

Pengembangan bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V

Putri Miswanti¹, Deden Herdiana Altaftazani², Hana Sakura Putu Arga³

^{1,2,3} PGSD IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹putrimiswanti@student.ikipsiliwangi.ac.id, ²deden@ikipsiliwangi.ac.id,

³hanasakuraputuarga9293@gmail.com

Abstract

This study aims to produce interactive PowerPoint teaching materials for Civics subjects, researchers make interactive PowerPoints with several stages, namely: analysis, compiling materials, design, collecting materials, making teaching materials, and product stabilization. The resulting teaching material products were developed following the research and development steps of Borg & Gall. The population in this study were all students of class V SDN 03 Rancapanggung totaling 42 students. Data collection techniques in the form of tests and non-tests. The analysis used is a feasibility analysis, initial data analysis, and final data analysis. The results of material validation get a percentage of 87%, validation of teaching materials get a percentage of 91% and the results of practitioner assessments get a percentage of 94% each expert assessment gets the "very feasible" category. The results of the observations of students and teachers on the average of the observed aspects are already visible. The limited test student response questionnaire got a score of 194 with a percentage of 97% including the "very good" category, then in the wider trial, it got a score of 217 with a percentage of 98.03% including the "very good" category. The value of the t-test result sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 then H_0 is accepted, meaning that there is a significant difference between before and after using interactive Powerpoint teaching materials. The increase in the average student understanding of 0.721 includes high criteria. Based on the results of this study, it is expected that teachers can create innovative teaching materials to motivate students in learning activities.

Keywords: interactive PowerPoint teaching materials, understanding, PPKn.

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar Powerpoint interaktif mata pelajaran PPKn, peneliti membuat PowerPoint interaktif dengan beberapa tahapan yaitu: analisis, menyusun materi, desain, mengumpulkan bahan, pembuatan bahan ajar dan pemantapan produk. Langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall diikuti dalam pengembangan produk bahan ajar yang dihasilkan. 42 siswa kelas V SDN 03 Rancapanggung yang menjadi populasi pada riset ini. Metode pengumpulan data berupa tes dan non tes. Analisis kelayakan, analisis data awal, dan analisis data akhir. Hasil validasi materi memperoleh persentase 87%, validasi bahan ajar memperoleh persentase 91% dan hasil penilaian praktisi memperoleh persentase 94% masing-masing penilaian ahli memperoleh kategori "sangat layak". Hasil observasi siswa dan guru rata-rata aspek yang diamati sudah nampak. Angket respon siswa uji terbatas memperoleh skor 194 dengan persentase 97% tercatat kategori "sangat baik" kemudian dalam uji coba lebih luas mendapat skor 217 dengan persentase 98,03% termasuk kategori "sangat baik". Nilai hasil uji-t sig.(2-tailed) 0,000<0,05 alhasil H_0 diterima berartiterdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah memakai bahan ajar Powerpoint interaktif. Peningkatan rata-rata pemahaman siswa sebesar 0,721 termasuk kriteria tinggi. Dengan temuan penelitian ini, guru harus dapat menemukan cara baru untuk memotivasi siswanya untuk belajar.

Kata Kunci: Bahan ajar powerpoint interaktif, pemahaman, PPKn.

1. Pendahuluan

Bahan ajar merupakan berbagai wujud bahan yang berguna dalam menunjang pendidik dan peserta didik pada rangka menggapai tujuan serta dapat menentukan kesuksesan sebuah pembelajaran. Siswa harus mampu menguasai dan memahami bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pendidikannya

(Aliyyah, 2020). Menurut Daryanto menerangkan bahwa bahan ajar yang baik mempunyai kriteria yaitu : (1) *self instruction*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) *adaptif*, dan (5) *user friendly*.”(dalam Khulsum et al., 2018)

Bahan ajar sangat penting untuk dikembangkan, tentunya dengan berpedoman kepada kriteria bahan ajar yang baik sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan sebagai fasilitas guna menggapai standar kompetensi dan kompetensi inti khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Mengembangkan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan tanggung jawabnya sebagai warga negara Indonesia merupakan tujuan dari pendidikan kewarganegaraan. Menurut (Lubis, 2020) karakteristik PPKn ialah : Siswa didorong untuk menjadi pembelajar mandiri dengan menekankan pemecahan masalah dalam berbagai konteks.

