

## PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS III SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>*Ulfatihah Simangunsong\**, <sup>1</sup>*Dea Mustika*

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

\*Corresponding Email: ulfafatiha@student.uir.ac.id

---

Diterima: 2 Januari 2022 | Direvisi: 28 Februari 2022 | Disetujui: 21 Maret 2022

**Abstract.** *The purpose of this research is to produce interactive powerpoint media for grade III elementary school. This research method uses development research with the ADDIE development model. This research was conducted in three stages, namely 1) the analysis stage consists of an analysis of educators, analysis of students and learning materials; 2) the design stage, namely the design of interactive powerpoint learning media using the powerpoint application; 3) the development stage, namely the process of making the design a reality. The results of this study indicate that the interactive powerpoint media meets the valid criteria. Interactive powerpoint media theme 6 sub-theme 2 in validation 1 in terms of design aspects obtained an average score of 81.67% (valid), material aspects obtained an average score of 90.84% (valid) and language aspects obtained an average score of 89.75% (valid). Based on suggestions from the validator, the researcher made several revisions so that a second validation was carried out which obtained an average score of 97.78% (valid) in the design aspect, then in the material aspect it obtained an average score of 95.56% (valid) and the language aspect obtained an average score of 96.15% (valid). Overall, the powerpoint learning media in validation 1 obtained an average score of 87.42% with a valid category. While the powerpoint learning media in validation 2 obtained an average score of 96.50% with a valid category. It can be concluded that the three learning media are already in the valid and appropriate category for use.*

**Keywords:** *Development; Learning Media; Interactive Powerpoint*

**Abstrak.** *Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media powerpoint interaktif kelas III sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis pendidik, analisis peserta didik dan materi pembelajaran; 2) tahap design yaitu rancangan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint; 3) tahap pengembangan yaitu proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif memenuhi kriteria valid. Media powerpoint interaktif tema 6 subtema 2 pada validasi 1 ditinjau dari aspek desain memperoleh skor rata-rata 81,67% (valid), aspek materi memperoleh skor rata-rata 90,84% (valid) dan aspek bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 89,75% (valid). Berdasarkan saran dari validator, peneliti melakukan beberapa revisi sehingga dilakukan validasi kedua yang memperoleh nilai rata-rata 97,78% (valid) pada aspek desain, kemudian pada aspek materi memperoleh skor rata-rata 95,56% (valid) dan aspek bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 96,15% (valid). Secara keseluruhan media pembelajaran powerpoint pada validasi 1 memperoleh skor rata-rata sebesar 87,42% dengan kategori valid. Sedangkan media pembelajaran powerpoint pada validasi 2 memperoleh skor rata-rata*

*sebesar 96,50% dengan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa ketiga media pembelajaran sudah berada pada kategori valid dan layak digunakan.*

**Kata Kunci:** Pengembangan; Media Pembelajaran; Powerpoint Interaktif

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan disetiap Negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas suatu bangsa. Suatu Negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di Negara tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar (Jannah, 2017) dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Violadini & Mustika, 2021). Kegiatan utama dalam lingkungan pendidikan ialah proses pembelajaran. Menurut (Mustika, 2017) dengan adanya proses pembelajaran maka akan terjadi interaksi antara guru dan siswa dimana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Peran guru tidak hanya bertanggung jawab dalam mendidik dan mengajar, tetapi guru juga berperan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut (Simarmata et al., 2017) “proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh tersedianya sumber belajar, media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar”.

