

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Koloka Timur

Anidi<sup>a,1</sup>, Intan Kusumawati<sup>b,2</sup>, Muh. Aqil Syhafiq<sup>c,3</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Tenggara, Indonesia

<sup>b</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, Indonesia

<sup>c</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Tenggara, Indonesia

<sup>1</sup>anidi1976@gmail.com; <sup>2</sup>intankusumawati1978@gmail.com; <sup>3</sup>melandoank744@gmail.com

## INFO ARTIKEL

*Sejarah Artikel:*

Diterima: 13 November 2024

Direvisi: 28 November 2024

Disetujui: 19 Desember 2024

Tersedia Daring: 8 Januari 2025

*Kata Kunci:*

*Media*

*Pembelajaran*

*Interaktif*

*Berbasis*

*Powerpoint*

## ABSTRAK

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru di kelas IV SD Negeri Simbune, bahwa variabel sumber atau media pelanjaran yang digunakan guru dalam proses belajar IPAS menyebabkan murid kurang berminat terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Faktor lingkungan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sehingga respon dari peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar dengan metode tradisional. Tujuan dalam peneliti ini yaitu: 1) Untuk mengembangkan media *PowerPoint interaktif* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS, dan 2) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk mata pelajaran ipas pada siswa kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta kabupaten Koloka Timur. Hasil dan simpulan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Validitas keabsahan sumber belajar interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran IPAS yang diajarkan pada kelas IV SD Negeri 1 Simbune dengan rata-rata validitas sebesar 92,71%., dan 2) Media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint untuk pengajaran IPAS kepada siswa kelas IV SD Simbune terbukti sangat praktis, dengan siswa menyelesaikan 89,79%.

## ABSTRACT

*Keywords:*

*Media*

*Learning*

*Interactive*

*Based*

*Powerpoint*

Based on the results of interviews conducted by researchers with teachers in grade IV of SD Negeri Simbune, the variables of sources or learning media used by teachers in the learning process of science and technology cause students to be less interested in the subject matter taught. Environmental factors that can interfere with students' concentration in receiving learning materials. So that the response from students is less active and less enthusiastic in following the learning process with traditional methods. The objectives of this researcher are: 1) To develop interactive PowerPoint media that can be used in science learning, and 2) To describe the process of developing interactive PowerPoint media for science and science subjects in grade IV students at SDN 1 Simbune, Simbune Village, Tirawuta District, East Koloka Regency. The results and conclusions in this research and development are: 1) The validity of PowerPoint-based interactive learning resources in the science science subject taught in grade IV of SD Negeri 1 Simbune with an average validity of 92.71%., and 2) Interactive learning media using PowerPoint for teaching science science to grade IV students of SD Simbune proved to be very practical, with students completing 89.79%.



## 1. Pendahuluan

Proses pengajaran adalah komunikasi atau transfer pengetahuan dari asal ke tujuan melalui media dan saluran lain yang relevan. Proses pendidikan sangat penting untuk mengembangkan atau menghasilkan siswa dengan kualitas tinggi penting, (Haerani, 2017 p.:25). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada metode dan media yang dipilih guru untuk memberikan materi.

Media adalah semua bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta melakukan komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, (Anitah, 20120). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang antara lain: dapat memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, memungkinkan anak belajar mandiri dan memberikan rangsangan dalam pembelajaran untuk menyamakan persepsi. Peserta didik juga dapat menambah pengetahuan dengan menggunakan media belajar sebagai sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi, (Nurrita, 2018, p. 171).

Keberadaan media sangat penting guna meningkatkan komunikasi yang terjalin antar peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar. Sekolah dan pendidik harus beradaptasi dan berinovasi untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Pembelajaran di masa lalu pasti berbeda dengan pembelajaran saat ini. Metode yang telah digunakan sebelumnya mungkin tidak efektif untuk diterapkan pada saat ini. Dibutuhkan berbagai cara tepat sesuai pertumbuhan siswa di Sekolah Dasar untuk mendukung pendekatan pembelajaran.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan guru untuk mengatasi kebosanan. Ketika datang untuk belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial, media belajar berbasis teknologi sudah biasa digunakan. Beberapa program komputer, salah satunya adalah Microsoft PowerPoint, telah dibuat untuk membantu siswa belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Program Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk metode pembelajaran yang interaktif (Akbar, 2017). Misalnya, Anda dapat menggunakan Microsoft PowerPoint untuk mempelajari materi presentasi. Hal ini berpotensi memperpendek kurva pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep matematika yang diajarkan, khususnya di kelas matematika. Selain itu, juga dapat digunakan untuk membuat games seru yang tidak membosankan tentang matematika agar bisa mengidentifikasi sumber belajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi di kelas. Dalam pendidikan matematika, grafik atau gambar dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep secara visual. (Puspitarini et al., 2019; Sakiah & Effendi, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru di kelas IV SD Negeri Simbune, bahwa variabel sumber atau media pelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar IPAS menyebabkan murid kurang berminat terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Faktor lingkungan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sehingga respon dari peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar dengan metode tradisional.

