakan kesempatan bagi audiens untuk terlibat aktif dalam pemahaman dan refleksi terhadap nilai-nilai Pendidikan karakter. Pemilihan ikon atau gambar yang sesuai dapat memperkuat pemahaman visual tentang nilai pendidikan karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang berjudul pengembangan media ajar ppt berbasis hyperlink dengan model pbl utuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Power Point berbasis Hyperlink dengan model project based learning pada materi cerita dongeng kelaas III SD dengan model penelitian pengembangan 4D yaitu *define, Design, Development and Dissemination*. Media power point ini berbeda dengan media power point slides power point biasa karena terdapat jejaring hyperlink yang dapat menjadi penghubung setiap komponen yang terdapat pada slides. Terdapat bentuk atau screen dari media power point tersebut, sehingga terlihatlah gambaran produk yang dikembangkan. Tingkat kelayakan media ajar PPT berbasis Hyperlink. Berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi. Lalu, berdasarkan Kelayakan Media Power Point Berbasis Hyperlink ditinjau dari validasi ahli (ahli media dan ahli materi), diperoleh nilai rata-rata persentase 91% termasuk dalam kategori sangat valid. Kelayakan Media Power Point Berbasis Hyperlink ditinjau dari hasil respon guru dan siswa, diperoleh persentase nilai rata-rata yaitu 86% untuk respon guru .dan 92% untuk respon siswa. Keefektifan pada peningkatan kemampuan menyimak siswa, Berdasarkan hasil belajar siswa SDN Tugusari Cianjur memiliki peningkatan persentase nilai pretest dan posttest sebesar 65%. Hal itu, menandakan bahwa keefektifan media ajar Power Point Berbasis Hyperlink

memiliki kriteria “Tinggi”. Hasil Nilai *N-gain* dalam uji keefektifan peningkatan kemampuan menyimak siswa sebesar 0,69 dengan kategori “sedang”. Hasil ini menunjukkan data media yang digunakan efektif.

REFERENSI

- Agustin, Nelin Nur. 2022. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis
- Annafi, N., & Agustina, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal untuk Mempersiapkan Calon Pendidik yang Berbudaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 9(1), 1– 10.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: journal education and technology*, 1(1).
- Ardiansyah, A. (2018). Pengembangan Media PowerPoint Berdasarkan Teori Kognitif untuk Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Vicratina*, 3(1), 146- 158.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas peserta didik. *Jurnal Refleksi Edikatika*, 7(2), 145–150. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1225>.
- Ardianti, S., & Kurniasih, E. (2013). The Implementation of Project-Based Learning Approach in Teaching Writing News Item Text to The Tenth Graders of SMA I Karanganyar Trenggalek. *E-Journal Unesa*, 1, 2–12. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/10425>.
- Arif, M., & Kusumastuti, M. (2018). Media ajar fisika berbasis PowerPoint dengan teknik hyperlink untuk siswa SMP kelas VII.
- Ayuningtyas, Y., & Setiawati, E. (2020). Media ajar tematik integratif berbasis PowerPoint dengan teknik hyperlink untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan penguasaan konsep siswa kelas V SD.
- Bae, J.-H., & Lee, H. (2015). Development of Teaching-Learning Model with Project-Based Learning Using Smart Learning Contents Authoring Tool. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 1031–1036.
- Bae, J.-H., & Lee, H. (2015). Development of Teaching-Learning Model with Project-Based Learning Using Smart Learning Contents Authoring Tool. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 1031–1036.
- Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42-4
- Damayanti, Y., & Watini, S. (2022). Peran TV Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2646-2653.
- Dini, P. I. A. U. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885.