Menurut (Saeroji, 2014) & (Yamasari, 2010) media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar merangsang pikiran dan menarik minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Annisa & Ramadan, 2021). Selain itu menurut Suranto (dalam Purnowosri dkk, 2014) menyatakan bahwa “media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan”. Dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreatifitas dan ide-ide kemampuan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media dapat meningkatkan focus siswa terhadap pembelajaran. Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar (Fadhli, 2015). Bila media

adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Busyaeri et al., 2016)

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media pembelajaran berbasis TIK, yaitu multimedia berbasis *PowerPoint*. Menurut (Maryatun, 2015) *microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai keperluan presentasi dalam proses pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* mempunyai banyak kelebihan menurut (Amalia, 2014) & (Elpira & Ghufron, 2015) antara lain mampu menampilkan berbagai warna teks dan gambar, dapat disertai dengan gambar atau video, proses penulisan sangat sederhana (jika membuat kesalahan, maka bisa diperbaiki), mode penulisan dapat dipilih sesuai selera, kita juga bisa menyisipkan suara (lagu) untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Juli 2021 dengan guru kelas III B SD Negeri 105 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa pada masa pandemi covid-19 seperti pada saat ini, proses pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Selain itu, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan *platform* digital *whatsapp group*, *zoom* dan *google meeting*. Namun dengan penggunaan *platform* digital yang belum maksimal menjadikan siswa kurang focus saat mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Berdasarkan informasi yang didapatkan, diketahui rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 6 (energi dan perubahannya) subtema 2 (perubahan energi) pada pembelajaran 1, 2 dan 3. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah adalah 75. Namun, kenyataannya pada tema 6 “energi dan perubahannya” subtema 2 “perubahan energi” pada pembelajaran ke-1 hasil belajar siswa rendah, dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebanyak 60% dengan nilai rata-rata 68, pembelajaran ke-2 persentase siswa yang mencapai KKM sebanyak 50% dengan nilai rata-rata 55 dan pembelajaran ke-3 persentase siswa yang mencapai KKM sebanyak 58% dengan nilai rata-rata 62. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal. Selain itu, guru kurang menguasai dalam menggunakan *fitur-fitur powerpoint* yang pada akhirnya guru dalam membuat *powerpoint* kurang menarik dan didominasi oleh penjelasan yang panjang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru hendaknya dapat menggunakan

media pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran daring seperti saat ini.

Solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya seperti media *Powerpoint* Interaktif (Andriani & Wahyudi, 2016). *Powerpoint* Interaktif menurut (Fatahullah, 2016) bisa digunakan untuk menghasilkan bahan presentasi yang komunikatif serta kreatif. Dengan kata lain, melalui teknologi ini kita bisa merancang serta menayangkan pesan yang hendak dipresentasikan dengan efisien, efektif dan menarik. *Powerpoint* interaktif ini memiliki keunggulan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga tidak merasa bosan akan suasana belajar karena guru selalu menciptakan suasana belajar dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Maka dari itu, media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* yang akan dirancang peneliti berisi kumpulan materi yang di ringkas dan di perjelas dalam sebuah slide yang lebih menarik dan dapat digunakan melalui *smartphone* sehingga mempermudah penguasaan konsep materi. Media pembelajaran yang dirancang tidak didominasi oleh penjelasan yang panjang tetapi materi disajikan dengan penjelasan yang singkat dan mudah dipahami serta melibatkan animasi untuk visualisasi kondisi. *Powerpoint* interaktif ini melibatkan teks, gambar, suara, animasi kartun yang bergerak dan video pendukung, sehingga tercapai pembelajaran yang efektif, efisien dan berdaya guna menarik. Selain itu, keunggulan dalam *powerpoint* yang peneliti kembangkan adalah terdapat beberapa gambar di awal pembelajaran dalam *powerpoint* yang berkaitan dengan materi, pemberian gambar tersebut menjadi stimulus awal siswa untuk memberikan respon berupa jawaban atau tanggapan. Selain itu, diakhir pembelajaran terdapat butiran soal dan kuis yang didesain jika menjawab benar maka akan muncul icon emotion senang sambil menunjukan jempol dan animasi suara tepuk tangan disertai penjelasan singkat dan jika menjawab salah maka akan muncul icon emotion sedih beserta animasi suara boom dan disertai penjelasan singkat yang benar.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anyan et al., 2020) dengan judul pengembangan media pembelajaran *microsoft powerpoint* di SD dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran *microsoft powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Resti & Wahyudi, 2016) dengan judul pengembangan media