Berdasarkan beberapa permasalahan. yang ada, peneliti mencoba untuk mencari alternatif dengan melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Kolaka Timur Sulawesi Tenggara. Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengembangkan media

PowerPoint interaktif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran IPAS, dan 2) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media powerpoint interaktif untuk mata pelajaran ipas pada siswa kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta kabupaten Kolaka Timur.

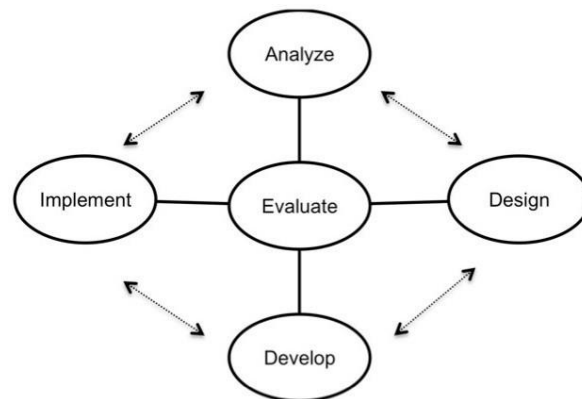
## 2. Metode

### a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini membuat dan menghasilkan media pembelajaran produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2008 p. 25). Penelitian dilakukan dengan objek penelitian pada pengembangan interaktif bahan ajar Power Point untuk siswa SD

### b. Prosedur Penelitian

Peneliti memasukkan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluasi*). Alasan peneliti memilih model ini dikarenakan prosesnya yang kompleks mulai dari analisis, pembuatan desain media pembelajaran, pengujian media oleh ahli bidang, hingga uji coba terhadap siswa. Hal ini sebagaimana diadaptasi Suri (2019) sebagaimana kerangka model berikut.



**Gambar 1 Model ADDIE**

#### 1. *Analysis*

Tahapan *Analysis* terhadap siswa kelas di SDN 1 Simbune merupakan tahap awal dari penelitian melalui tiga langkah, langkah *pertama*, peneliti menganalisis aktivitas peserta didik dikelas untuk melihat apakah pada saat pembelajaran masih ada yang bermain atau ada peserta didik yang memperhatikan pembelajaran. Langkah kedua penelitian ini mengkaji apakah media belajar ini mempermudah murid memahami konten tersebut atau tidak. Langkah ketiga adalah menganalisis materi yang ada pada buku teks atau buku petunjuk pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian atau perbedaannya dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran tersebut.

#### 2. *Design*

Selanjutnya setelah mencatat semua hasil observasi dalam bentuk deskriptif langkah selanjutnya merupakan desain media pembelajaran, yang dilakukan dua tahap, yaitu: *pertama*, peneliti menyusun capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, dan *kedua*, mendesain materi pembelajaran PowerPoint interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memaksimalkan potensi belajar mereka.

#### 3. *Development*

Pengujian ini dilakukan dengan dua tema yaitu validasi media dan validasi materi. Apabila media belum mendapatkan kategori layak, maka peneliti harus revisi dan

melakukan uji kembali kepada para ahli. Apabila pengujian mendapatkan nilai layak, maka dilanjutkan dengan sesi uji coba/implementasi

4. *Implementation*

Setelah produk terbukti akurat, langkah selanjutnya adalah menerapkan materi pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint di kelas.

5. *Evaluate*

Selanjutnya uji produk yang langsung diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 Simbune. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan melakukan penilaian produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint

**d. Teknik Pengumpulan Data**

Studi ini menggunakan instrumen observasi, validasi media dan validasi instrumen kepuasan siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

**e. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan antara analisis data kualitatif dan kuantitatif.

**3. Hasil dan Pembahasan**

**1. Tahap Analisis**

Langkah analisis melibatkan pengumpulan data dan identifikasi permasalahan yang ada di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Kolaka Timur. Langkah-langkah analisis yang digunakan yaitu: analisis data, analisis subjek dan analisis bahan ajar.

a. Analisis Pendidik

Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru, seperti apa yang diinginkan. Berikut berikut ini adalah hasil belajar wali kelas IV SDN 1 Simbune, sebagaimana table 1.