Namun pada kenyataannya terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan mata pelajaran PPKn yang cenderung membosankan, dipandang sepele serta terkesan kurang menarik serta kesan negatif lainnya. Menurut (Hendrizal, 2019) Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran PPKn, salah satunya adalah muatan kurikulum PPKn di sekolah dasar yang dinilai terlalu tinggidaripada dengan kapabilitas anak umur SD. Contohnya ada materi untuk SD kelas VI pada semester II. Ambil contoh, Standar Kompetensi (SK) 2 Mengerti sistem administrasi publik RI, Kompetensi Dasar (KD) 2.1 Menguraikan proses pemilihan umum dan Pilkada, 2.2 Deskripsi instansi publik sesuai dengan UUD 1945 sebagai hasil amandemen, 2.3 Uraian tanggung jawab dan fungsi negara pusat dan wilayah. Selain itu, materi ini tidak masuk akal dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa. Hanya bagian kognitif yang diajarkan di sekolah, dan mereka bahkan tidak menyentuh aplikasi dunia nyata.

Masalah dalam mengajar siswa dalam pembelajaran PPKn adalah siswa tidak memahami secara rinci materi yang disampaikan oleh guru. Siswa tak sepenuhnya mengerti materi keberagaman Sosial dan Budaya, karena tidak menutup kemungkinan dengan adanya Keragaman Sosial dan Budaya rentan terjadinya perselisihan dalam interaksi di sekolah. Guru yang hanya menyampaikan materi yang terdapat pada buku tematik dan LKS seringkali gagal memberikan contoh untuk membantu siswa memahami konsep yang sedang dibahas.

Bahan ajar yang belum berkembang dan media yang terbatas mempengaruhi rendahnya tingkat pemahaman siswa, dan kemampuannya yang masih terbatas sehingga tidak mampu mengembangkan potensinya. Sehingga guru dituntut untuk inovatif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran di kelas, guru harus mampu memahami kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran, guru harus bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan supaya siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemampuan beragam keahlian mengajar yang harus dimiliki oleh guru Pemilihan model pembelajaran adalah salah satunya. Tujuan pembelajaran akan dipengaruhi oleh bentuk instruksi yang dipilih.

Suatu model pembelajaran yang bisa dipakai untuk pembelajaran dengan menggunakan Powerpoint Interaktif adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran ini merupakan model yang mengaitkan materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Model pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL) adalah “Agar siswa dapat lebih memahami materi, proses pembelajaran harus dimulai dengan konteks, sehingga mereka tidak mengalami hambatan.” pemahaman materi yang abstrak. Sementara itu, model pembelajaran kontekstual (CTL) mengimplementasikan prinsip pembelajaran bermakna, Dengan kata lain, meningkatkan hasil siswa dan efisiensi belajar keduanya dapat dicapai dengan menempatkan penekanan pada proses pembelajaran daripada konten itu sendiri. Diyakini bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih besar dari konten yang disajikan sebagai hasil dari penggunaan strategi pengajaran ini (Kistian, 2018).

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar Powerpoint Interaktif dengan memakai model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) guna meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran PPKn. Pengembangan bahan ajar Powerpoint Interaktif ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari PPKn yang selama ini dianggap kurang menarik bagi siswa, dan peserta didik bisa mengerti materi pendidikan yang disajikan.

Powerpoint, menurut Anyan, adalah program presentasi yang membantu dalam pembuatan dan penyampaian konten (dalam Dewi & Manuaba, 2021). Lebih lanjut, dalam KBBI, "interaktif" diartikan sebagai "bersikap aktif satu sama lain". Dengan menggunakan cara ini, pengguna dapat menginstruksikan sistem untuk melakukan tugas-tugas tertentu, dan sistem akan melakukannya. Bisa disimpulkan jika Powerpoint Interaktif yaitu software yang bisa dipakai buat menyusun materi untuk kepentingan presentasi atau mengajar yang bersifat saling melakukan aksi atau melibatkan aktivitas kedua belah pihak.