pembelajaran powerpoint melalui pendekatan saintifik dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran powerpoint melalui pendekatan saintifik untuk siswa kelas II SD. Meskipun penelitian tentang pengembangan media telah banyak dilakukan, namun penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif dan menguji kevalidannya sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar baru agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan serta dapat lebih fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dapat menjadikan media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas ataupun dalam pembelajaran daring.

## METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Powerpoint Interaktif*. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Delevop-Implement-Evaluate*). Namun, pada penelitian ini peneliti membatasi pelaksanaan kegiatan penelitian hanya pada pengembangan (*development*) saja. Teknik pengumpulan data ada dua yaitu :

Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara penyajian data melalui beberapa pertanyaan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang ada pada saat penelitian tanpa adanya perhitungan didalamnya semua di jabarkan dalam bentuk deskriptif.

Angket validasi di diberikan kepada ahli desain, materi, serta bahasa. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala Likert. Analisis kuantitatif

merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada rumus yang ada dibawah ini:

Rumus presentase yang digunakan, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum X_i$  : Jumlah keseluruhan skor ideal

Untuk menentukan kriteria dalam menentukan hasil dari validasi, sebagai berikut:

**Tabel 1** Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria Valid</b>
76-100	Valid (tanpa revisi)
56-75	Cukup valid (tanpa revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: (Listiawan, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas semua kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan menentukan desain dan penentuan komponen media. Kegiatan dalam mendesain *powerpoint* interaktif, yaitu: 1) mengumpulkan sumber; 2) menyusun peta materi dan 3) membuka aplikasi *powerpoint* dan membuatnya dimulai dengan a) membuka lingkungan kerja *powerpoint*; b) membuat presentasi; c) membuat slide *design*; d) mengisikan slide yang baru dibuat sesuai dengan keperluan seperti membuat gambar; e) menambahkan tulisan, animasi dan gambar; f) menambahkan slide *transition*; g) menambahkan file video; h) membuat slide kuis/evaluasi; i) menambahkan emoticon senang dan sedih dengan cara “copy di galeri pribadi kemudian tekan paste di slide *powerpoint*; j) setelah pertanyaan dan pilihan serta emoticon yang dibutuhkan selesai, maka tahap selanjutnya adalah mengatur sistem kuis “apabila kuis dijawab dengan benar maka akan timbul emoticon senang dan suara tepuk

tangan, sebaliknya apabila kuis dijawab dengan salah maka akan timbul emoticon sedih dan suara boom meledak” dan; k) menyimpan dan membuka file presentasi. Adapun tampilan dari media pembelajaran *powerpoint* pada pembelajaran 1, 2 dan 3 secara garis besar dapat dilihat pada gambar berikut:

Tampilan Awal



## Tujuan pembelajaran

**P1 Tujuan Pembelajaran**

- ❖ Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait perubahan energi dengan tepat.
- ❖ Dengan menjawab pertanyaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi tentang perubahan energi yang terdapat pada teks, dengan tepat.
- ❖ Dengan menyimak penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan kuat dan lemah kaki dalam suatu tarian.
- ❖ Dengan memperhatikan demonstrasi yang ditunjukkan guru, siswa dapat melakukan gerakan kuat dan lemah kaki dalam tari dengan tepat.



**P2 Tujuan Pembelajaran**

PJOK	B. INDONESIA	PPKN
Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi gerak berjalan, meluk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.	Dengan membaca, siswa mampu menemukan kosakata/istilah yang terkait dengan perubahan energi dengan tepat.	Dengan mengamati teks dan mendengar penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.
Dengan memperhatikan contoh dan penjelasan guru, siswa dapat melakukan kombinasi gerak berjalan, meluk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.	Dengan membaca, siswa mampu menyusun dan menyampaikan kembali informasi terkait perubahan energi menggunakan kalimat sendiri dengan tepat.	Dengan tanya jawab, siswa dapat menentukan perilaku yang menunjukkan kewajiban di rumah terkait perubahan energi.