**Table 1 Hasil Wawancara Guru Wali Kelas IV**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana karakteristik siswa ketika dalam proses pembelajaran	Karakteristik siswa dikelas 4 sangat berbeda-beda. Ada siswa yang memang daya ingat dan daya serap mereka yang sangat bagus. Tetapi ada juga beberapa siswa yang kurang cepat merespon apa yang di sampaikan dan di ajarkan
2	apakah guru pernah mengembangkan media powerpoint interaktif di kelas?	Pernah, karna di sekolah kami sudah menggunakan kurikulum merdeka, jadi kami mengajar sudah menggunakan infokus
3	Apakah guru sudah pernah menggunakan media powerpoint pada semua mata pelajaran	Sudah pernah, tapi tidak semua mata pelajaran
4	Apakah ada kendala pada saat membuat dan menggunakan media powerpoint tersebut?	Kalau dalam pembuatan powerpoint tidak ada kendala. kendalanya ada pada listrik yang kurang memadai

5 Apakah dengan media Iya, siswa sangat senang dan aktif powerpoint interaktif siswa bisa dalam pembelajaran dengan lebih aktif lagi di kelas? menggunakan media powerpoint

Berdasarkan wawancara pada Tabel 1 terhadap guru wali kelas IV di SDN 1 Simbune, ada sebagian siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada siswa yang daya ingatnya sangat bagus dan ada yang tidak itu dikarenakan siswa lebih banyak main di kelas ketimbang belajar sehingga siswa kurang fokus dan akhirnya ada yang sulit mengingat materi.

**b. Analisis Peserta Didik**

Analisis terhadap siswa kelas IV SD dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut yang para siswa peroleh, media pendidikan dapat membantu mereka untuk fokus belajar dengan membuat mereka menjadi pembelajar yang lebih aktif dalam materi pelajaran. Siswa akan merasa kurang nyaman dengan materi pelajaran yang tidak mengharuskan mereka untuk berpartisipasi aktif, seperti gambar dan video yang hanya menampilkan apa yang dapat dilihat.

**c. Analisis Materi Pembelajaran**

Peneliti menggunakan materi pada topik pertama A tentang tumbuhan dan fungsinya pada kelas IV SD. Peneliti menyusun materi sesuai dengan buku guru, sehingga dapat dikembangkan menjadi alat bantu pengajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Materi bahan yang ditemukan adalah Mengidentifikasi struktur tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.

**2. Tahap Desain (Perancangan)**

Untuk menentukan aplikasi yang digunakan peneliti menggunakan pengembangan, yaitu:  
 a) Menentukan Materi. Materi yang dipilih adalah bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya terdapat di dalam Bab 1 tumbuhan sumber kehidupan di bumi, dan b) Pemilihan aplikasi untuk membuat media powerpoint.

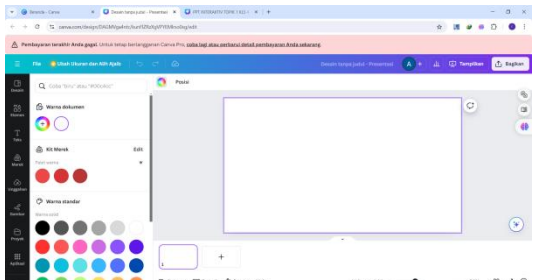
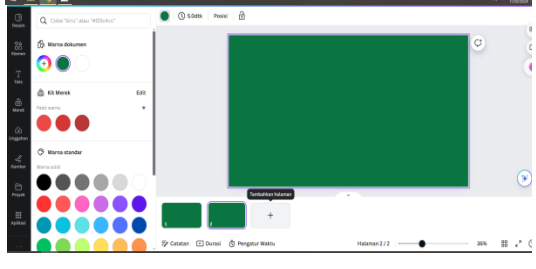


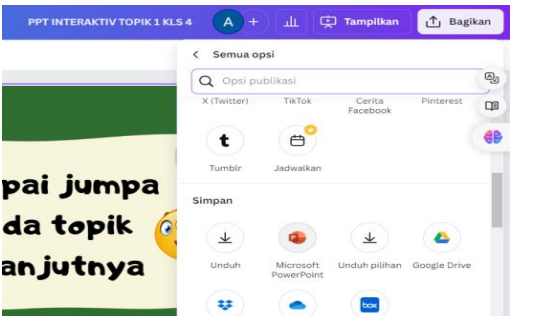

Aplikasi yang digunakan pembuatan media belajar berbasis powerpoint antara lain: canva dan aplikasi microsoft powerpoint.

