



Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8

Komang Yuni Ariyantini^{1*}, I Made Tegeh² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 18, 2022

Accepted July 14, 2022

Available online July 25, 2022

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif,
Powerpoint, Tematik

Keywords:

Interactive Learning Media,
Powerpoint, Thematic



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

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, sebagian besar guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE). Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian ini meliputi adalah 1 ahli materi, 1 ahli desain, 1 ahli media, siswa untuk uji coba perorangan, dan 12 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan wawancara. Analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian) uji ahli materi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik; uji ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik; uji ahli desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik; uji praktisi diperoleh persentase sebesar 99% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji perorangan diperoleh sebesar 90,7% dengan kategori sangat baik; dan hasil uji kelompok kecil diperoleh sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik. Sehingga, media ini memiliki kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The use and development of media in the learning process has not been carried out optimally, most teachers only use books in the learning process, the books used still have many shortcomings and the material in it is very little and the presentation is also less attractive. This study aims to develop interactive powerpoint-assisted learning media in sub-theme 1 of the environment where I live, theme 8, grade IV. This type of research is development research that uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). However, this research was only carried out until the development stage. The subjects in this study included 1 learning material expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, students for individual trials, and 12 students for small group trials. The data collected in this study are quantitative and qualitative data. Data was collected using a questionnaire/questionnaire and interviews. The data analysis used is descriptive qualitative analysis technique, and descriptive quantitative. The results of the study) expert test of learning materials obtained a percentage of 98% with a very good category; learning media expert test obtained a percentage of 90% with a very good category; the learning design expert test obtained a percentage of 94% with very good qualifications; the practitioner test obtained a percentage of 99% with very good qualifications, the individual test results obtained 90.7% in the very good category; and the small group test results obtained by 90.5% in the very good category. Based on the results of expert tests and product trials, it can be stated that this media has very good qualifications and is suitable for use in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini merupakan era teknologi yang berkembang sangat cepat. Ditambah lagi dengan kondisi pandemi yang sedang terjadi saat ini menjadikan teknologi sebagai sarana yang paling tepat dan banyak digunakan untuk melaksanakan berbagai kegiatan (Kaban et al., 2021; Wisada et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut sangat diperlukan kualitas sumber daya manusia yang baik agar mampu menerapkan atau menggunakan teknologi dengan baik (Krisnandari et al., 2019; Kuswanto et al., 2017). Sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik dibutuhkan agar mampu mengimbangi perkembangan teknologi yang sangat pesat. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik dapat ditempuh melalui pendidikan (Nasution, 2018; Prabawa & Restami, 2020; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman, maka dari itu inovasi pendidikan sangat penting dilakukan. Jika pada proses pembelajaran guru masih

*Corresponding author.

E-mail addresses: yuniariyantini1999@gmail.com (Komang Yuni Ariyantini)

mendominasi dan siswa tidak diberikan kesempatan dalam menyampaikan pendapat mereka maka pembelajaran tersebut tidak dapat berjalan dengan efektif (Donna et al., 2019; Jalil, 2016). Agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif seorang guru harus mampu mengenali karakteristik siswanya. Pada anak usia Sekolah Dasar biasanya masih berada pada tahap operasional konkrit, dimana siswa dalam belajar memerlukan benda-benda yang bersifat konkrit (Aryantini et al., 2021; Sukadana & Japa, 2021). Siswa akan kesulitan bila tidak dibantu dengan benda-benda yang mampu menampilkan apa yang dimaksud. Oleh karena itu, di sekolah dasar sangat penting untuk menggunakan media pada proses pembelajaran (P.León & Martínez, 2021; Rizal et al., 2021).