**P3 Tujuan Pembelajaran**

- ❖ Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait perubahan energi dengan tepat.
- ❖ Dengan menjawab pertanyaan, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi tentang perubahan energi yang terdapat pada teks, dengan tepat.
- ❖ Dengan menyimak penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan kuat dan lemah kaki dalam suatu tarian.
- ❖ Dengan memperhatikan demonstrasi yang ditunjukkan guru, siswa dapat melakukan gerakan kuat dan lemah kaki dalam tari dengan tepat.



## Materi

**Subtema 2**

**Perubahan Energi**

Energi tidak dapat diciptakan atau dihilangkan. Energi hanya dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Dengan perubahan bentuk itulah energi dapat dimanfaatkan.





## Evaluasi

Ayoo kita lengkapi teks berikut dengan benar!

Energi tidak dapat ..... atau .....

A Berubah atau dirubah

B Dibuat atau diciptakan

C Diciptakan atau dihilangkan



PEMBAHASAN

Energi tidak dapat diciptakan atau dihilangkan. Energi hanya dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk lain.



Jawablah pertanyaan berikut dengan semangat 😊😊



Apa yang dimaksud dengan gerak tari?

A

Gerakan yang melibatkan anggota tubuh seperti tangan dan kaki yang dilakukan dengan kuat dan ada juga yang dilakukan dengan lemah

B

Gerakan yang melibatkan kejuwaan, ekspresi, mimik dan gerak tubuh untuk mengungkapkan sesuatu

C

Gerakan yang melibatkan alunan musik yang indah





Tampilan Akhir



Gambar 1. Tampilan Powerpoint

Selanjutnya kegiatan yang dilakukan adalah validasi oleh para ahli. Untuk mengetahui suatu media layak digunakan atau tidak, maka perlu dilakukan validasi (K et al., 2018). Untuk uji validasi dilakukan oleh enam orang ahli yang terdiri dari bidang keahlian yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setiap bidang keahlian akan dinilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kevalidan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-

rata untuk setiap media serta mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran. Adapun hasil validasi media powerpoint interaktif dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 1

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	68,33%	95%
Validator 2	88,33%	100%
Rata-rata	78,33%	97,5%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 2 diatas, merupakan hasil validasi ahli media pada pembelajaran 1 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan powerpoint. Pada aspek media pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,33% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) perbaiki *font* karena masih terdapat *font* yang kaku (*times new roman*), 2) cover tambahkan unsur tema dan 3) background gunakan warna *soft*.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97,5% dengan kategori valid.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 2

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	76,67%	98,33%
Validator 2	96,67%	100%
Rata-rata	86,67%	99,17%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 3 diatas, merupakan hasil validasi ahli media pada pembelajaran 2 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan powerpoint. Pada aspek media pembelajaran 2 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) tambahkan voice over/backsound di setiap

slide dan 2) ganti backsound latihan/quiz dengan suara yang lebih familiar dikalangan anak-anak, 3) turunkan kontras warna background agar lebih soft dan 4) setiap teks gunakan background sendiri.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 99,17% dengan kategori valid.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 3

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	68,33%	93,33%
Validator 2	91,67%	100%
Rata-rata	80%	96,67%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 4 diatas, merupakan hasil validasi ahli media pada pembelajaran 3 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan powerpoint. Pada aspek media pembelajaran 3 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) ganti font; 2) ganti animasi sebelumnya menjadi animasi 3D; 3) sertakan backsound/voice over setiap slide dan 4) kesimpulan sebaiknya dibuat lebih menarik.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori valid.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran 1