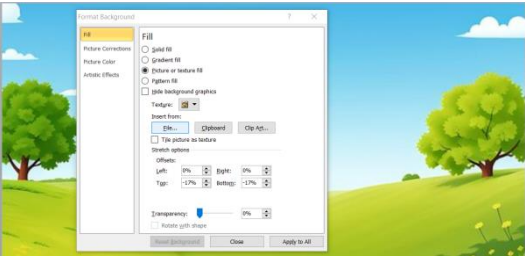


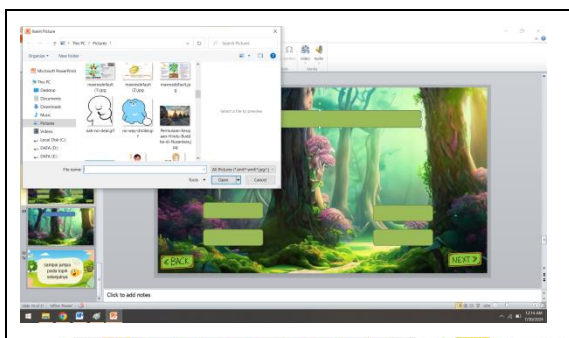
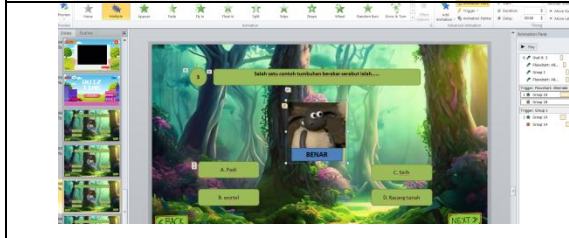
**Gambar 2 Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint**

**a) Menyusun Media Belajar Interaktif Berbasis Powerpoint**

Gambar	Keterangan
	Pertama Buka canva di crome lalu klik presentasi 16:9

	<p>Setelah muncul kertas putih tersebut, untuk mewarnai background menjadi warna hijau klik gambar warna yang ada di pojok kiri atas.</p>
	<p>Setelah warnanya muncul tanda tambah di samping kanan yang berfungsi untuk menambah slide yang kita inginkan pada ppt.</p>
	<p>Di samping kiri terletak elemen yang berfungsi untuk mencari gambar-gambar tumbuhan atau icon-icon yang kita inginkan dan di bawah elemen terdapat text untuk membuat materi serta kita dapat menentukan style dari tulisan yang kita inginkan.</p>
	<p>Setelah kita membuat powerpoint di canva klik bagikan.</p>
	<p>Lalu cari Microsoft powerpoint untuk menyimpannya lalu kita akan mengedit animasinya serta kita akan membuat quiz di apk Microsoft powerpoint.</p>
	<p>Langkah selanjutnya Buka file yang telah kita simpan ke Microsoft powerpoint setelah itu kita bisa juga menambahkan transisi pada masing-masing slide.</p>

	<p>Setelah itu tambahkan animasi yang berfungsi untuk membuat gambar gambar yang berada di setiap slide bergerak.</p>
	<p>Cara mengganti background untuk membuat quiz yaitu: klik kanan pada mouse setelah itu cari format background lalu pilih file lalu pilih background yang sudah di unduh di google.</p>
	<p>Langkah selanjutnya cari shapes untuk membuat kerangka quiz nya.</p>
	<p>Setelah itu membuat kerangka nya lalu klik kanan mouse pilih edit text untuk membuat soalnya beserta pilihannya.</p>

	<p>Langkah selanjutnya untuk membuat gambar animasi jawaban salah benarnya buka insert lalu klik picture. Setelah itu pilihlah animasi jawaban salah dan benar yang telah di download</p>
	<p>untuk mengedit jawaban salah dan benar klik animation pane. Setelah itu klik ctrk + s untuk save media powerpoint yang telah di buat.</p>

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti menganalisis materi pembelajaran interaktif berbasis *media powerpoint*. Proses ini melibatkan peninjauan media pembelajaran interaktif menggunakan media pembelajaran presentasi Powerpoint

Media *powerpoint* tersebut divalidasi oleh 4 orang ahli, yaitu dua orang ahli materi, dan dua orang ahli media. Pada langkah revisi validasi media, bahasa, dan materi dilakukan untuk memastikan bahwa produk presentasi *PowerPoint* disempurnakan ke standar yang lebih tinggi. Berikut adalah hasil pernyataan validator:

#### a. Validasi Ahli Materi

Materi divalidasi dengan mengidentifikasi poin - poin utama penilaian dan memberikan umpan balik sebagai titik awal untuk revisi. Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat dilihat pada table 2.

