

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS III B DI UPTD SD INPRES  
PERUMNAS 2**

Priskalia Advenya Tecing Putri<sup>1</sup>, Angelikus Nama Koten<sup>2</sup>, Netty Elisabet Antoneta  
Nawa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

[advenyatecing@gmail.com](mailto:advenyatecing@gmail.com), [angelikuskoten@gmail.com](mailto:angelikuskoten@gmail.com)

[netty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id](mailto:netty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id),

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive PowerPoint-based learning media for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on the topic of landforms for third-grade elementary school students. The background of this study is based on the low level of student engagement and participation in learning, which is still dominated by lecture methods and the use of less varied media. Therefore, innovative or interactive learning media are needed to improve the quality of the learning process. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study included media experts, material experts, teachers, and third-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and tests. The data were analysed using descriptive quantitative methods to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media. The results of the study indicate that the interactive PowerPoint learning media achieved a validity level of 93.56% (very valid), a practicality level of 96.93% (very practical), and an effectiveness level of 90% (very effective). These results indicate that the developed learning media can improve students' understanding and engagement in the learning process. In conclusion, the interactive PowerPoint learning media developed in this study is feasible to be used as an alternative learning media to enhance the quality of learning on the topic of landforms in elementary schools.*

**Keywords:** *learning media, interactive PowerPoint, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam untuk siswa kelas III sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta penggunaan media yang kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode

*Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 93,56% dengan kategori sangat layak, tingkat kepraktisan sebesar 96,93% dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi ragam bentang alam di sekolah dasar.

**Kata kunci: media pembelajaran, PowerPoint interaktif, IPAS,**

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 mengatakan bahwa “tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan pendekatan yang mampu memastikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan melahirkan pembelajaran yang menyenangkan. (Abdullah, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di UPTD SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang, pembelajaran IPAS di kelas III seharusnya mampu melibatkan siswa secara aktif agar tujuan

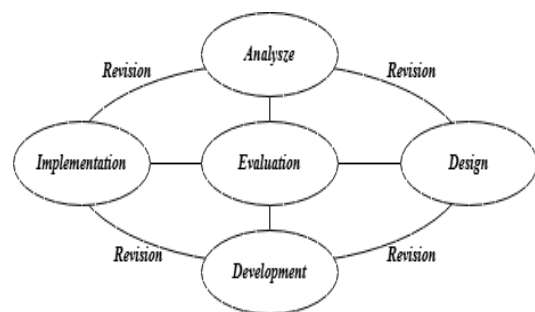
pembelajaran tercapai. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Setelah dianalisis hasil Sumatif Tengah Semester siswa kelas III menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (40%) sedangkan 12 siswa (60%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi seperti buku teks, papan tulis, gambar cetak dan lain-lain. Media tersebut belum sepenuhnya mampu menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal serta mampu mendorong siswa untuk ikut terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Koroh dkk., 2025). Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima (Teuf dkk., 2025). Salah satu media pembelajaran yang efektif yaitu media PowerPoint Interaktif. Melalui Media

PowerPoint Interaktif peristiwa atau materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Widiyanti & Nandiyanto, 2021).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Model ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu : *Analyse* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih karena sering digunakan dan tahapan model

ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018). Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan analisis materi ragam bentang alam. Tahap *design* meliputi perancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif, penyusunan storyboard, serta instrumen penilaian. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan media yang dilengkapi fitur interaktif seperti animasi, video, dan kuis, serta divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran. Terakhir, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas media serta melakukan perbaikan berdasarkan saran dan hasil uji coba, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan.

Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas III B UPTD SD Inpres Perumnas 2. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes,

observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dari proses penelitian ini berupa media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam untuk siswa kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, serta mudah digunakan.

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi di kelas III B UPTD SD

Inpres Perumnas 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan media konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, dilakukan analisis materi dengan mengkaji capaian dan tujuan pembelajaran, sehingga ditentukan bahwa materi ragam bentang alam di Indonesia memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih konkret.

Pada tahap desain (*design*), peneliti merancang media pembelajaran PowerPoint interaktif secara sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran dan pembuatan storyboard. *Storyboard* merupakan menggabungkan narasi (teks) dan visual ( gambar ) yang terkoordinasi satu sama lain (Suparni, 2016). Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli dan angket respon.

