

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V DI SD INPRES PERUMNAS
2 KOTA KUPANG**

Taty Rosiana Koroh¹, Treesly Y.N. Adoe², Thrisman Liu³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

¹tatikoroh@staf.undana.ac.id, ²treeslyadoe@gmail.com, ³lthrisman@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop interactive PowerPoint based learning media for the science learning subject for fifth-grade students at SD Inpres Perumnas 2 Kupang city, focusing on validity, practicality, and effectiveness. The main issue identified was the lack of engaging interactive media, which impacted students motivation and learning outcomes. This research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student responses, and student learning outcome tests. The research subjects included material experts, media experts, teachers, and fifth-grade students at SD Inpres Perumnas 2 Kupang city. The validation results showed that the media obtained a validity percentage of 88.54% (highly valid) from material and media experts. The practicality test, based on teacher and student questionnaires, resulted in a score of 98.40% (highly practical). The effectiveness was measured through students' test results after using the media, with a mastery percentage of 91.75% (highly effective). The findings showed that the interactive PowerPoint based learning media was valid, practical, and effective in improving student learning outcomes. Thus, it is suitable for science learning in fifth grade at SD Inpres Perumnas 2 Kupang city.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive PowerPoint, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V di SD Inpres Perumnas 2 kota Kupang, dengan fokus pada validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Permasalahan utama yang ditemukan adalah kurangnya media interaktif yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar siswa. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas V SD Inpres Perumnas 2 kota Kupang. Hasil validasi

menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase 88,54% (sangat valid) dari ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan melalui angket guru dan siswa menghasilkan persentase 98,40% (sangat praktis). Keefektifan diukur dari hasil tes siswa setelah penggunaan media, dengan persentase ketuntasan 91,75% (sangat efektif). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Inpres Perumnas 2 kota Kupang.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa, berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan individu sekaligus memperbaiki kualitas hidup dan martabat manusia. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai lembaga, terutama lembaga pendidikan formal seperti sekolah (Simbolon, 2023). Sistem pendidikan yang ideal dan efektif adalah sistem yang mampu mengembangkan seluruh aspek hasil belajar siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang mendukung proses pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang kurang kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia, padahal terdapat berbagai jenis media

pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa. Metode ceramah masih menjadi pendekatan pembelajaran yang dominan di banyak sekolah, di mana siswa cenderung berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini sering menyebabkan siswa hanya mencatat tanpa benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu strategi yang menjanjikan adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan teknologi, seperti presentasi PowerPoint interaktif. Sejauh ini, PowerPoint digunakan dalam format satu arah, di mana guru menampilkan materi dan siswa hanya menyimak secara pasif. Metode ini kurang melibatkan interaksi dan

keterlibatan antara guru, siswa, dan media. Sedangkan, PowerPoint memiliki fitur seperti tautan (*hyperlink*) dan integrasi audio yang dapat dikombinasikan untuk menciptakan presentasi multimedia yang interaktif (Rahmani & Abduh, 2022). Integrasi fitur-fitur ini dapat mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk digunakan pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media PowerPoint interaktif secara khusus untuk sekolah ini. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengisi kekosongan penelitian yang ada dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode R&D digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakannya (Sugiyono, 2015). Metode ini melibatkan proses yang sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan, memproduksi, dan menguji kelayakan suatu produk dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga produk akhir yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan dan diterapkan dalam lingkungan pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu: (1) *Analysis* (Analisis), yang mencakup observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan sekolah, siswa, dan kurikulum; (2) *Design* (Desain), yaitu tahap merancang tampilan media interaktif, konten, dan fitur-fiturnya; (3) *Development* (Pengembangan), yang mencakup penyusunan materi, validasi oleh ahli, dan revisi berdasarkan masukan; (4) *Implementation* (Implementasi), yakni penerapan media dalam

pembelajaran di kelas; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi), yang berfokus pada penilaian produk akhir dan perbaikan yang diperlukan (Branch, 2010)