- Dita, P. P. S., Utomo, S., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of Problem Based Learning (PBL) on interactive learning media. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), 24-30.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49-53.
- Efrimal, F., Kurnia, N., & Wasidi. (2017). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kecermatan dan Kreasi Seni Rupa (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Seluma). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 48–61
- Ernalis, E., Syahrudin, D., & Abidin, Y. Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Model Pembelajaran yang Berorientasi pada Pendidikan Karakter. *Eduhumaniora*, 5(1), 240847.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*
- Firdaus, S., Isnaeni, W., & Ellianawati. (2018). Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model. *Journal of Primary Education*, 7(3), 324–331.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 237-246.
- Gayantri, I. A., & Agustika, G. N. (2022). Pengembangan Media Audi Visual Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Dengan Pendekatan Kontekstual Siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10-17.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai pembentuk karakter anak. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21-29.
- Hake, R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hanipah, S., Florentinus, T. S., & Rifai, R. A. (2018). The Effectiveness of Problem Based Learning and Project Based Learning Model to Improve Natural Science Study Outcomes. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1), 1–6.
- Hasjiandito, A., Haryono, & Djunaidi. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Jurusan PGPAUD UNNES. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(2), 38–43.
- Hidayati, N. (2017). Efektifitas pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (ADOBE FLASH CS6) Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon
- Isnanda, R. (2015). Peran pengajaran sastra dan budaya dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 174-182.
- Lestari, R. A., Hadisaputro, S., & Nuswowati, M. (2015). Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Produk Artikel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*, 4(2).
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik

- dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (JIIPSI)*, 1(2), 79-90. Dini, P. I. A. U. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements. *Journal of Primary Education*, 8(56), 108–116.
- Maulana, D. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH
- Mutasim, Imam. "Upaya-Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta Didik." *Likhitaprajna*, vol. 22, no. 1, 2020, pp. 1-12.
- Nisa, I. I. R., Suswanto, H., & Wirawan, I. M. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi Kelas XI Jurusan Multimedia. *Jurnal Pendidikan*
- Nurhasanah, S., & Nugroho, S. E. (2019). Media ajar bahasa Inggris berbasis PowerPoint dengan teknik hyperlink untuk siswa SMP.
- Perayani, K., & Rasna, I. W. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Podcast Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 108-117.
- Permana, B., & Pratita, B. G. (2019). *36 Jam Belajar Komputer Microsoft PowerPoint 2019*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Piaget dan Barbel Inhelder. 2018. *Psikologi Anak*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Piaget, J. 1964. Part I. Cognitive Development In Children. *Piaget Development and Learning. Journal Of Research In Science Teaching*. 2(3). 176-186 <https://eric.ed.gov/?id=EJ77345>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258-267.
- Prasetyo, Aldi. 2021. *Pembelajaran Konstruktivisme Pada Buku Guru Tematik SD/MI Berdasarkan Teori Konstruktivisme Piaget*. Tesis. IAIN Purwokerto. [http://repository.iainpurwokerto.ac.id/10292/1/tesALDI%20P RASETYO-191763002-MPGNI-FIX.pdf](http://repository.iainpurwokerto.ac.id/10292/1/tesALDI%20P%20RASETYO-191763002-MPGNI-FIX.pdf). Diunduh 24 September 2020 Purba
- Purba, Regina dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 07 Nomor 02, Hal. 234. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6800/2536>
- Putra, Nusa. (2012). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model

- problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 938-946.
- Rejeki, P. (2016). Efektifitas Gabungan Tes Subjektif dan Tes Objektif dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 74–78
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*,
- Rosidah, C. T., & Rusminati, S. H. (2017). Mendongeng Sebagai Media Menumbuhkan Karakter dan Nilai Budaya Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 40-50.
- Sholihin, A. B. (2021). Buku Ajar Sastra Lisan. BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 83- 92.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S.E., Deborah, L.L., & James, D. R. (2011) *Intruactional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Surya, A. P., Relmasira, C. S., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kreatifitas Siswa Kelas III Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*, 1(6), 41–54.
- Susanti, Y. (2019). Media ajar matematika berbasis PowerPoint dengan teknik hyperlink untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Sutirman, A. (2013). *Media & Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Utami, S., Jayanti, & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interakti Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 21-26
- Wahab, G., & Rosnawati, S. P. (2021). Modul Teori Belajar. Penerbit Adab. Wiyoko, T., Avana, N., & Misdaleni, M. (2022). PENERAPAN PROBLEM
- Waseso, Hendri Purbo. 2018. Kurikulum 2013 Dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konruktivisme. *Journal Studi Guru Islam*. 1(1) Hal.16 <http://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/632> .Diunduh 2 Desember 2021.
- Winkel. (1999). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wirawan. (2012). Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi. Depok: Raja Grafindo Persada
- Zahwa, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. *jurnal penelitian pendidikan dan ekonomi*, 2614-5813.