



Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Sugeng Mulyanto^{1*}, Ali Mustadi² 

^{1,2}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 29, 2022

Revised December 02, 2022

Accepted March 22, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Media, Powerpoint, IPS.

Keywords:

Media, Powerpoint, Social Science.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas

Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya di masa pandemi saat ini. Namun pada kenyataannya masih sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik semakin menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate). Metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Pada uji rancang produk dilakukan oleh beberapa ahli serta peserta didik yang meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga orang peserta didik dengan kategori memiliki pengetahuan tinggi, sedang, dan rendah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan dari media pembelajaran powerpoint interaktif menurut ahli isi mata pelajaran yaitu sebesar 98%, tingkat kelayakan persentase dari ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 95,00%, tingkat kelayakan persentase dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 90% dan menurut hasil uji coba perorangan tingkat persentase yang diperoleh yaitu 92% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPS bagi peserta didik kelas V SD.

ABSTRACT

This study aims to describe the design and know the validity of the development of interactive powerpoint learning media in Social Science subjects. The research model used in this research is DDD-E model (Decide, Design, Develop, and Evaluate). Data collection method is using observation method, interview, and questionnaire or questionnaire. In the product design test conducted by several experts and students which include: (1) subject content expert, (2) learning design expert, (3) learning media expert, and (4) individual trial conducted on three students with high, medium, and low knowledge categories. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. From the data of the research results showed the level of feasibility of interactive powerpoint learning media according to the subject content expert is 98%, the percentage feasibility level of the learning design expert is 95.00%, the percentage feasibility level of the learning media expert is 90% and according to the results of individual trials the percentage level obtained is 92% with excellent qualifications. Based on the results of this research shows that the development of interactive powerpoint learning media is feasible to be used in learning activities with Social Science lesson content for grade 5 students of Elementary School.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu komponen yang penting di dalam pendidikan. Pembelajaran IPS dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan objektif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga peserta didik mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang mereka alami (Annisa & Simbolon, 2018; Aryawan,

*Corresponding author.

E-mail addresses: sugengmulyanto1980@gmail.com (Sugeng Mulyanto)

Sudatha, & Sukmana, 2018). Pada pembelajaran IPS yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh peserta didik pada lingkungan sekitar, sehingga dengan bekal pengetahuan yang masih bersifat abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Pratama, Adi, & Ulfa, 2021; Wintarti, 2017). Ditambah dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, diharapkan proses pembelajaran juga mengalami perkembangan. Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan (Lestari & Sudarsri., 2018; Mumin, 2019).

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Saat ini Teknologi sangat berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi (Lian, 2019; Sinsuw & Sambul, 2017). Meskipun terhalang oleh wabah Virus Corona, seharusnya sistem pendidikan bisa selalu diperbaharui dengan berbagai cara atau inovasi salah satunya adalah pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk membantu dalam bidang pendidikan, karena tanpa adanya pendidikan maka tujuan dan harapan dari bangsa ini tidak akan pernah tercapai (Nugroho & Putri, 2019). Maka dari itu, seorang guru harus mampu di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Adanya media menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik minat belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Amanda, Reffiane, & Arisyanto, 2019; Heru & Yuliani, 2020). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran (Kamil, 2019; Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020). Namun pada kenyataannya penggunaan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Suroteleng Kecamatan Selo dan observasi dengan peserta didik pada tanggal 10 September 2022. Melalui proses observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa pada masa pasca pandemi covid-19 proses pembelajaran dilakukan secara konvensional yang menyebabkan sulitnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan media sebagai sumber belajar. Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan peserta didik pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal (Dewi & Izzati, 2020; Waseso & Hidayat, 2017). Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran seperti saat ini (Fais, Listyarini, & Tsalatsa, 2019; Putri Nasution & Siregar, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018; Mana, 2021). Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Amalia, 2020; Peprizal & Syah, 2020) Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan, Ege, & Faisal, 2020; Asriningsih, Sujana, & Sri Darmawati, 2021). *Microsoft power point* ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga *microsoft power point* ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi (Anyan et al., 2020; Ariyani & Ganing, 2021). Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada peserta didik, di samping menyimak materi yang dijelaskan peserta didik juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar peserta didik tercipta dari usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ahdar, 2018; Putra, Sudana, & Tastra, 2017). *Powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran. *Powerpoint* dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan *power point* mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, mudah memahami materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020; Jannah & Atmojo, 2022). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep pada mata pelajaran IPA (Deliany, Hidayat, & Nurhayati, 2019). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan

penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran power point yang difokuskan pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan untuk peserta didik kelas V SD. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembuatan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model DDD-E yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi Decide (menetapkan tujuan dari materi program), Design (membuat struktur program), Develop (mengembangkan atau memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia), Evaluate (mengevaluasi atau mengecek seluruh proses desain dan pengembangan). Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari tiga ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Ahli isi mata pelajaran pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh guru yang ahli dalam mata pelajaran IPS, untuk ahli desain pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat guru penggerak, dan untuk ahli media pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat yang berpengalaman dalam bidang teknologi informasi. Selain itu juga terdapat uji coba perorangan yang dilakukan terhadap 3 orang siswa, ketiga siswa tersebut terdiri dari siswa dengan prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.