Uji coba media dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan dua siswa untuk menilai kepraktisan media. Tahap kedua adalah uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media melalui angket, umpan balik dari guru dan siswa, serta hasil tes. Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Data, menurut Arikunto, adalah catatan hasil pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, observasi, angket, atau tes (Abubakar, 2021). Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari hasil validasi ahli, tanggapan guru, dan respons siswa. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari literatur yang relevan, termasuk jurnal, dan buku.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket untuk menilai kelayakan media oleh validator ahli, dan juga untuk mendapatkan respon

dari guru dan siswa untuk tingkat kepraktisan media, serta kuis untuk mengukur efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan umpan balik dari validator dan pengguna mengenai media PowerPoint interaktif, guna mendukung penilaian kelayakan dan efektivitasnya. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari lembar validasi ahli, angket guru dan siswa, serta hasil tes siswa. Data tersebut dianalisis berdasarkan tiga aspek utama yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif untuk materi IPAS kelas V, dengan fokus khusus pada topik Tata Surya. Media ini telah divalidasi dan diuji coba melalui implementasi di kelas. Penelitian ini mengikuti model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama.

Pada tahap **Analisis**, dilakukan analisis kurikulum untuk memastikan kesesuaian dengan Kurikulum

Merdeka tahun ajaran 2024/2025, khususnya capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) untuk Fase B, Kelas V, yang berkaitan dengan materi Tata Surya. Kebutuhan siswa juga dianalisis, dan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan media berbasis teknologi, sebagaimana didukung oleh temuan penelitian sebelumnya (Aprilia et al., 2022). Analisis materi mencakup berbagai subtopik, seperti pengertian dan asal-usul tata surya, struktur dan gerak planet, serta benda langit lainnya seperti meteoroid dan komet.

Pada tahap Desain, rancangan awal PowerPoint interaktif dikembangkan dengan memasukkan berbagai elemen multimedia. *Slide* pembuka menampilkan latar belakang animasi tata surya untuk menarik perhatian siswa, dilengkapi tombol "*Start*" yang dihubungkan melalui *hyperlink* ke menu utama. Menu utama menggunakan *hyperlink* dan fitur *zoom*, *slide* yang memungkinkan siswa menavigasi konten pembelajaran secara interaktif dengan tombol navigasi yang telah disediakan. *Slide* "Panduan Pengguna" menjelaskan fungsi

tombol-tombol tersebut, seperti *Start*, *Home*, *Back*, *Next*, *Exit*, dan *Main Menu*. *Slide* "Tujuan Pembelajaran" menampilkan capaian pembelajaran yang diharapkan serta alur pembelajaran yang akan dilalui menggunakan media interaktif ini.

Pada bagian Menu Materi, konten disajikan melalui kombinasi *hyperlink*, efek *zoom*, animasi *morph*, dan suara klik untuk meningkatkan interaktivitas. Topik yang dibahas meliputi pengertian tata surya, asal-usul, struktur, gerak planet, fenomena alam, serta rotasi dan revolusi planet. Bagian ini juga membahas benda langit seperti meteoroid, meteor, dan meteorit.

Bagian Kuis Interaktif mengarahkan pengguna ke antarmuka kuis yang dibuka melalui Google Chrome atau peramban lainnya, dikembangkan menggunakan iSpring Suite. Kuis ini terdiri dari lima jenis soal, yaitu pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, mengurutkan, *fill in the blank* dan benar salah. Jenis soal ini dirancang agar selaras dengan format ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) di tingkat sekolah dasar. *Slide* terakhir berisi Profil Pengembang, yang memuat identitas pengembang media (peneliti).

Pada tahap Pengembangan, media yang telah dirancang divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Jimylton Dethan, M.Pd., dosen Program Studi PGSD Universitas Nusa Cendana yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran, pada tanggal 19 November 2024. Penilaian ahli media menghasilkan skor 43 dari total skor maksimal 48, dengan persentase validitas sebesar 89,58%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Ahli menyimpulkan bahwa media siap diimplementasikan di kelas dengan beberapa revisi kecil, seperti memperjelas teks dan gambar, meningkatkan fitur navigasi, serta memperbaiki tampilan visual pada kuis interaktif.