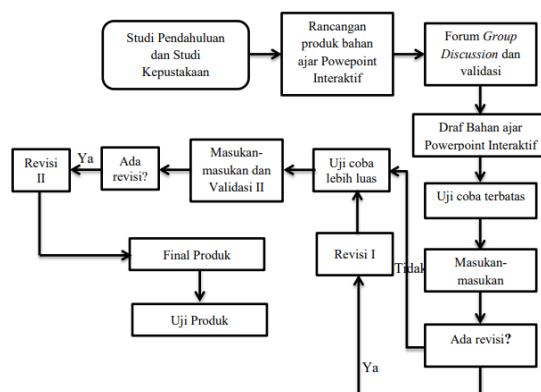
Pengembangan bahan ajar Powerpoint Interaktif bermanfaat dalam pembelajaran serta bisa dipakai guna perbaikan mutu kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Bahan ajar powerpoint bisa menjadi pilihan sebagai pengganti buku biasa. Tampilan dibuat menarik yang disertai dengan berbagai ilustrasi dan animasi yang menyenangkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menggali bagaimana meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial budaya melalui penelitian dan pengembangan R&D yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Powerpoint Interaktif Berbantuan Model *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V"

2. Metode

Penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu metode yang diadopsi pada riset ini. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan guna menghasilkan item-item tertentu dan menilai efektivitasnya, seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono, menurut definisi ini. Dalam dunia pendidikan, jenis penelitian ini sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dimungkinkan untuk meningkatkan pendidikan melalui item yang dibuat. Tujuannakhir dari penelitian pendidikan adalah terciptanya sumber daya pendidikan, seperti kumpulan presentasi Powerpoint bertema keragaman sosial budaya ini (dalam Martiningtyas, 2019).

Adapun prosedur pengembangan yang digunakan mengikuti prosedur pengembangan menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh kampus IKIP SILIWANGI dengan prosedur penelitian sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Riset ini yaitu riset *mix methods* yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat berupa catatan lapangan dan wawancara dengan guru, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh melalui riset ini dari hasil observasi siswa, angket respon siswa dan hasil tes berupa

pre-test dan post-test. Metode analisa data pada riset ini yaitu analisis data produk menggunakan skala likert, serta observasi siswa dan angket respon siswa menggunakan skala Guttman. dan analisis akhir data menggunakan uji-t dan uji N-gain, selanjutnya analisis tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar.

Tiga ahli, yaitu ahli bahan ajar, ahli materi, dan praktisi, mengisi formulir berikut untuk menentukan layak tidaknya bahan ajar:

Tabel 1. kriteria skor penilaian Skala Likert

Alternatif jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2013)

Dengan indeks penilaian skala sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Penyimpulan kelayakan bahan ajar powerpoint interaktif diidentifikasi dengan nilai presentasi skor. Semakin tinggi presentasi skor pada analisis data, maka semakin tinggi tingkat kelayakan bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* adapun kriteria hasil penilaian tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria hasil penilaian kelayakan bahan ajar

Interval	Representasi
$86\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$76\% < x \leq 85\%$	Layak
$60\% < x \leq 75\%$	Cukup Layak
$55\% < x \leq 59\%$	Kurang Layak
$\leq 54\%$	Tidak Layak

(Purwanto, 2013)

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual teaching and learning* materi keberagaman sosial dan budaya guna menaikkan tingkat pemahaman pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas V maka dilakukan ujit-test dengan kriteria yaitu :

$t_{hitung} > t_{tabel}$, Ho diterima

$t_{hitung} < t_{tabel}$, Ho ditolak

Adapun rumus yang digunakan yaitu antara lain :

$$t_{hitung} = \frac{\overline{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Dimana :

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

(Montolalu & Langi, 2018)

Guna mengidentifikasi peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan bahan ajar powerpoint interaktif dan sesudah menggunakan powerpoint interaktif dihitung dengan menggunakan uji *n-gain*. Untuk menghitung *n-gain* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Hasil kemudian di klasifikasikan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria nilai n-gain

Interval peningkatan	Kriteria peningkatan
$n - gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < n - gain < 0,7$	Sedang
$n - gain \leq 0,3$	Rendah

Meltzer (Yuliyanto et al., 2019)

3. Hasil dan Diskusi

Proses pembuatan Bahan Ajar Powerpoint Interaktif dalam penelitian ini terdiri dari enam langkah, diantaranya yaitu :

Langkah pertama adalah analisis, berdasarkan masalah dan literatur yang dianalisis, peneliti memilih subjek mata pelajaran PPKn dengan materi tentang keragaman sosial dan budaya.