Metode pengumpulan data diperoleh melalui (1) observasi, (2) wawancara, (3) angket atau kuesioner. Observasi dilakukan secara langsung di SD Negeri 2 Suroteleng dengan memperhatikan dan mengamati fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta melihat proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara luring. Selain melalui kegiatan observasi, peneliti juga memperoleh data melalui kegiatan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 2 Suroteleng untuk memperoleh informasi terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap harinya. Selain itu peneliti juga menggunakan angket dan kuesioner. Angket dan kuesioner diberikan kepada beberapa ahli pada saat melakukan uji yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba produk yang dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri 2 Suroteleng yang berjumlah tiga orang. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengolah data, dari hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran untuk melakukan suatu perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang akan peneliti kembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor dengan menggunakan Skala Likert yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

(Sukardi & Rozi, 2019)

Kriteria yang ditetapkan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 - 100 %	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	75 - 89 %	Baik	Sedikit direvisi
3	65 - 74 %	Cukup Baik	Direvisi secukupnya
4	55 - 64 %	Kurang Baik	Banyak hal yang direvisi
5	1 - 54 %	Sangat Kurang Baik	Diulangimembuat produk

(Tegeh & Kirna, 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V SD Negeri 2 Suroteleng. Jenis model pengembangan yang digunakan pada penelitian yaitu model pengembangan DDD-E yang meliputi (a) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (b) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (c) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (d) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. Pada setiap tahapan dilaksanakan untuk memperbaiki produk pengembangan baik dari segi isi mata pelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajaran supaya produk yang dikembangkan baik dipergunakan oleh siswa. Adapun tahapan-tahapan dari model DDD-E sebagai berikut. Tahapan yang pertama yaitu *decide* atau menetapkan. Proses pertama dilalui dengan menetapkan tujuan pelajaran, kegiatan menetapkan tujuan pembelajaran dilakukan untuk memfokuskan produk hasil pengembangan kearah pembelajaran yang dibutuhkan oleh sekolah. Melalui wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 2 Suroteleng menyatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran berlangsung guru-guru menyampaikan materi pembelajaran dengan baik namun terdapat kendala seperti materi yang contohnya sulit untuk dijelaskan membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Berikutnya menentukan tema dan ruang lingkup media *powerpoint* interaktif, peneliti menentukan pengembangan media pembelajaran bentuk *powerpoint* interaktif yang mencakup materi pada tema 1, subtema 1 khususnya pada mata pelajaran IPS. Mengembangkan kemampuan prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan yang berkaitan dengan cara pengoperasian media pembelajaran *powerpoint* interaktif bagi siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Suroteleng, siswa kelas V sebagian besar sudah memiliki handphone yang dapat mendukung untuk mengoperasikan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini.

Tahapan yang kedua yaitu *design* atau desain. Proses pertama dilalui dengan membuat *outline content*. Konten yang dimaksud yaitu Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada mata pelajaran IPS. Tahap design dilakukan dengan menyusun *Flowchart*, layout/tampilan, dan *storyboard*. Untuk menilai produk yang telah dibuat dilakukan dengan pemberian kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas dari produk yang dikembangkan. Pemberian kuesioner terhadap uji validitas dilakukan terhadap: (1) ahli isi pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran dan (4) uji coba perorangan. Dalam kegiatan proses pembelajaran perlu menyusun RPP, dengan menyusun RPP ini membuat langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis. Tahapan yang ketiga yaitu *develop* atau pengembangan. Tahap ini produk yang telah didesain dan dirancang akan dikembangkan menjadi produk nyata sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai dengan desain serta *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Produksi komponen dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang meliputi teks, animasi, audio, dan video. Hal ini juga mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi. Pada pembuatan produk ini menggunakan aplikasi *powerpoint* yang menjadi program utama dalam pembuatan produk, serta diubah kedalam bentuk PPSX agar pada saat file dibuka langsung ke presentasi tanpa membuka editor *powerpoint* itu sendiri dan video pembelajaran yang terdapat pada youtube. Pemilihan teks, animasi, audio, dan video disesuaikan dengan kebutuhan materi serta tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam media pembelajaran. Tahapan yang keempat yaitu *evaluate* atau evaluasi. evaluasi dilakukan terhadap ketepatan antara topik dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kesesuaian produk sebagai sebuah solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta dilakukan uji coba kepada siswa untuk memperoleh umpan balik berupa rubrik penilaian yang dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk pada setiap tahapannya. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dikategorikan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Uji coba terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan dilakukan uji coba siswa secara perorangan. Adapun hasil dari uji coba terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* interaktif

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Isi Mata Pelajaran	100%	Sangat Baik
2	Uji Desain Pembelajaran	95,00%	Sangat Baik