Namun pada saat ini penggunaan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, sebagian besar guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran, buku yang digunakan masih memiliki banyak kekurangan serta materi didalamnya sangat sedikit dan penyajiannya juga kurang menarik. Selain itu kurangnya kreatifitas serta inovasi guru juga menjadi kendala dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada kurikulum 2013 yang saat ini sedang dilaksanakan di sekolah-sekolah khususnya di sekolah dasar mengutamakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 dipusatkan kepada aktifitas siswa dalam mengikuti poses pembelajaran, guru sebagai sumber informasi yang diharapkan mampu membuat siswa berpikir kreatif, mandiri dan aktif (Fadzilah et al, 2019). Namun guru juga harus tetap membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta menciptakan suasana pembelajaran dengan baik agar siswa mudah menerima pembelajaran. wawancara, observasi dan penyebaran koesioner dilaksanakan pada tanggal 19 November 2020 di SDN 2 Penglatan Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021. Ketika melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan tentang permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran tematik khususnya tema 8 yaitu media pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah sangat kurang, sehingga saat pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan gambar-gambar yang tersedia pada buku siswa, serta guru sangat jarang menggunakan media tambahan untuk mengajar, oleh sebab itu pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Serta guru mengalami kesulitan untuk merencanakan, membuat, dan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu peran guru dalam mengajar di kelas. Media sangat berguna dan sangat bermanfaat pada proses pembelajaran karena media dapat menjadikan proses pembelajaran lebih terarah, teratur, serta memiliki pedoman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Irfan et al., 2019; Salmiah et al., 2016). Media pembelajaran digunakan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menarik minat siswa (Arham & Dwiningsih, 2016; Ritonga et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Gaikwad & Tankhiwale, 2014; Krisna et al., 2020; Mahmashony, 2018). Apabila penggunaan media pembelajaran dikembangkan secara kreatif proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajarannya akan tercapai dengan baik (Lin et al., 2021; Saifudin et al., 2020). Media pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint* akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Aplikasi *powerpoint* biasanya digunakan dalam kegiatan presentasi (Grech, 2018; Hasanudin et al., 2019). *Powerpoint* adalah suatu software yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah (Baker et al., 2018; Lohr et al., 2021; Sistelswanto et al., 2018). Penggunaan *Powerpoint* dapat membuat sebuah gagasan menjadi lebih menarik (León & Martínez, 2021; Sari et al., 2020). Dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkrit, serta dapat menampilkan berbagai menu yang menarik seperti materi, games, kuis, dan gambar (Astiti et al., 2021; Iswanto et al., 2018). Peranan media *powerpoint* dapat digunakan sebagai penyalur pesan, dapat mewakili guru atau pengajar untuk menyampaikan informasi dengan lebih teliti, jelas, dan menarik. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dianggap cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar (Iga Raspati & Maria Zulfiati, 2020; Prayitno & Mardianto, 2020).

Beberapa temuan menyatakan media pembelajaran interaktif berbantuan *microsoft powerpoint* layak digunakan pada siswa sekolah dasar (Jayusman et al., 2017; Wijayanti & Christian Relmasira, 2019). Media *powerpoint* interaktif dinyatakan valid dengan kategori sangat baik (León & Martínez, 2021; Sakiah & Effendi, 2021). Berdasarkan beberapa penelitian yang terdahulu diperoleh media *powerpoint* interaktif baik, valid dan layak digunakan. Suatu media pembelajaran interaktif sangat perlu dikembangkan untuk dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, hal tersebut dipaparkan oleh beberapa ahli. Harapan dikembangkannya media ini agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media

pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint* pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV di Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga nantinya bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. METODE

Jenis penelitian ini penelitian pengembangan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahap yang sistematis (Dewi et al., 2017). Beberapa tahapan dilaksanakan dalam pengembangan media ini yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sesuai dengan model yang dipilih, analisis yang dilakukan terdiri dari tahapan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa. *Design* media pembelajaran dimulai dari menentukan materi yang dikembangkan dalam media kemudian membuat rancangan. Tahap *development* dilakukan pengembangan media, selanjutnya dilakukan penilaian yang dilakukan oleh dari 1 orang guru dan 1 orang dosen sebagai ahli, kemudian hasilnya dianalisis untuk mengetahui kelayakannya. Tahap *implementation* dengan mengaplikasikan media yang dibuat dengan tujuan mengetahui dampak media dalam proses pembelajaran. Situasi dan kondisi menyebabkan tahap *implementation* tidak dilaksanakan. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mencari tahu apakah media yang dikembangkan berpengaruh terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Karena situasi dan kondisi menyebabkan tahap *evaluation* tidak dilaksanakan. Pada pengembangan media *powerpoint* interaktif ini slide yang akan dikembangkan sebanyak 30 slide.