**Table 2 Hasil Validator Ahli Materi I**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kelengkapan materi		√			
2	Keluasan dan kedalaman materi		√			
3	Keakuratan konsep		√			
4	Penyajian gambar dan ilustrasi sesuai dengan karakteristik siswa		√			
5	Mendorong rasa ingin tahu siswa		√			
6	Keruntutan konsep		√			
7	Petunjuk penggunaan		√			
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>				
<b>Persentase</b>		<b>91,42</b>				



$$P = \frac{xi}{x} \times 100\%$$

Ket:

P = nilai presentase

Xi = total skor empirik yang didapatkan dari penialian ahli

X = skor maksimal untuk semua kriteria

$$P = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$= 91,42\%$$

Berdasarkan pada tabel 2 yang menyajikan hasil validasi materi tersebut di atas, diperoleh presentase kevaliditas sebesar 91,42%. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap konten akademik berbasis *powerpoint* interaktif konten akademis siswa IPA di kelas IV SDN 1 Simbune pada kategori "penilaian yang valid."

**Table 3 Hasil Validator Ahli Materi II**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang lengkap		√			
2	Kekayaan materi		√			
3	Konsep yang akurat	√				
4	Penyajian gambar dan ilustrasi sesuai dengan karakteristik siswa	√				
5	Rasa ingin tahu siswwa meningkat	√				
6	Konsep berurut	√				
7	Petunjuk penguna	√				
Jumlah				33		
Persentase				100%		

$$P = \frac{xi}{x} \times 100\%$$

Ket:

P = nilai presentase

Xi = total skor empiric yang didapatkan dari penialian ahli

X = skor maksimal untuk semua kriteria

$$P = \frac{33}{35} \times 100\%$$

$$= 94,28\%$$

Berdasarkan Tabel 3 presentase keabsahan bahan ahli yang tervalidasi sebesar 94,28 %. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian konten akademik berbasis *powerpoint* interaktif untuk siswa IPA di kelas IV SDN 1 Simbune termasuk dalam kategori "penilaian yang valid."

Hasil revisi produk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dipaparkan dalam Tabel 4.7

**Tabel 4 Revisi Produk Dari Ahli Materi**

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1	Materinya perlu dilengkapi karena masih sangat singkat untuk media yang sudah menarik untuk siswa	Sudah di sesuaikan	Materi powerpointnya sudah dilengkapi dan tidak singkat lagi
2.	Materi masih perlu ditambahkan, sehingga akan nampak kedalaman materinya	Sudah disesuaikan	materi sudah di tambahkan
3.	Konsep yang disajikan menarik, namun perlu diperdalam agar lebih akurat dengan kehidupan siswa sehari-hari	Sudah disesuaikan	Materi sudah di perdalam dengan kehidupan sehari-hari pada kehidupan siswa

**b. Ahli Media**

Validasi media ahli dilakukan dengan cara menilai keabsahan sampel, kesesuaian media, dan penyajian yang disertakan dalam bahan ajar interaktif berbasis PowerPoint. Diharapkan media dapat memberikan analisis dan saran terkait produk yang tengah dikembangkan para peneliti. media divalidasi dengan mengidentifikasi poin-poin utama laporan dan memberikan umpan balik sebagai titik awal untuk revisi.

Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint ditunjukkan sebagaimana table 5.

**Table 5 Hasil Validator Ahli Media I**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO (ukuran 4:3 )	√				
2	Keluasan dan kedalaman materi		√			
3	Konsistensi unsur tata letak		√			
4	Penempatan hiasan atau ilustrasi tidak mengganggu teks atau isi materi pada media		√			
5	Penggunaan variasi huruf (italic, bold, all capital) tidak berlebihan		√			
6	Spasi antar huruf			√		
7	Spasi antar baris susunan			√		
8	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf atau font				√	

9	Mampu menampilkan media <i>powerpoint</i> dengan menarik	√
10	Ilustrasi kreatif	√
Jumlah		47
Persentase		100%

$$P = \frac{xi}{x} \times 100\%$$

Ket:

P = nilai presentase

Xi = total skor empiric yang didapatkan dari penialian ahli

X = skor maksimal untuk semua kriteria

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan pada Tabel 5 di atas, hasil validasi media menunjukkan bahwa 94% data valid. Hal ini menunjukkan bahwa interaktif media pembelajaran berbasis powerpoint untuk siswa kelas IV SDN 1 Simbune tergolong sumber belajar yang "sah."

