

# Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD

Ni Luh Putu Sintia Dewi<sup>1\*</sup>, Ida Bagus Surya Manuaba<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 19 January 2021  
Received in revised form  
20 February 2021  
Accepted 10 March 2021  
Available online 25 April  
2021

**Kata Kunci:**  
Media, Powerpoint, IPA

**Keywords:**  
Media, Powerpoint, IPA

## ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya di masa pandemi saat ini. Namun pada kenyataannya masih sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa semakin menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Pada uji rancang produk dilakukan oleh beberapa ahli serta siswa yang meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga orang siswa dengan kategori memiliki pengetahuan tinggi, sedang, dan rendah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dari data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif menurut ahli isi mata pelajaran yaitu sebesar 100%, tingkat kelayakan persentase dari ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 95,00%, tingkat kelayakan persentase dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 89,2% dan menurut hasil uji coba perorangan tingkat persentase yang diperoleh yaitu 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD.

## ABSTRAK

*This study aims to describe the design and know the validity of the development of interactive powerpoint learning media in science subjects. The research model used in this research is DDD-E model (Decide, Design, Develop, and Evaluate. Data collection method is using observation method, interview, and questionnaire or questionnaire. In the product design test conducted by several experts and students which include: (1) subject content expert, (2) learning design expert, (3) learning media expert, and (4) individual trial conducted on three students with high, medium, and low knowledge categories. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. From the data of the research results showed the level of feasibility of interactive powerpoint learning media according to the subject content expert is 100%, the percentage feasibility level of the learning design expert is 95.00%, the percentage feasibility level of the learning media expert is 89.2% and according to the results of individual trials the percentage level obtained is 91.66% with excellent qualifications. Based on the results of this research shows that the development of interactive powerpoint learning media is feasible to be used in learning activities with science lesson content for grade 6 students of SD Negeri 1 Kutampi.*

## 1. Pendahuluan

Semenjak tahun 2019 sampai pada saat ini, nama virus corona tengah menjadi perbincangan di semua kalangan yang ada di dunia. Virus Corona dapat mengganggu sistem pernapasan, menyebabkan terjadinya infeksi pada paru-paru, dan menyebabkan kematian (Silitonga & Purba, 2020). Virus Corona ini menyebar dengan cepat di seluruh dunia sehingga mengakibatkan pandemi global yang diumumkan oleh WHO (Permana P & Manurung, 2020). Wabah virus Corona telah melumpuhkan seluruh aktivitas di berbagai Negara salah satunya berdampak pada lemahnya pendidikan di Indonesia. Pada masa pandemi Covid-19, sistem pembelajaran menjadi berubah dari awalnya belajar secara langsung di sekolah tetapi sekarang kegiatan pembelajaran berlangsung di rumah dengan sistem online atau *daring*. Pembelajaran secara daring memerlukan jaringan internet yang konektivitasnya baik, sehingga dapat menimbulkan interaksi pada saat proses pembelajaran (Syarifudin, 2020). Model pembelajaran yang dilakukan secara online lebih dikenal dengan istilah online learning (*ol-learning*) model ini berbeda dengan model pembelajaran secara konvensional (*conventional learning*) terlihat dari proses interaksinya (Sukardi & Rozi, 2019). Apalagi dengan situasi pandemi virus corona seperti saat ini maka diperlukan kreativitas dalam sistem pembelajaran secara online dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan (Lestari, 2018).

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Saat ini Teknologi sangat berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi (Sinsuw & Sambul, 2017). Meskipun terhalang oleh wabah Virus Corona, seharusnya sistem pendidikan bisa selalu diperbaharui dengan berbagai cara atau inovasi salah satunya adalah pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk membantu dalam bidang pendidikan, karena tanpa adanya pendidikan maka tujuan dan harapan dari bangsa ini tidak akan pernah tercapai. Maka dari itu, seorang guru harus mampu di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Adanya media menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Dengan memanfaatkan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Amanda et al., 2019). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran (Kamil, 2019). Pembelajaran IPA merupakan salah satu komponen yang penting di dalam pendidikan. Pembelajaran IPA dapat membuat siswa berpikir kritis dan objektif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga siswa mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang mereka alami (Annisa & Simbolon, 2018). Pada pembelajaran IPA yang materinya tanpa disadari sering dijumpai oleh siswa pada lingkungan sekitar, sehingga dengan bekal pengetahuan yang masih bersifat abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pada sistem pendidikan perlu adanya sebuah pengembangan dalam segi penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya penggunaan media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran daring masih belum maksimal. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas VI SD Negeri 1 Kutampi Kecamatan Nusa Penida dan observasi dengan siswa pada tanggal 11 Agustus 2020. Melalui proses observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa pada masa pandemi covid seperti pada saat ini proses pembelajaran dilakukan secara *daring* yang menyebabkan guru mengalami kesulitan didalam menjelaskan materi pembelajaran. Sulitnya siswa dalam memahami materi pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan media sebagai sumber belajar (Illahi et al., 2018). Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan siswa tidak aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal (Dewi & Izzati, 2020). Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka guru hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran daring seperti saat ini (Putri Nasution & Siregar, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018). Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Amalia, 2020; Peprizal & Syah, 2020; Wardani & Sudarwanto, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Microsoft Power Point. Microsoft Power Point merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan et al., 2020). Microsoft *powerpoint* ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga