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
3	Uji Media Pembelajaran	89,2%	Baik
4	Uji Perorangan	91,66%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 98% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Ini artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terdapat masukan dan saran dari ahli isi mata pelajaran yang meliputi penyesuaian RPP dengan di Sekolah Dasar. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 95% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Ini artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran dari ahli desain pembelajaran tidak ada revisi yang perlu dilakukan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 89,2% yang berada pada rentang 75 – 89% dengan kategori kualifikasi baik dan artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk dipergunakan dengan sedikit direvisi dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran terdapat beberapa masukan dari ahli media pembelajaran seperti tombol-tombol menu utama ditambahkan keterangan/teks, tambahkan profil pengembang, dan tambahkan epitome materi yang disampaikan pada video. hasil penilaian uji coba perorangan, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah memperoleh nilai persentase yaitu 91,66% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran dari siswa, tidak terdapat saran yang bersifat revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dikategorikan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. hal tersebut karena telah sesuai dengan aspek yang telah ditentukan yaitu aspek materi, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi. Kegiatan pembelajarannya menggunakan media ini dapat memotivasi siswa, membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya, dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri. Materi disajikan interaktif agar siswa dapat melihat secara konkrit materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak (Havizul, 2020). Selain itu, dalam media diberikan soal latihan untuk pemahaman konsep, soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran, dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal. Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya mampu mengkonkritkan konsep-konsep abstrak yang dapat mengurangi adanya verbalisme (Mukholifah, Tisngati, & Ardhyantama, 2020). Selain itu penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. Keterkaitan antara indikator, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar mampu menunjang jalannya kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa (Cris & Dwiqi, 2020; Fairuz, Fajriah, & Danaryanti, 2020). Hal ini didukung oleh yang menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang mampu merangsang siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Siswa sangat antusias saat menggunakan media pembelajaran, karena tampilan media menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa kriteria di atas sehingga pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam memahami konsep yang dipelajari secara sistematis (Darung, Setyasih, & Ningrum, 2020; Dewi & Izzati, 2020). Pemilihan teks, animasi, audio, dan video yang tepat akan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan siswa itu sendiri. media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja karena media ini bersifat praktis serta tidak membutuhkan koneksi internet yang terlalu besar. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan media yang inovatif pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien apabila menggunakan media pembelajaran (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Hasil ini didukung

oleh penelitian yang menyatakan media berbasis *Microsoft power point* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan bagi siswa dalam memahami pembelajaran IPS (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan prestasi siswa (Hendi et al., 2020; Jannah & Atmojo, 2022). Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur menarik yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Penelitian selanjutnya yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk *powerpoint* (Anggara, 2019). Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil review yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba perorangan yang menunjukkan hasil sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil temuan-temuan tersebut memberikan implikasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai salah satu alternatif dalam membantu proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan dinyatakan layak untuk dipergunakan setelah melalui beberapa uji yang dilakukan oleh uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan kepada Kepala Sekolah agar hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini bisa menjadi bahan pertimbangan untuk merancang program pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Saran kepada guru yaitu dapat dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan bahan ajar, serta saran bagi siswa yaitu sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik agar dapat mengurangi rasa bosan dan mengurangi learning loss ketika mengikuti pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>.
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.38189/jtbh.v2i1.18>.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v8i2.10199>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Ariyani, N. K. A., & Ganing, N. N. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 263. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.33684>.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran ips di smp negeri 1 singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Asringsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>.
- Cris, G., & Dwiqi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Fairuz, F. R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan Lkpd Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 29–38. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8343>.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26–30. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Heru, H., & Yuliani, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.30653/002.202051.279>.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Lestari, & Sudarsri. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Lian, B. (2019). Revolusi Industri 4.0 Dan Disrupsi, Tantangan Dan Ancaman Bagi Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 12 Januari 2019*, 2, 364–370.
- Mana, L. H. A. (2021). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(4), 418–429. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107>.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Mumin, U. A. (2019). The Role Of Information Technology In Education World (Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan; E-Education). *Journal For Islamic Studies*, 2(1), 04–119. https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v3i1.29.
- Nugroho, P. S., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas XTKJ di SMK Sore Tulungagung. *Journal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 82–87. <https://doi.org/10.29100/joeict.v3i1.759>.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3). <http://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217>.
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi

- Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>.
- Putra, I. K. S., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Putri Nasution, E. Y., & Siregar, N. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.25139/smj.v9i1.3325>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. , 6(3), . <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>.
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. . *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.
- Waseso, H. P., & Hidayat, M. S. (2017). Penerapan Kurikulum Berbasis KKNI pada Prodi PGMI Unsiq Jawa Tengah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(1). <https://doi.org/10.19109/jip.v3i1.1376>.
- Wintarti, W. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran DI (Direct Instruction) Dengan Media Visual Berbantuan Komputer. *PREMIERE EDUCANDUM*, 7(1), 28–38. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1161>.