Metode pengumpulan data berupa angket/kueisioner dan wawancara. Pada penelitian ini menggunakan bentuk instrument berupa lebar validasi ahli materi, ahli desain media, ahli media pembelajaran, ahli praktisi (guru), dan lembar uji perorangan dan kelompok kecil. Penelitian ini menggunakan instrumen rating scale. Rating scale merupakan data mentah yang berupa angka kemudian ditafsirkan kedalam pengertian deskriptif, contohnya: lemah-kuat, positif-negatif, buruk-baik. Skala penilaian yang digunakan pada rating scale adalah 1-5. Rating scale digunakan sebagai pengumpul data hasil validitas media oleh para ahli. Kisi-kisi instrumen lembar validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint* dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	1,2,3	3
		b. Materi mudah dipahami	4,5	2
		c. Kemenarikan materi	6	1
		d. Materi sesuai dengan kehidupan nyata	7	1
2	Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	8	1
		b. Menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas	9	1
3	Evaluasi	a. Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	10	1
Jumlah				10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
1	Tujuan	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1,2	2
2	Strategi	a. Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran	3	1
		b. Memberikan petunjuk belajar	4	1
		c. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5,6	1
		d. Kemenarikan materi	7	1
		e. Diberikan latihan untuk memahami konsep	8	1
3	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9	1
		b. Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	10	1
Jumlah				10

(Sumber: dimodifikasi dari (Suartama, 2016))

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
1	Tampilan / desain	a. Kejelasan teks saat dibaca	1	1
		b. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat	2	1
		c. Penggunaan gambar atau foto yang mendukung pembelajaran	3	1
		d. Komposisi dan kombinasi warna yang serasi	4	1
		e. Penggunaan effect animations yang tepat	5	1
		f. Dukungan music yang sesuai	6	1
		g. Penggunaan narasi yang sesuai	7	1
2	Pengoprasian	a. Kemudahan menggunakan media	8	1
		b. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	9	1
		c. Dapat dikontrol sesuai dengan kecepatan berpikir siswa.	10	1
Jumlah				10

(Sumber: dimodifikasi dari (Suartama, 2016))

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Praktisi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Banyak Butir
1	Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran	1,2,3,4	4
		b. Penyampaian materi	5,6,7,8,9	5
		c. Kualitas motivasi	10, 11,12, 13	4
2	Materi	a. Relevansi materi	14, 15,16,	3
		b. Pemilihan materi	17,18,19	3
3	Kualitas pada media	a. Tujuan pembelajaran	21,22,23,	3
		b. Penyampaian materi	24,25,26	3
		c. Kualitas motivasi	27,28,29	3
4	Penggunaan bahasa	a. Relevansi materi	29,30,31	3
		b. Pemilihan materi yang jelas	32,33	2
5	Tampilan media	a. Penyajian powerpoint	34,35	2
		b. Tataletak gambar	36,37,38	3
		c. Suara narasi jelas	39,40	2
Jumlah				40

(Sumber: dimodifikasi dari (Suartama, 2016))

Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kompetensi dasar	1	1
		Indikator pembelajaran	2	1
		Tujuan pembelajaran	3	1
		Materi	4, 5,6	3
		Bahasa	7	1
2	Kualitas	Tampilan media	8	1
		Media dapat memotivasi dalam pembelajaran	9,10	2
3	Evaluasi	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	11	1
4	Aksesibilitas	Petunjuk pengerjaan soal jelas	12	1
		Media mudah digunakan	13	1
		Petunjuk penggunaan media jelas	14	1
Jumlah Butir				14

(Sumber: dimodifikasi dari (Suartama, 2016))

Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai metode dan teknik analisis data dalam penelitian ini. Metode analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data yang bersumber dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari hasil review oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan melalui lembar penilaian media dalam bentuk kuesioner atau angket. Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendapatkan rata-rata skor dari ahli terkait media yang dikembangkan. Metode ini digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diperoleh melalui lembar penilaian dari para ahli. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan table konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 pada Tabel 6.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh & Kirna, 2010).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8 Kelas IV. Data hasil penelitian ini berupa proses pengembangan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8 Kelas IV. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi yang masih pandemi Covid-19. Tahap analyze, Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada siswa sebanyak 12 orang di SD Negeri 2 Penglatan. Analisis karakteristik siswa ini dilakukan untuk mengetahui karakter siswa pada poses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan teori Piaget, sangat diperlukannya keberadaan media pembelajaran pada saat siswa melakukan pembelajaran karena memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami pembelajaran dengan cepat dan mudah. Berdasarkan hasil observasi, siswa di SD Negeri 2 Penglatan lebih tertarik belajar menggunakan media yang memuat gambar, video dan latihan soal. Adapun hasil kegiatan pada tahap analisis yaitu analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis KI, KD, dan Indikator yang terdapat pada buku siswa sehingga nantinya dapat dipakai sebagai pedoman mengembangkan materi pada media. Hasil analisis kurikulum disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. KI, KD, dan Indikator Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV

No	Mata Pelajaran	KD dan Indikator
1	PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
2	Bahasa Indonesia	3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3	IPA	3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.
4	IPS	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang

No	Mata Pelajaran	KD dan Indikator
		pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
		4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
5	SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

Tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan produk media ini diawali dengan menyiapkan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan produk yaitu aplikasi PowerPoint. Selanjutnya, menyiapkan komponen-komponen yang akan dipaparkan pada media seperti: menuliskan naskah materi, membuat video, mencari gambar dan merekam suara penjelas dalam media serta menyiapkan musik pengiring yang akan digunakan dalam media. Langkah terakhir adalah menyusun media berdasarkan rancangan/desain awal yang telah dibuat pada tahap perancangan. Media interaktif berbantuan powerpoint ini terdiri dari 27 slide. Slide 1 terdapat tampilan judul media; Slide 2 terdapat tampilan menu media; Slide 3 terdapat tampilan petunjuk media; Slide 4 terdapat tampilan petunjuk belajar; Slide 5 memuat tampilan kompetensi dasar; Slide 6 memuat tampilan Indikator pencapaian kompetensi; Slide 7 terdapat tampilan tujuan pembelajaran; Slide 8- 15 memuat tampilan pemaparan materi beserta contohnya; Slide 16-26 memuat tampilan latihan soal; dan Slide 27 terdapat tampilan profil penyusun media. Selain itu, dalam pembuatan media pembelajaran ini, tampilan awal judul media dibuat dengan menggunakan ukuran huruf yang lebih besar dan menggunakan tipe huruf yang tegas. Hal ini dilakukan agar judul dapat terbaca dengan jelas.

Tahap pengembangan, desain awal yang sudah dirancang kemudian dilakukan beberapa revisi rancangan sesuai dengan saran dari dosen pembimbing. Setelah rancangan direvisi, rancangan tersebut dikembangkan sehingga menjadi media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggal tema 8 kelas IV dan media ini siap digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, produk yang telah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi kepada para ahli, yang meliputi validasi ahli materi pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran, validasi dari ahli desain pembelajaran, validasi ahli praktisi, dan validasi dari uji coba perorangan dan kelompok kecil. Validasi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji produk dan saran para ahli disajikan pada [Tabel 8](#) dan [Tabel 9](#).

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Coba Produk	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Uji Ahli Materi Pelajaran	98 %	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	94 %	Sangat Baik
4.	Uji Praktisi	99 %	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	90,7 %	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	90,5 %	Sangat Baik

Tabel 9. Masukan dan Saran dari pada Ahli dan Uji coba perorangan

No	Subjek Uji Coba Produk	Masukan dan Saran
1.	Uji Ahli Materi Pelajaran	Soalnya terlalu mudah belum mencerminkan soal HOTS.
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	1. Tambahkan petunjuk belajar 2. Sajikan berdampingan, teks dan gambar 3. Setiap gambar agar diberi keterangan gambar 4. Video agar disajikan langsung di PPT, bukan pakai link 5. Sajikan biodata pembuat dengan rapi dan sajikan pula foto dosen pembimbing
3.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	1. Produk akhir sebaiknya dipublish dengan file type slide show 2. Opening program sebaiknya yang muncul dulu musik background baru dikemudian suara narator 3. Tombol exit/end show sebaiknya diisi konfirmasi (misal yakin mau exit? Ya dan Tidak) 4. Petunjuk pengguna diganti dengan petunjuk media. Perlu