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	91,67%	96,67%
Validator 2	95%	96,67%
Rata-rata	93,34%	96,67%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 5 diatas, merupakan hasil validasi ahli materi pada pembelajaran 1 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi powerpoint. Pada aspek materi pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,34% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) perbaiki font; 2) untuk penggunaan kapital harus benar dan 3) penggunaan tanda baca juga lebih diperhatikan.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,67% dengan kategori valid.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran 2

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	86,67%	93,33%
Validator 2	93,33%	96,67%
Rata-rata	90%	95%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 6 diatas, merupakan hasil validasi ahli materi pada pembelajaran 2 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi powerpoint. Pada aspek materi pembelajaran 2 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) perhatikan penggunaan background warna; 2) lebih perhatikan ukuran dan jenis *font* yang digunakan dan 3) manfaatkan animasi dan 4) ganti soal kuis no 5.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori valid.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran 3

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	85%	93,33%
Validator 2	93,33%	96,67%
Rata-rata	89,17%	95%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 7 diatas, merupakan hasil validasi ahli materi pada pembelajaran 3 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi powerpoint. Pada aspek materi pembelajaran 3 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) perbaiki background cerah bisa disesuaikan dengan warna font dan 2) perbaiki jenis font yang digunakan dan 3) tambahkan materi mengenai tari kelompok.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori valid.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Pembelajaran 1

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	84,62%	98,08%
Validator 2	84,62%	96,15%
Rata-rata	<b>84,62%</b>	97,12%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 8 diatas, merupakan hasil validasi ahli bahasa pada pembelajaran 1 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek kebahasaan powerpoint. Pada aspek bahasa pembelajaran 1 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,62% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) perhatikan penulisan kata depan dan penggunaan tanda baca dan 2) perhatikan kembali penulisan kata atau ejaan yang baku seperti kata “menyalah” menjadi “menyala”.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97,12% dengan kategori valid.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Pembelajaran 2

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	90,38%	94,23%
Validator 2	94,23%	96,15%
Rata-rata	92,31%	95,19%

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 9 diatas, merupakan hasil validasi ahli bahasa pada pembelajaran 2 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek kebahasaan powerpoint. Pada aspek bahasa pembelajaran 2 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,31% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) background lebih disesuaikan lagi untuk memahami bacaan dan font cari yang lebih menarik lagi dan 2) perbaiki penggunaan huruf kapital.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95,19% dengan kategori valid.

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Bahasa Pembelajaran 3

Validator	Percentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	92,31%	96,15%
Validator 2	92,31%	96,15%
Rata-rata	<b>92,31%</b>	<b>96,15%</b>

Sumber: data olahan peneliti

Pada tabel 10 diatas, merupakan hasil validasi ahli bahasa pada pembelajaran 3 yang dilakukan dua kali validasi. Ahli bahasa memberikan penilaian terhadap aspek kebahasaan powerpoint. Pada aspek bahasa pembelajaran 3 untuk hasil uji validasi pertama memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,31% dengan kategori valid. Pada validasi 1 terdapat masukan dan saran yang diberikan yaitu: 1) materi lebih diperjelas lagi agar mudah dipahami; 2) penyesuaian bahasa untuk anak SD dan 3) tambahkan pembahasan di kesimpulan akhir.

Setelah itu media powerpoint interaktif di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan pada validasi 1, selanjutnya peneliti melakukan validasi 2 dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96,15% dengan kategori valid.