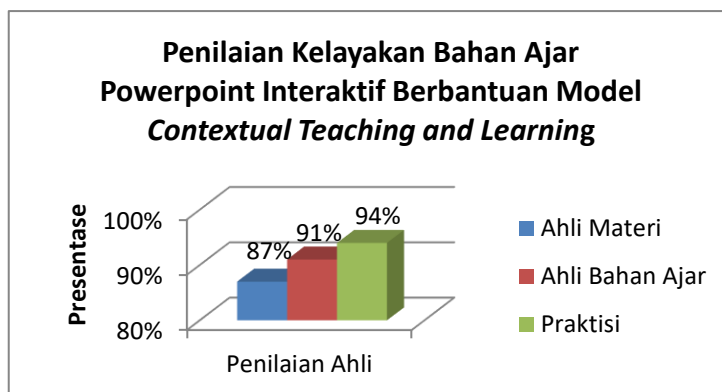
Tahap kedua adalah pengumpulan materi, pada tahap ini peneliti memilih SK, KD, indikator yang sesuai dengan silabus, dan mengumpulkan materi dari berbagai sumber, seperti internet, buku tematik kelas V, jurnal dan youtube.

Langkah ketiga adalah mendesain atau menentukan tema, dimana peneliti membuat desain untuk memudahkan dalam membuat materi pembelajaran PowerPoint yang interaktif.

Langkah keempat yaitu mengumpulkan bahan, dalam tahap ini peneliti mengunjungi berbagai aplikasi untuk mengunduh gambar, icon dan gambar serta memilih tokoh/karakter yang akan muncul di dalam powerpoint.

Langkah kelima pembuatan powerpoint interaktif, pada tahap ini peneliti membuat 30 *slide* yang terdiri dari halaman awal, menu, petunjuk penggunaan, materi, menu kuis, video, referensi, profil dan halaman pentutup.

Langkah keenam yaitu pemantapan produk, Pada tahap ini peneliti memeriksa kembali bahan ajar yang telah dikerjakan, mengatur transisi setiap *slide*, kemudian membuat setiap *icon* berfungsi (misalnya ketika mengklik *icon* tertentu akan muncul *slide* yang di inginkan). Sesudah bahan ajar selesai dibuat berikutnya peneliti berkonsultasi kepada ahli bahan ajar, ahli materi dan praktisi untuk memberi penilaian terhadap bahan ajar powerpoint interaktif. Adapun penilaian dari para ahli bisa diamati dalam diagram berikut :



Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian kelayakan bahan ajar

Pada Diagram diatas menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian terhadap materi yang terkandung didalam bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* memperoleh skor 61 dengan persentase 87% termasuk kategori sangat layak, kemudian ahli bahan ajar menilai kelayakan bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* memperoleh skor 41 dengan persentase 91% termasuk kriteria sangat layak. Kemudian, praktisi menilai bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* sehingga memperoleh skor 94 dengan persentase 94% termasuk kriteria sangat layak.

Bahan ajar powerpoint interaktif sudah divalidasi oleh ahli, berdasarkan hasil validasi Ahli materi, ahli bahan ajar dan praktisi memberikan komentar bahwa bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dinyatakan layak, selanjutnya peneliti menerapkan bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* materi keberagaman sosial dan budaya di kelas VA & VB SDN 03 Rancapanggung pada uji terbatas dan uji lebih luas.

Peneliti melaksanakan uji terbatas pada tanggal 08-10 Februari 2022 Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan peserta didik dan pendidik dipakai untuk mengetahui aktivitas / keaktifan peserta didik dan guru, Tanggapan siswa terhadap buku teks akan dikumpulkan melalui kuesioner, yang juga akan berfungsi sebagai tes awal dan akhir bagi siswa untuk mengevaluasi kemajuan belajar mereka.

Hasil pengamatan siswa pada uji terbatas memperoleh skor 363 dengan persentase 90,73% termasuk kategori sangat baik / sangat aktif. Temuan yang didapat dari angket respon siswa yaitu 194 dengan persentase 97% termasuk kategori sangat baik. Kemudian hasil yang didapat dari observasi guru sebesar 19 dengan persentase 95% termasuk kriteria sangat baik. Berikutnya hasil yang didapat dari pre test dan posttest siswa menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat pada mata pelajaran PPKn

materi Keberagaman sosial dan budaya, setelah konsultasi serta mendapat masukan dari dosen pembimbing sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan kepada uji coba lebih luas.