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk nyata berupa

media pembelajaran PowerPoint interaktif. Media dikembangkan dengan memadukan berbagai fitur seperti teks, gambar, animasi, video pembelajaran, hyperlink, serta kuis interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Setelah produk selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Pada penelitian ini validitas media dilakukan Bapak Marfelano Bessie, M.Pd selaku Dosen Program Studi PGSD Universitas Nusa Cendana dan Validasi materi dilakukan oleh Bapak Jimylton Dethan, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Program Studi PGSD Universitas Nusa Cendana. Adapun hasil validitas media dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Skor
<b>A. Desain Tampilan</b>		
1.	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	5
2.	Desain tampilan media menarik bagi pengguna	4
3.	Background pada media memiliki warna yang tepat	5
4.	Gambar dalam media dapat mewakili warna yang tepat	5
5.	Tampilan menu pada media memudahkan pengguna untuk menggunakan media tersebut	5

6.	Tata letak menu pada media tidak membingungkan pengguna	5
7.	Tombol memiliki warna dan icon yang tepat	5
8.	Tombol memiliki warna dan icon yang konsisten	5
9.	Font/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat	5
10.	Font size atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi, materi, dan lain-lain)	5
11.	Jenis font yang digunakan tidak membingungkan pengguna untuk memahami informasi yang dimuat	5
<b>B. Video</b>		
12.	Video yang disajikan relevan dengan materi	5
13.	Video yang disajikan mendukung pemahaman materi	5
14.	Kualitas video (gambar dan suara) jelas dan mudah dipahami	4
<b>C. Animasi</b>		
15.	Animasi yang digunakan tidak berlebihan	5
16.	Animasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik pengguna	5
<b>D. Kemudahan Penggunaan Media</b>		
17.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5
18.	Media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	5
<b>Total</b>		<b>88</b>
<b>Persentase</b>		<b>97,78%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase sebesar 97,78%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi

kriteria kelayakan. Meskipun demikian, ahli media juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu penggunaan gambar dengan kualitas yang lebih tinggi (HD) serta penambahan fitur *pop-up* pada bagian materi tertentu agar informasi yang disajikan menjadi lebih jelas dan menarik bagi pengguna. Berikut adalah hasil tes siswa kelompok kecil yang disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
<b>A. Kurikulum</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	4
3.	Tujuan Pembelajaran sudah sesuai dengan format ABCD	5
4.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5
<b>B. Materi</b>		
5.	Kebenaran konsep materi yang disajikan	5
6.	Keruntutan konsep materi yang disajikan	4
7.	Kelengkapan konsep materi yang disajikan	4
8.	Kedalaman konsep materi yang disajikan	4
9.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
10.	Materi didukung oleh media yang tepat	5
11.	Materi mudah dipahami	5
<b>C. Tata Bahasa</b>		
12.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	4
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4
14.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda	5
<b>D. Kuis</b>		
15.	Konsistensi kuis dengan tujuan pembelajaran dalam media	4

<b>Total</b>	<b>67</b>
<b>Persentase</b>	<b>89,33%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh nilai sebesar 89,33% yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa materi ragam bentang alam yang dikembangkan telah sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran serta dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Pada tahap implementasi (*implementation*), media pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah divalidasi diuji cobakan dalam proses pembelajaran di kelas III B UPTD SD Inpres Perumnas 2. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 11 Maret sampai 13 Maret 2026. Kegiatan implementasi pembelajaran di kelas diawali dengan penyampaian rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memperkenalkan media pembelajaran PowerPoint interaktif kepada siswa. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan uji lapangan. Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar  $\geq 75$ . Siswa dinyatakan tuntas apabila nilai yang

diperoleh mencapai atau melebihi batas KKTP tersebut, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas. Berikut hasil tes siswa kelompok kecil yang disajikan pada table 3.

**Tabel 3 Hasil Tes Siswa Kelompok Kecil**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AL	95	Tuntas
2.	KG	95	Tuntas

Berdasarkan tabel hasil tes siswa pada uji kelompok kecil, diketahui bahwa kedua siswa masing-masing memperoleh nilai 95 dan dinyatakan tuntas. Setelah kegiatan selesai, siswa diminta untuk mengisi angket kepraktisan guna memberikan penilaian terhadap media yang digunakan. Berikut hasil respon siswa kelompok kecil terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil uji kelompok kecil angket kepraktisan**

No	Nama	Skor	%
1.	AL	48	96
2.	KG	48	96
<b>Jumlah</b>			<b>192</b>
<b>Nilai Rata-rata Persentase</b>			<b>96%</b>

Hasil perolehan skor respon siswa pada uji kelompok kecil yaitu sebesar 96%. Skor tersebut melampaui kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, hasil uji kelompok kecil dikategorikan dalam kriteria “sangat praktis” berdasarkan seluruh butir pernyataan.

Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan setelah melewati uji coba kelompok kecil. uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas III yang berjumlah 18 siswa serta guru sebagai pelaksana pembelajaran. Uji lapangan dilakukan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media dalam proses pembelajaran baik dari sudut pandang guru maupun siswa. Berikut adalah hasil tes siswa uji lapangan yang disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Tes Siswa Uji Lapangan**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AP	70	Tidak Tuntas
2.	AH	80	Tuntas
3.	AN	80	Tuntas
4.	AC	95	Tuntas
5.	AA	85	Tuntas
6.	AR	85	Tuntas
7.	CD	95	Tuntas
8.	DN	90	Tuntas
9.	FT	70	Tidak Tuntas
10.	KM	85	Tuntas
11.	MS	85	Tuntas
12.	MH	85	Tuntas
13.	MR	95	Tuntas
14.	NK	80	Tuntas
15.	RM	90	Tuntas
16.	SD	90	Tuntas
17.	TM	95	Tuntas
18.	ZS	95	Tuntas

Berdasarkan data tersebut, dari total 18 siswa terdapat 16 siswa yang dinyatakan tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 88,89%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 11,11%. Berikut adalah hasil

uji lapangan angket kepraktisan yang disajikan pada tabel 6.