No	Subjek Uji Coba Produk	Masukan dan Saran
		dipertimbangkan pemberian petunjuk belajar (point 4) mengingat sasarannya adalah siswa SD
		5. Rumusan tujuan pembelajaran perlu dipertimbangkan pada pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS)
		6. Pada soal-soal quiz, tombol navigasi ke home/materi sebaiknya dinonaktifkan. Hal ini bertujuan untuk tidak memberikan kesempatan pada siswa melihat materi saat mengerjakan soal, di akhir quiz navigasi diaktifkan kembali.
4.	Uji Praktisi	1. Pembuatan soal, sebelum dibagikan kepada siswa perlu diperiksa terlebih dahulu supaya tidak ada soal yang salah Media sangat menarik dan kreatif

Berdasarkan Pada validitas media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint ini di tentukan berdasarkan hasil uji dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, praktisi dan uji coba siswa yang meliputi uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV SD yang dikembangkan berdasarkan tahapan- tahapan model pengembangan ADDIE dan telah melalui beberapa tahap uji coba serta sudah dilakukan revisi menurut saran dan kritik masukan yang diberikan. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV SD layak digunakan dilihat dari beberapa aspek. Pertama, media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV SD layak digunakan dilihat dari aspek pembelajaran, materi dan tata bahasa. Aspek materi atau isi terdiri dari sub-aspek yang berkaitan dengan kualitas materi pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media tersebut sudah sesuai dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu, kesesuaian isi dan tujuan sangat penting dalam pembuatan media, sehingga dalam menilai aspek materi perlu memperhatikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Iswanto et al., 2018; Wijayanti & Christian Relmasira, 2019) Selain itu, dipengaruhi beberapa hal yang tercantum dalam media interaktif berbantuan powerpoint yang dikembangkan, yaitu kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran dan KD, kejelasan uraian materi, penyajian materi yang dikemas semenarik mungkin, mendorong siswa untuk melakukan interaksi sehingga minat belajar siswa meningkat, menarik motivasi belajar siswa, dan terdapat pertanyaan sebagai evaluasi siswa. Media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint diyakini dapat menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan optimal dan menambah semangat, motivasi, dan antusias siswa dalam belajar.

Kedua, aspek desain media yang dikembangkan memenuhi unsur media interaktif unsur media interaktif pada produk ini terdiri dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, dan efek animasi yang menyajikan informasi dan dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan terjadinya interaksi. Media interaktif merupakan kombinasi dari beberapa media seperti teks, grafis, audio, video dan animasi yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi agar tercipta sebuah interaksi dua arah antara pengguna dengan media yang digunakanya (Colasante & Douglas, 2016; Miaz et al., 2019; Saifudin et al., 2020). Tampilan media pembelajaran sangat menarik siswa untuk belajar, pemilihan jenis huruf sudah tepat sehingga teks terlihat dengan jelas, gambar yang disajikan juga terlihat dengan jelas. Selain itu, tampilan suara narasi didalam media interaktif berbantuan powerpoint terlihat dengan jelas. Saat menggunakan media pembelajaran, siswa akan sangat antusias karena tampilan media yang menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi (Baker et al., 2018; Sistelswanto et al., 2018). Selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar (Mudasih & Subroto, 2019). Proses belajar mengajar perlu menyajikan materi yang menarik, misalnya menyajikan materi di powerpoint dengan menambah icon, animasi, dan juga video agar tampilan materi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa untuk melihat materi, sehingga siswa akan tertarik untuk mendengar guru menjelaskan.

Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan optimal dan menambah semangat, motivasi, dan antusias siswa dalam belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan yang menyatakan media power point sangat efektif dalam penyampaian sebuah materi (Astuti et al., 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbantuan power point dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Irfan et al., 2019). Media pembelajaran melalui power point juga dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar dan dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurhidayati et al., 2019). Media powerpoint ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan didukung tampilan dan konten yang baik, sehingga dapat menarik perhatian siswa, mudah dalam penggunaan, dan dapat menyampaikan pesan dengan baik (Bagus & Khuzaini, 2019). Implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV mendorong guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media dengan memanfaatkan kemajuan teknologi guna menciptakan pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan optimal dan menambah semangat, motivasi, dan antusias siswa dalam belajar. Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan dikarenakan berbagai keterbatasan. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini sampai tahap implementasi dan evaluasi.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada subtema 1 lingkungan tempat tinggalku tema 8 kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Produk media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Siswa dapat belajar secara mandiri karena media interaktif berbantuan powerpoint mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p111--118>.
- Aryantini, N. K., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Model Discovery Learning Berbantuan Media Power Point Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36193>.
- Astuti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.36695>.
- Bagus, T., & Khuzaini, N. (2019). Pengembangan Program Microsoft Office Power Point Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–14. <https://doi.org/http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/7099/>.
- Baker, J. P., Goodboy, A. K., Bowman, N. D., & Wright, A. A. (2018). Does teaching with PowerPoint increase students' learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 126, 376–387. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.003>.
- Colasante, M., & Douglas, K. (2016). Prepare-participate-connect: Active learning with video annotation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4), 68–91. <https://doi.org/10.14742/ajet.2123>.
- Dewi, N. L. P. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2017). Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.
- Gaikwad, N., & Tankhiwale, S. (2014). Interactive E-learning module in pharmacology: a pilot project at a rural medical college in India. *Perspectives on Medical Education*, 3(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s40037-013-0081-0>.
- Grech, V. (2018). WASP (Write a Scientific Paper): Optimisation of PowerPoint presentations and skills. *Early Human Development*, 125, 53–56. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2018.06.006>.

- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55. <https://doi.org/10.18280/rces.060301>.
- Iga Raspati, M., & Maria Zulfiati, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46–59. <https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1437>.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>.
- Iswanto, E., Suharmono, R., & Hidayat, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi Semester Ganjil Tahun Pelajaran. *Journal of Education Teknologi and Innovation (JETI)*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2>.
- Jalil, M. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. *REFLEKSI EDUKATIKA*, 6(2). <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.604>.
- Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.
- Krisna, D., Gunarhadi, G., & Winarno, W. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>.
- Krisnandari, D., Wiharta, D. M., & Sastra, N. P. (2019). Penerapan Teknologi Informasi dalam Reformasi Birokrasi pada Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 18(2). <https://doi.org/10.24843/MITE.2019.v18i02.P19>.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- León, S. P., & Martínez, I. G.-. (2021). Impact of the provision of PowerPoint slides on learning. *Computers & Education*, 173, 104283. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104283>.
- Lin, Y. N., Hsia, L. H., & Hwang, G. J. (2021). Promoting pre-class guidance and in-class reflection: A SQIRC-based mobile flipped learning approach to promoting students' billiards skills, strategies, motivation and self-efficacy. *Computers and Education*, 160, 160. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104035>.
- Lohr, A., Stadler, M., Schultz-Pernice, F., Chernikova, O., Sailer, M., Fischer, F., & Sailer, M. (2021). On powerpointers, clickerers, and digital pros: Investigating the initiation of digital learning activities by teachers in higher education. *Computers in Human Behavior*, 119. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106715>.
- Mahmashony, S. (2018). Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan Google Classroom dan Interactive Mentimeter pada Prodi Farmasi FMIPA UII. *Journal of Information and Computer Technology Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.21070/jicte.v2i1.600>.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3), 032107. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- Mudasih, I., & Subroto, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes Through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 183–189. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>.
- Nasution, S. H. (2018). Pentingnya Literasi Teknologi bagi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(1), 14–18. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/3168>.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>.
- P.León, S., & Martínez, I. G. (2021). Impact of the provision of PowerPoint slides on learning. *Computers & Education*, 173, 104283. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104283>.

- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v8i3.28970>.
- Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171 – 181. <https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Nurdianto, T., Kustati, M., Rehani, R., Lahmi, A., Yasmadi, Y., & Pahri, P. (2020). E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 227. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>.
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067–1075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.873>.
- Saifudin, M., Susilaningasih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39 – 48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>.
- Salmiah, Fatah, An., & Purnamawati. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Mutu Hasil Pertanian. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pertanian*, 2. <https://doi.org/10.26858/jptp.v2i0.5179>.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- SisteIswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Tata Surya Siswa Kelas VI Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019 di MI Negeri 2 Jember. *Journal of Education Tech*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.172>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran.
- Sukadana, I. K., & Japa, I. G. N. (2021). Improving Students' Understanding of Animals' Movement Organs Through VideoScribe-based Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 269–278. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Perss.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.