Peneliti melaksanakan uji coba lebih luas pada tanggal 22-24 februari 2022. Hasil observasi siswa pada uji coba lebih luas memperoleh skor 412 dengan persentase 93,63% termasuk kriteria sangat baik/sangat aktif sedangkan hasil yang diperoleh dari observasi guru semua aspek yang diamati sudah nampak sehingga memperoleh persentase 100%. Selanjutnya angket respon siswa pada uji lebih luas memperoleh skor 217 dengan persentase 98,63% termasuk kriteria sangat baik. Selain itu, dalam uji coba lebih luas penulis melaksanakan wawancara terhadap wali kelas kelas V SDN 03 Racapanggung sehingga dari hasil wawancara itu bisa diringkas jika penggunaan bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* sangat efektif untuk membangun pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

Guna mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah memakai bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual teaching and Learning* alhasil dilaksanakan uji-t dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4 : Hasil Paired Sample Test

Paired Samples Test						
		Paired Differences		T	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-36.403	-24.052	-10.179	21	.000

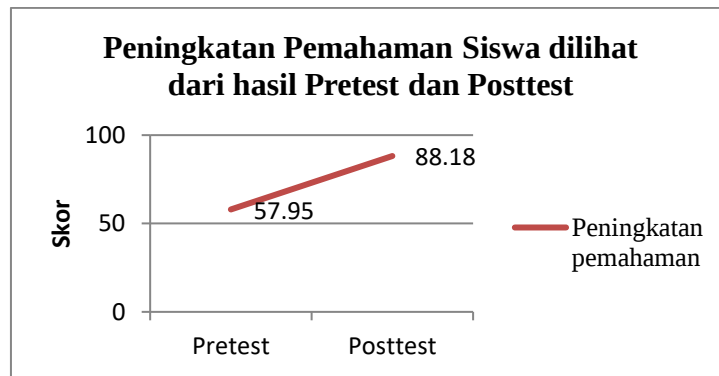
Hasil uji sampel berpasangan dengan SPSS versi 25 dapat dilihat pada tabel di atas, dengan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Poin Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, mengacu kepada dasar pengambilan keputusan bahwa H_0 diterima sehingga bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PPKn materi Keberagaman Sosial dan Budaya sebelum menggunakan bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* dan setelah memakai bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning*.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemhaman siswa setelah menggunakan bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual Teaching and Learning* peneliti melakukan uji N-gain dengan hasil yaitu :

Tabel 5 : Hasil Uji N-gain

Data	Rata-rata	Banyak siswa	N-gain	Kriteria
Pretest	57,95	22	0,721	Tinggi
Posttest	88,18			

Tabel tersebut menunjukkan hasil kenaikan mean hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas VB SDN 03 Rancapanggung yaitu sebesar 0,721 termasuk kriteria Tinggi dengan selisih rata-rata 30,23. Untuk lebih jelasnya disajikan pada diagram berikut.



Gambar 3. Peningkatan Pemahaman Siswa

Gambar diatas menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan selisih sebesar 30,23, sehingga bisa disimpulkan jika pemakaian bahan ajar powerpoint interaktif berbantuan model *Contextual teaching and learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya mata pelajaran PPKn.

4. Kesimpulan

Hasil penilaian terhadap bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *contextual teaching and learning* materi keberagaman sosial dan budaya pada mata pelajaran PPKn yang diperoleh dari ahli materi sebesar 87% termasuk kategori sangat layak, sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli bahan ajar sebesar 91% termasuk kategori sangat layak dan hasil yang diperoleh dari penilaian praktisi sebesar 94% termasuk kriteria sangat layak dan dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi siswa dan guru aspek yang diamati secara keseluruhan sudah nampak. Hasil angket siswa pada uji terbatas sebesar 97% dengan kriteria sangat baik sementara hasil angket siswa pada uji coba lebih luas sebesar 98,63% dengan kriteria sangat baik.

Bahan ajar Powerpoint interaktif berbantuan model *contextual teaching and learning* materi keberagaman sosial dan budaya pada mata pelajaran PPKn efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan poin Sig. (2-tailed) sekitar 0,000. Sehingga poin Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah penggunaan bahan ajar powerpoint interaktif. Sedangkan peningkatan rata-rata pemahaman siswa sebesar 0,721 termasuk kriteria tinggi

5. Referensi

- Aliyyah, R. R. (2020). *MENJADI GURU PROFESIONAL Dengan menciptakan bahan ajar yang kreatif dan mengevaluasi pembelajaran*.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Hendrizar. (2019). Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sd Dan Solusinya. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 54–62. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/7869/6755>
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Kistian, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Langung Kabupaten Aceh Barat. *Bina*

- Gogik, 5(2), 13–23. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/206>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Martianingtiyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESIAN*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Purwanto, Ngalim. (2013). Prinsip – prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Yuliyanto, A., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract (Cpa). *Metodik Didaktik*, 14(2), 75–83. <https://doi.org/10.17509/md.v14i2.13537>