**Tabel 6 Hasil Validator Ahli Media II**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian ukuran media dengan standar ISO (ukuran 4:3 )	√				
2	Keluasan dan kedalaman materi		√			
3	Konsistensi unsur tata letak		√			
4	Penempatan hiasan atau ilustrasi tidak mengganggu teks atau isi materi pada media	√				
5	Penggunaan variasi huruf (italic, bold, all capital) tidak berlebihan	√				
6	Spasi antar huruf		√			
7	Spasi antar baris susunan		√			
8	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf atau font		√			
9	Mampu menampilkan media <i>powerpoint</i> dengan menarik	√				
10	Ilustrasi kreatif		√			
Jumlah		46				
Persentase		100%				

$$P = \frac{xi}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai presentase

Xi = total skor empiric yang didapatkan dari penilaian ahli  
 X = skor maksimal untuk semua kriteria

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Berdasarkan Tabel 6 bahwa persentase validitas media yang digunakan dalam proses validasi adalah 92 %. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap bahan ajar berbasis powerpoint interaktif siswa kelas IV SDN 1 Simbune termasuk dalam kategori "penilaian valid.

**Table 7 Hasil Validasi Media**

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Dr (c) Anlianna, S.Pd., M.Si.	47	50	94%	Valid
Dr. Sunartono, M.M	46	50	92%	Valid
Nilai Gabungan	93	100	93%	Valid

Tabel 7 Hasil dari uji validasi media pembelajaran interaktif berbasis presentasi PowerPoint yang dibuat dari berbagai sumber. Meskipun hasil validasi menunjukkan tingkat keberhasilan 93% dalam kategori sangat valid, masih ada area tertentu yang memerlukan perbaikan.

Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint, menyajikan data, termasuk ringkasan, kritik, dan kesimpulan dari validasi ahli terhadap materi pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebagaimana table 8.

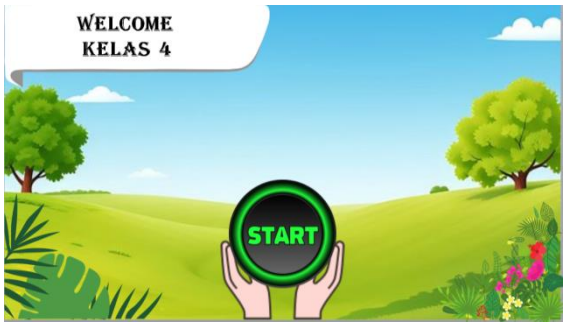


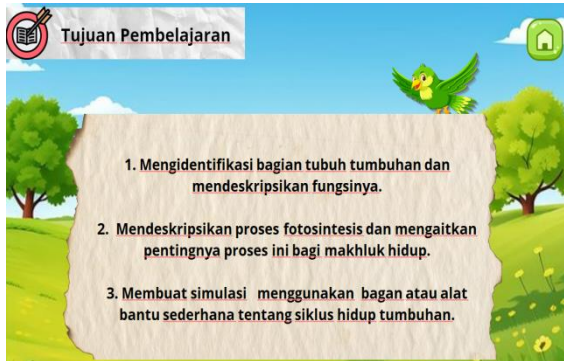
**Table 8 Revisi Produk Dari Ahli Media**




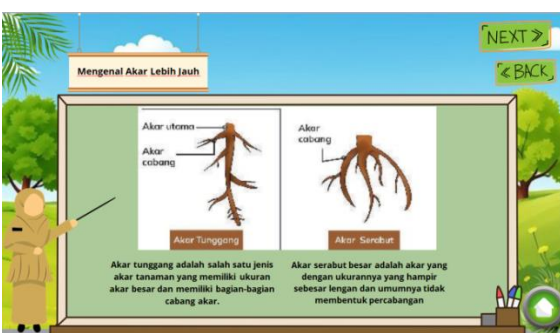
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			Untuk penulisannya di beberapa slide di buat lebih rapi lagi

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi produk yang telah divalidasi dan ditinjau dimulai pada langkah coba uji. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 1 Simbune yang berjumlah 41 peserta didik langkah awal yaitu memperkenalkan media powerpoint kepada peserta didik dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) setelah itu memulai menampilkan materinya lalu di dalam materi tersebut ada vidio pembelajaran yang bisa di tonton oleh peserta didik dan dapat bermain quiz yang sudah tersedia di dalam powerpoint. Produl Media Powerpoint sebagaimana table 9.