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan gabungan untuk mengetahui rata-rata pada setiap media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil nilai untuk validasi media dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini:

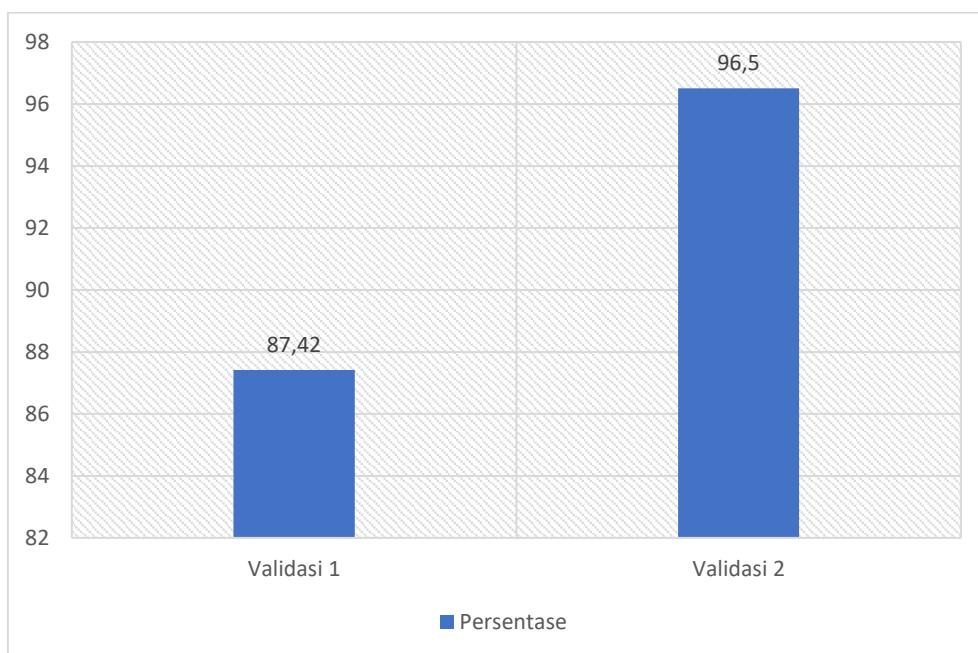
Tabel 11 Rekapitulasi Nilai Keseluruhan

Aspek yang Dinilai	Validasi I		Validasi II	
	Percentase	Kategori	Percentase	Kategori
Desain	81,67%	Valid	97,78%	Valid
Materi	90,84%	Valid	95,56%	Valid
Bahasa	89,75%	Valid	96,15%	Valid
Rata-rata	87,42%	Valid	96,50%	Valid

Sumber: data olahan peneliti

Berdasarkan tabel 11 diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *powerpoint* pada validasi 1 memperoleh skor rata-rata sebesar 87,42% dengan kategori valid. Sedangkan media pembelajaran *powerpoint* pada validasi 2 memperoleh skor rata-rata sebesar 96,50% dengan kategori valid. Ketiga media pembelajaran *powerpoint* interaktif sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria kevalidan mencapai valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali.

Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media *powerpoint* interaktif pada Tema 6 “Energi dan Perubahannya” di Subtema 2 “Perubahan Energi” di pembelajaran 1, 2 dan 3 pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



**Diagram 1.** Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media *Powerpoint* Interaktif

Berdasarkan diagram 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata secara keseluruhan, media *powerpoint* interaktif tema 6 subtema 2 ditinjau dari aspek desain, materi dan bahasa pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 87,42% dengan kategori “Valid” sedangkan pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 96,50% dengan kategori “Valid” tanpa revisi. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 9,08%. Hal ini terjadi karena peneliti telah memperbaiki media *powerpoint* interaktif sesuai dengan saran, masukan dan komentar para validator. Secara keseluruhan media *powerpoint* interaktif ini sudah dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Permandaa et al., 2016) yang mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan SPI untuk kegiatan belajar siswa sekolah dasar yang memperoleh kategori valid dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* menarik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga serupa dengan hasil penelitian (Hanif et al., 2019) bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini siswa terlihat sangat antusias untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint*.