**Tabel 6 Hasil Uji Lapangan Angket Kepraktisan**

No	Nama	Skor	%
1.	AP	50	100
2.	AH	49	98
3.	AN	49	98
4.	AC	49	98
5.	AA	50	100
6.	AR	50	100
7.	CD	49	98
8.	DN	50	100
9.	FT	49	98
10.	KM	49	98
11.	MS	50	100
12.	MH	49	98
13.	MR	50	100
14.	NK	49	98
15.	RM	49	98
16.	SD	49	98
17.	TM	50	100
18.	ZS	49	98
<b>Jumlah</b>		<b>1778</b>	
<b>Nilai Rata-rata Persentase</b>		<b>98,78%</b>	

Berdasarkan tabel hasil angket kepraktisan siswa pada uji coba lapangan, diketahui bahwa 18 siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan total keseluruhan sebesar 1778. Dari hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 98,78%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Setelah mengamati penggunaan media oleh siswa serta mencoba secara langsung media yang dikembangkan, guru diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan melalui angket respon guru yang telah disediakan oleh peneliti pada akhir kegiatan uji coba.

Berikut adalah hasil respon angket guru pada uji lapangan yang disajikan pada tabel 7.

**Tabel 7 Hasil angket repon guru**

No	Nama	Skor	%
1.	NM	48	96
<b>Persentase</b>			<b>96%</b>

Berdasarkan tabel hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif, diperoleh skor total sebesar 48 dari 10 indikator penilaian dengan persentase sebesar 96%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai dan menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan

keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar.

Kevalidan media pembelajaran PowerPoint interaktif ditentukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi. Adapun hasil penilaian dari kedua validator tersebut disajikan dalam tabel 8.

**Tabel 8 Hasil validasi media pembelajaran**

No	Validator	%
1.	Ahli Media	97,78%
2.	Ahli Materi	89,33%
<b>Nilai Rata-rata Persentase</b>		<b>93,56%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh para ahli, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 93,56% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil kepraktisan media pembelajaran PowerPoint interaktif diperoleh dari angket respon siswa dan guru setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan,

serta kejelasan isi media yang dikembangkan.

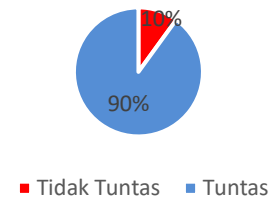
**Tabel 9 Hasil kepraktisan media pembelajaran**

No	Responden	%
1.	Siswa (uji kelompok kecil)	96%
2.	Siswa (uji lapangan)	98,78%
2.	Guru	96,93%
<b>Nilai Rata-rata Persentase</b>		<b>96,93%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan ketiga hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,93% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil keefektifan media pembelajaran PowerPoint interaktif diperoleh dari tes hasil belajar siswa pada uji kelompok kecil dan uji lapangan. Setelah digabungkan data uji kelompok kecil dan uji lapangan diketahui bahwa dari 20 siswa, sebanyak 90% siswa (18 siswa) dinyatakan tuntas, sedangkan 10% siswa (2 siswa) dinyatakan tidak

tuntas.



Gambar 2 Hasil keefektifan Media Pembelajaran

### E. Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga mampu merangsang perhatian dan minat siswa. Penggunaan media yang tepat dapat melibatkan berbagai indera siswa, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, efisien, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model ADDIE. Hasil kevalidan sebesar 93,56% dengan kriteria sangat valid, hasil kepraktisan

sebesar 96,93% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media ini juga terlihat dari tes hasil belajar siswa, di mana tingkat ketuntasan mencapai 90% dan hanya 10% siswa yang belum tuntas. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, serta memberikan motivasi dan perhatian kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah. (2017). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia*, 01(01).
- Koroh, T. R., Adoe, T. Y. N., & Liu, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V di SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 266–279.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*.
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1).
- Teuf, M. J., Hali, A. S., & Nawa, N. E. A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Melalui Media Pembelajaran Canva Kelas IC SD Generasi Bangsa Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Widiyanti, F., & Nandiyanto, A. B. D. (2021). Interactive Power Point Implementation as a Digital Learning Media in Increase Understanding Theory Temperature and heat in students Elementary School. *International Journal of Research and Applied Technology*, 1(2), 342–349.  
<https://doi.org/10.34010/injuratech.v1i2.6761>