Media PowerPoint interaktif, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, mengintegrasikan fitur kontrol yang membuat penggunaannya lebih efisien dan menarik. Media ini mencakup berbagai komponen multimedia seperti teks, grafik, gambar, dan animasi, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Octaliani & Reinita, 2022).

Hasil validasi dari ahli media dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Validitas	Skor
1	Kejelasan dan keteraturan penulisan storyboard	4
2	Keteraturan dan kejelasan media interaktif	4
3	Kesesuaian media interaktif dengan karakteristik siswa	4
4	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
5	Integrasi audio dalam media interaktif	3
6	Daya tarik media interaktif bagi siswa	4
7	Kemudahan memahami informasi melalui media interaktif	3
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif	3
9	Bahasa yang mudah dipahami siswa	4
10	Media interaktif membantu memahami Tata Surya	4
11	Ketepatan dan kejelasan gambar	4
12	Pemanfaatan animasi dan transisi	3
Total Skor		43
Persentase Validitas		89,58%

Materi yang disertakan dalam media yang dikembangkan juga telah divalidasi oleh ahli materi, yaitu Bapak Marfelano Bessie, M.Pd., dosen Program Studi PGSD Universitas Nusa Cendana yang memiliki keahlian di bidang IPAS. Proses validasi dilakukan pada tanggal 20 November 2024. Hasil penilaian ahli disajikan dalam Tabel 2, dengan total skor sebesar 42 dari maksimal 48, yang menghasilkan persentase validitas

sebesar 87,5%. Persentase ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media siap untuk diimplementasikan, dengan hanya memerlukan revisi kecil. Menurut ahli, materi yang disajikan sudah sangat tepat dan terstruktur dengan baik. Namun, diperlukan beberapa penyesuaian ringan untuk memperbaiki tampilan gambar serta format teks dalam media yang akan digunakan oleh siswa.

Data merujuk pada informasi yang dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti, yang mencakup deskripsi faktual maupun nilai-nilai numerik. Data dapat diperoleh melalui berbagai teknik seperti wawancara, observasi, angket, dan tes (Abubakar, 2021). Data hasil validasi dari ahli materi dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Validitas	Skor
1	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam media interaktif	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Keteraturan penyampaian materi dalam media interaktif	4
4	Ketepatan isi materi dalam media interaktif	3
5	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa kelas VA tentang Tata Surya	4
6	Ketepatan gambar dalam media interaktif	3

7	Kejelasan teks dalam media interaktif	4
8	Kejelasan ilustrasi animasi pada media interaktif	3
9	Kesesuaian soal kuis interaktif dengan materi	3
10	Penggunaan bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa	3
11	Keberagaman bentuk soal pada kuis interaktif	4
12	Penyediaan umpan balik dalam kuis interaktif	3
Total Nilai		42
Persentase Validitas		87,5%

Tahapan selanjutnya dalam model ADDIE adalah Implementasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan setelah media yang dikembangkan divalidasi. Dalam uji coba kelompok kecil, tingkat kepraktisan media pembelajaran PowerPoint interaktif mencapai 98,95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menilai kepraktisan media, hasil ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dari segi efektivitas, media juga memenuhi kriteria untuk klasifikasi “sangat efektif” berdasarkan hasil yang diamati selama uji coba. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hasil uji coba kelompok kecil ada dalam Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Skor
Kepraktisan		
1	Fakhrudin Sakti Kurniawan	47
2	Kyrie E. P. Ghadi	48
Total Skor		95
Persentase		98,95%
Keefektifan (Hasil Tes)		
1	Fakhrudin Sakti Kurniawan	96
2	Kyrie E. P. Ghadi	96
Total Skor		192
Persentase		96%

Selanjutnya, pada tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan setelah produk divalidasi dan melewati uji coba kelompok kecil. Tujuan utama dari uji coba lapangan ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran PowerPoint interaktif dari sudut pandang guru dan siswa. Hasil tanggapan guru terkait kepraktisan media menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95,83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, skor ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa media sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Sutama & Fajriani,

2022). Hasil rinci tanggapan guru terhadap uji coba lapangan disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Respon Guru