**Tabel 9 Produk Media Powerpoint**

No	Desain Tampilan	Keterangan
1		<p>Tombol " Mulai pembelajaran " yang disertai menu bertuliskan " ucapan selamat datang di media pembelajaran interaktif " ditampilkan.</p>
2		<p>Menampilkan menu yang berisi: profil peneliti, tujuan pembelajaran, apersepsi, materi, vidio pembelajaran dan quiz.</p>
3		<p>Berisi informasi tentang profil media: nama, informasi tentang, pekerjaan, dan kutipan.</p>
4		<p>Menampilkan tujuan pembelajaran serta dilengkapi dengan to mbol home.</p>

<p>5</p>		<p>Menampilkan apersepsi sebelum memulai materi pembelajaran.</p>
<p>6</p>		<p>Menampilkan materi awalan pada pembelajaran topik 1.</p>
<p>7</p>		<p>Berisi contoh bahan pembelajaran berikut: batang, daun, biji, bunga, dan buah.</p>
<p>8</p>		<p>Menampilkan materi pertama yaitu akar.</p>

<p>9</p>		<p>Menampilkan materi kedua yaitu batang.</p>
<p>10</p>		<p>Menampilkan materi yang ketiga tentang daun.</p>
<p>11</p>		<p>Menampilkan materi tentang bunga.</p>
<p>12</p>		<p>Menampilkan materi tentang buah.</p>
<p>13</p>		<p>Menampilkan materi tentang biji.</p>

<p>14</p>		<p>Menampilkan materi tentang manfaat bagian tumbuhan bagi manusia.</p>
<p>15</p>		<p>Menampilkan vidio pembelajaran.</p>
<p>16</p>		<p>Menampilkan awalan quiz dengan dilengkapi tombol start.</p>
<p>17</p>		<p>Menampilkan isi quiz pada pertanyaan pertama.</p>
<p>18</p>		<p>Menampilkan halaman penutup.</p>

**5. Tahap Evaluation (evaluasi)**

Evaluasi ialah proses meninjau materi yang telah dibuat sesuai dengan atau tanpa



Batasan. Evaluasi dapat terjadi secepatnya sesegera mungkin setelah kejadian dan disebut sebagai evaluasi formatif karena dimaksudkan untuk mengidentifikasi perlunya revisi. Karena evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan umpan balik kepada instruktur dan siswa, informasi tersebut kemudian dicatat untuk memahami praktik media yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah sudut respons.

a. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint

**Table 10 Hasil Rekapitulasi Validasi Oleh Para Ahli**

No.	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor Validator	Skor max	%	Keterangan
1	Aspek Materi	65	70	92,85%	Sangat Valid
2	Aspek Media	93	100	93%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>				<b>92,94%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 10 persentase keseluruhan hasil yang diberikan oleh kedua validator atau ahli mengenai media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk siswa tingkat menengah adalah sebesar 92,94%. Hal ini bahwa perkembangan bahan ajar interaktif berbasis PowerPoint materi pembelajaran interaktif siswa tingkat menengah sangat "Sangat Valid."

a. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint

**Table 11 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas**

Responden	Nomor item soal/Skor hasil angket							Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
1	5	5	5	5	5	4	5	35
2	4	4	4	4	4	4	4	28
3	4	5	5	5	4	5	5	33
4	5	4	5	5	4	5	5	33
5	5	4	5	5	4	5	5	33
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	4	5	4	4	5	5	32
8	5	4	5	5	4	5	5	33
<b>JUMLAH</b>	<b>38</b>	<b>35</b>	<b>39</b>	<b>38</b>	<b>34</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>262</b>

Presentasi rata-rata:

$$P = \frac{262}{280} \times 100\% = 93,57\%$$

Berdasarkan table 11 hasil uji coba terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara bahan ajar berbasis PowerPoint untuk mata pelajaran IPAS yang diajarkan kepada siswa kelas IV di SDN 1 Simbune, dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 93,57%. Presentasi tersebut, jika dibandingkan dengan tabel analisis, diklasifikasikan ke dalam kategori "Sangat Baik."