Adapun kelebihan yang dimiliki media *powerpoint* *interaktif* pada pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut: *Pertama*, media dapat diakses secara *online* sehingga lebih fleksibel. *Kedua*, media yang dikembangkan memiliki konten yang lengkap seperti informasi terkait kompetensi dan tujuan yang akan dicapai, materi, gambar/animasi, video, backsound/*effect* suara, penyampaian kesimpulan serta latihan soal evaluasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Ketiga*, terdapat beberapa gambar di awal pembelajaran dalam *powerpoint* yang berkaitan dengan materi, pemberian gambar tersebut menjadi stimulus awal siswa untuk memberikan respon berupa jawaban atau tanggapan dan *Keempat*, diakhir pembelajaran terdapat butiran soal dan kuis yang didesain jika menjawab benar maka akan muncul icon emotion senang sambil menunjukan jempol dan animasi suara tepuk tangan disertai penjelasan singkat dan jika menjawab salah maka akan muncul icon emotion sedih beserta animasi suara boom dan disertai penjelasan singkat yang benar. Disamping mempunyai kelebihan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini juga mempunyai kekurangan seperti dalam penggunaan media pembelajaran didalam kelas, media *powerpoint* interaktif yang

dikembangkan ini membutuhkan alat proyektor serta komputer/laptop. Selain itu dikarenakan adanya wabah covid-19 ini mengakibatkan peneliti terkendala dalam mengujicobakan produk tersebut disekolah. Jadi penelitian ini hanya dilakukan sampai memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh 6 validator tanpa hasil praktikalitas dan efektivitas oleh siswa dalam pengujian produk tersebut.

## KESIMPULAN

Pengembangan media powerpoint interaktif dilakukan dengan 3 tahapan yaitu: a) tahap analisis, tahapan analisis terdiri dari: analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa dan analisis materi pembelajaran; b) tahap desain, merupakan tahapan dimana peneliti membuat media pembelajaran powerpoint interaktif dengan menentukan desain dan penentuan komponen media; dan 3) tahap pengembangan, merupakan tahapan memproduksi media yang telah dibuat untuk melakukan uji validasi terhadap para ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya hasil validasi terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif untuk ketiga pembelajaran sudah mencapai tingkat kevalidan valid dengan memperoleh nilai rata-rata 96,50% yang ditinjau dari aspek desain, aspek materi dan aspek bahasa.

## REFERENSI

- Amalia, I. A. (2014). *Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini*. Jurnal Edueksos, III(2).
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. 6(1).
- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. 5, 4790–4794. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1667>
- Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*. Jutech, 1(1).
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya*

- Cirebon. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1), 116–137.  
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj. v3i1.584>
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fadhl, M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 24–29.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fatahullah, M. M. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS*.
- Hanif, A. O., Aini, S., & Alizar. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Zat Aditif Kelas Viii Smp/Mts. XIII(2)*.
- Jannah, A. I. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving untuk Siswa SMP Kelas VII the Development of Mathematic Teaching Materials on the Subject of the Set By Using Problem Solving Approach*. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3).
- K, D. V., Daningsih, E., & Marlina, R. (2018). *Kelayakan Powerpoint Interaktif Organ Tumbuhan Kelas Xi SMA Berdasarkan Analisis Ukuran dan Tipe Stomata*. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 16(2), 196.  
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i2.948>
- Listiawan, T. (2016). *Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika Stkip PGRI Tulungagung*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika, 1(1).
- Maryatun. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*. Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro, 3(1), 1–13.  
<http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ ekonomi/article/view/139/110>
- Mustika, D. (2017). *Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Handayani, 7(2).

- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. 1.*
- Purnowosri dkk, J. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.* Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2, no. 2(2).
- Saeroji, A. (2014). *Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Electronik Arsip (E-Arsip) Berbasis Microsoft Office Access.* Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, 9(2), 177–185. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i2.4893>
- Simarmata, Erlan Ariando. Santyadiputra, Gede Saundra & Divayana, D. G. H. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Grafik Kelas Xii Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Tabanan.* Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati), 6(1), 93–102. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18632>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu, 5(3), 1210–1222.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas.* Seminar Nasional Pascasarjana, 979.