No	Kriteria Kepraktisan	Skor
1	Kemudahan penggunaan media PowerPoint interaktif	4
2	Kelancaran mengoperasikan media PowerPoint interaktif	4
3	Efektivitas media PowerPoint interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran	4
4	Kesesuaian waktu pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media	3
5	Media PowerPoint interaktif membantu pemahaman siswa	4
6	Media PowerPoint interaktif memicu interaktivitas siswa	4
7	Media PowerPoint interaktif mendorong siswa membangun pengetahuan sendiri	3
8	Kesesuaian media PowerPoint interaktif dengan kehidupan siswa	4
9	Media PowerPoint interaktif menciptakan kesenangan belajar siswa	4
10	Media PowerPoint interaktif meningkatkan motivasi siswa	4
11	Ketertarikan siswa menggunakan media PowerPoint interaktif	4
12	Kesesuaian umpan balik dalam kuis pada media interaktif	4
Total Nilai		46
Persentase Kepraktisan		95,83%

Selain itu, hasil tanggapan siswa terhadap kepraktisan media menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 98,51%, yang diklasifikasikan dalam kategori “sangat praktis” berdasarkan kriteria kepraktisan

media yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut mudah dioperasikan dan dapat digunakan secara efektif untuk mengakses informasi pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pernyataan dari (Nurhidayati et al., 2019) yang menyatakan bahwa PowerPoint interaktif merupakan media yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi dan pengetahuan secara lebih efisien. Data rinci dari tanggapan siswa disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Respon Siswa

No	Inisial Siswa	Skor
1	ATH	48
2	CBP	48
3	EYAT	46
4	HMH	48
5	ISGT	47
6	JTL	47
7	MCD	46
8	MQS	48
9	NDN	48
10	NRA	47
11	PSKO	47
12	RD	48
13	SAAS	47
14	YLCNM	47
Jumlah Skor		662
Skor Maksimal		672
Persentase Kepraktisan		98,51%

Hasil Uji Efektivitas Media, yang diperoleh dari kinerja kuis siswa setelah menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif, menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 91,14%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, skor ini

termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Wardani et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dianggap efektif apabila digunakan secara luas dalam lingkungan pendidikan dan terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar. Data rinci dari hasil tes siswa selama uji coba lapangan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Tes Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Agata Tanggu Hana	92
2	Chantika B. Pelang	92
3	Eirene Y. A. Tabun	100
4	Haikal M. Hariyanto	88
5	Ivander S. G. Tupuap	96
6	Joshua T. Lopo	84
7	Mardiana C. Decky	92
8	Michael Q. Samadara	100
9	Novela D. Nufeto	96
10	Nur Rahmi Apriliyani	72
11	Peter S. K. Osingnahi	96
12	Raki Daffa	84
13	Siti A. A. Sogo	88
14	Yovitha L. C. N. Modo	96
Total Skor		1276
Skor Maksimal		1400
Persentase		91,14%

Tahap evaluasi merupakan fase terakhir dari model ADDIE dalam penelitian ini, di mana peneliti melakukan penilaian menyeluruh terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif dan merevisinya berdasarkan masukan dari validator, guru, dan siswa. Saran dari ahli media mencakup peningkatan kejelasan huruf dan gambar, perbaikan navigasi,

serta penyempurnaan tampilan kuis interaktif. Sementara itu, ahli materi menilai konten secara umum sudah sesuai, hanya diperlukan revisi minor pada gambar dan sumber referensi yang digunakan siswa. Selain itu, wali kelas V memberikan umpan balik bahwa media ini sangat interaktif dan efektif untuk mengajarkan topik seperti tata surya. Guru tersebut mengamati bahwa media ini secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong kreativitas mereka dalam mengeksplorasi konsep. Berdasarkan umpan balik ini, dilakukan revisi untuk meningkatkan elemen visual, ukuran teks, dan tampilan kuis interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas dan kepraktisan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam meningkatkan proses belajar mengajar (Agustin et al., 2024). Berbagai inovasi telah diperkenalkan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan

guru dalam merancang media interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Pengembangan dalam pendidikan dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Indriani et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pendidikan masa kini, sehingga pengembangan media tersebut menjadi komponen krusial untuk menjamin pembelajaran yang efektif (Nikmah & Rahmawati, 2022). Suatu media pembelajaran dinilai layak digunakan apabila memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas, yang harus divalidasi dan diuji (Sintia Dewi et al., 2021). Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli media, penelitian ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan telah layak dan efektif, dengan umpan balik yang signifikan dari hasil pengujian. Media jenis ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berhasil menjawab berbagai tantangan yang sebelumnya dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini mengikuti model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Branch, 2010). Pada tahap Analisis, kebutuhan dasar sekolah dianalisis melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif masih rendah. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif ditujukan untuk meningkatkan interaktivitas siswa selama proses pembelajaran (Simangunsong & Mustika, 2022). Tahap Desain melibatkan perencanaan tampilan dan isi dari materi PowerPoint interaktif, dengan memastikan desain yang menarik dan mudah digunakan. Media ini juga dilengkapi dengan fitur umpan balik yang menarik agar kuis tidak membosankan, karena adanya beragam elemen interaktif (Andri et al., 2023). Pada tahap Pengembangan, prototipe awal media dikembangkan lebih lanjut, mengintegrasikan konten, animasi, dan materi yang telah direncanakan,

lalu divalidasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kelayakannya bagi siswa.

Setelah revisi dilakukan, media masuk ke tahap Implementasi, yang mencakup uji coba pada kelompok kecil sebelum dilaksanakan uji lapangan dalam kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya. Tahap terakhir, Evaluasi, menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk berdasarkan umpan balik dari validator, guru, dan siswa (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021; Branch, 2010).

Hasil dari evaluasi media PowerPoint interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa media ini efektif dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*), karena menjadi studi pertama yang mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang, sebuah wilayah yang belum menjadi fokus penelitian sebelumnya. Pengembangan ini secara signifikan meningkatkan interaktivitas di kelas, mendorong keterlibatan siswa, memupuk kreativitas, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Riset dan pengembangan media PowerPoint interaktif ini memperkenalkan solusi inovatif dalam pembelajaran, menjadikannya referensi yang bernilai untuk penelitian selanjutnya. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi inovasi lebih lanjut dan berkontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan. Alat pembelajaran digital seperti yang dikembangkan dalam studi ini merupakan integrasi praktis teknologi dalam pendidikan, yang berhasil mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan produk media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran ini memperoleh evaluasi yang positif dari para validator, dengan skor validasi dari ahli media sebesar 89,58% dan dari ahli materi sebesar 87,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Pada uji coba kelompok kecil, respons siswa terhadap kepraktisan media mencapai 98,95%, sedangkan pada uji lapangan, respons siswa sebesar 98,51% dan

respons guru sebesar 95,83%, yang semuanya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan. Selain itu, hasil tes siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 96%, dan pada uji lapangan sebesar 91,14%, yang menandakan bahwa media ini sangat efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun pengembangan media PowerPoint interaktif dalam penelitian ini masih terbatas pada materi Tata Surya di Fase C kelas V sekolah dasar, diharapkan pengembangan ke depannya dapat mencakup topik-topik lain. Selain itu, disarankan agar produk serupa diuji pada kelompok yang lebih besar untuk menilai lebih lanjut efektivitas dan keterapannya di berbagai lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Agustin, S. E., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun

- Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 119–128.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1839>
- Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b).
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2).
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Andri, N. A., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. *Journal of Elementary Education*, 06.
- 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).
<https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Aprilia, T. R., Siyamto, Y., & Nugroho, S. (2022). Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Gerakan 3M dan Pojok Baca. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*.
<https://doi.org/10.56972/jikm.v2i2.42>
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL PBL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(2).
<https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS III SEKOLAH DASAR. In *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* (Vol. 3, Issue 01).
- Simbolon, P. B. (2023). PENDIDIKAN SEJARAH SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN KARAKTER. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1).
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>
- Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015.*
- Sutama, S., & Fajriani, I. N. (2022). Media Pembelajaran E-Learning Berbasis WEB di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal VARIDIKA*, 33(2).
<https://doi.org/10.23917/varidika.v33i2.15330>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Issue 1).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>