**Table 12 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan**

Responden	Nomor item soal/Skor hasil angket							Skor
	1	2	3	4	5	6	7	
1	5	4	5	3	4	4	3	28
2	5	5	5	4	3	5	4	31
3	5	5	5	5	4	4	5	33
4	4	4	5	4	3	4	4	28
5	4	4	4	4	5	5	3	29
6	5	3	5	5	5	4	4	31
7	4	4	4	5	3	4	4	28
8	4	4	4	4	4	4	4	28
9	5	5	4	5	4	5	4	32
10	5	3	5	5	4	5	4	31
11	5	4	4	4	4	4	5	30
12	5	4	4	5	4	4	4	30
13	4	4	4	4	4	4	4	28
14	5	5	4	5	5	4	5	33
15	5	5	4	5	5	5	5	34
16	4	5	5	5	5	4	3	31
17	4	4	5	5	5	5	5	33
18	4	5	5	4	4	5	4	31
19	3	4	3	5	5	5	5	30
20	5	5	5	5	5	5	5	35
21	5	5	5	5	5	5	5	35
22	4	5	4	4	4	3	5	29
23	5	4	3	5	4	5	4	30
24	4	4	4	4	4	4	4	28
25	4	4	4	4	4	4	4	28
26	4	5	4	5	4	4	5	31
27	4	5	5	5	4	4	5	32
28	5	4	5	5	4	4	5	32

29	4	4	5	4	4	4	5	30
30	5	5	5	4	4	5	5	33
31	5	5	5	5	5	4	4	33
32	4	5	4	4	5	5	5	32
33	4	5	4	5	4	5	4	31
34	5	4	5	4	4	5	5	32
35	5	5	5	5	5	4	5	34
36	4	5	5	5	3	5	5	32
37	4	4	4	5	4	4	5	30
38	5	4	5	5	5	4	5	33
39	4	5	4	4	5	4	4	30
40	5	5	5	5	5	5	4	34
41	5	5	5	5	5	5	5	35
<b>JUMLAH</b>	184	183	184	188	176	181	182	1278

Presentasi rata-rata kelas:

$$P = \frac{1278}{1435} \times 100\% = 89,05\%$$

Berdasarkan tabel 12 hasil uji coba lapangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Simbune yang diperoleh dari angket tanggapan siswa dari 41 orang, hasilnya menunjukkan bahwa prosedur yang dilakukan berjalan lancar uji efisien, diklasifikasi dengan kriteria sangat baik.

**Table 13 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik**

No.	Data	Jumlah Skor Responden	Skor max	%	Keterangan
1	Uji coba terbatas	262	280	93,57%	Sangat Praktis
2	Uji coba lapangan	1.278	1.435	89,05%	Sangat Praktis
	<b>Rata-rata</b>			<b>89,79%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 13, persentase total presentasi yang diberikan peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk ipas adalah 89,79%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk IPAS dinilai Sangat Praktis."

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Powerpoint* Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan mendapatkan:

- a. Validitas keabsahan sumber belajar interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diajarkan pada kelas IV SD Negeri 1 Simbune dapat dikatakan sangat tinggi, dengan rata - rata validitas sebesar 92,71%.

- b. Media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint untuk pengajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kepada siswa kelas IV SD Simbune terbukti sangat praktis, dengan siswa menyelesaikan 89,79%.

## 5. Rekomendasi

Hasil penelitian pengembangan ini, memberi rekomendasi beberapa hal pokok yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi guru, agar dapat menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan, serta dapat menerapkannya di Sekolah Dasar.
- c. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* lebih lanjut yang memiliki ruang lingkup lebih luas untuk mendapatkan hasil *powerpoint* interaktif lebih baik lagi.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Dalam penelitian ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan guru di tempat penelitian yaitu SD Negeri 1 Simbune, Kecamatan Tirawuta Kabupaten Koloka Timur serta para pihak yang membantu dalam pengambilan data dalam penelitian ini.

## 7. Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. 1(1), 33-42
- Agustini, P.D., Agustini, K., Pascima, I.B.N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri IV Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 12(1), 95-106
- Anitah, Media (2012) Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pusaka,
- Bay, R.R., Argiranto, Umar, Y. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. 4(2), 125-133.
- Damitri, D.E., Agistana, G.A.Y.P. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 6(2), 1-7
- 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
- Ferdiansyah, A. Ambiyar, M. M. Zagoto, and I. E. D. Putra, (2020) Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik,” *Komposisi J. Pendidik. Bahasa, Sastra, dan Seni*, vol. 21, no. 1, pp. 62–72,
- Nurrita, (2018) Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al- Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171,
- Hayati, F., Neviyarni., Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.

- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran Ict. *Jurnal Ekspone*. 9(1), 79-85
- Safitri, A., Rusmiati, M.N., Fauziyyah, H., Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2), 9333-9339
- Suri, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif pada Materi Struktur Pokok dan Fungsi Organ pada Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI untuk Tahun Ajaran 2018/2019. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Riau)
- Syah, M.N.F., Hidayatullah, R.S., Kurniawan, W.D., Susanti, N.A. (2023). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Journal of Mechanical Engineering Learning*. 12(1)
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2), 26-32
- Sugiyono, (2008) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, CV. Alf. Bandung, p. 25