Microsoft *Powerpoint* ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada siswa, di samping menyajikan materi yang dijelaskan siswa juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa tercipta dari usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ahdar, 2018). *Powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. *Powerpoint* dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA (Anomeisa & Ernarningsih, 2020).

Penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi termasuk kriteria sangat layak, yaitu dengan persentase rata-rata terbesar 79,8% (Warkintin & Mulyadi, 2019). Persentase hasil kelayakan dari ahli media termasuk kriteria sangat layak, yaitu dengan persentase rata-rata 87,2%, selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan dengan memperoleh hasil yang sangat baik dilihat dari penggunaan *power point* yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar, mudah memahami materi, dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar (Purwanti et al., 2020). Selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan dengan memperoleh hasil bahwa penerapan multimedia interaktif mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 163 Buahbatu Baru (Deliany et al., 2019). Dan penelitian yang dilakukan oleh (Novita et al., 2019) dilakukan uji terhadap empat validator dan memperoleh skor 3,37 dengan kategori sangat baik serta layak untuk digunakan. Penelitian lain menemukan bahwa media efektif untuk digunakan persentase 86,50% dan 88,71% menunjukkan bahwa (Maryana et al., 2019). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran *power point* yang difokuskan pada mata pelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan untuk siswa kelas VI SD. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

## 2. Metode

Peneliti ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model DDD-E yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi *Decide* (menetapkan tujuan dari materi program), *Design* (membuat struktur program), *Develop* (mengembangkan atau memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia), *Evaluate* (mengevaluasi atau mengecek seluruh proses desain dan pengembangan). Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari tiga ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Ahli isi mata pelajaran pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen yang menguasai mata pelajaran IPA, untuk ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen undiksha, dan untuk ahli media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang memiliki kualifikasi pada bidang teknologi pendidikan dengan spesifikasi minimal (S2) di Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu juga terdapat uji coba perorangan yang dilakukan terhadap 3 orang siswa, ketiga siswa tersebut terdiri dari siswa dengan prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.

Metode pengumpulan data diperoleh melalui (1) observasi, (2) wawancara, (3) angket atau kuesioner. Observasi dilakukan secara langsung di SD Negeri 1 Kutampi dengan memperhatikan dan mengamati fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta melihat proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau online antara guru dengan siswa. Selain melalui kegiatan observasi, peneliti juga memperoleh data melalui kegiatan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas VI SD Negeri 1 Kutampi untuk memperoleh informasi terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap harinya. Selain itu peneliti juga menggunakan angket dan kuesioner. Angket dan kuesioner diberikan kepada beberapa ahli pada saat melakukan uji yaitu uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba produk yang dilakukan terhadap siswa kelas VI SD Negeri 1 Kutampi yang berjumlah tiga orang.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengolah data, dari hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran untuk melakukan suatu perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang akan peneliti kembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor dengan menggunakan Skala Likert yang disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kategori Penilaian Skala *Likert*

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

(Sukardi &amp; Rozi, 2019)

Kriteria yang ditetapkan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

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

(Tegeh &amp; Kirna, 2010)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan mata pelajaran IPA bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Kutampi. Jenis model pengembangan yang digunakan pada penelitian yaitu model pengembangan DDD-E yang meliputi (a) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (b) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (c) *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (d) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. Pada setiap tahapan dilaksanakan untuk memperbaiki produk pengembangan baik dari segi isi mata pelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajaran supaya produk yang dikembangkan baik dipergunakan oleh siswa. Adapun tahapan-tahapan dari model DDD-E sebagai berikut.

Tahapan yang pertama yaitu *decide* atau menetapkan. Proses pertama dilalui dengan menetapkan tujuan pelajaran, kegiatan menetapkan tujuan pembelajaran dilakukan untuk memfokuskan produk hasil pengembangan kearah pembelajaran yang dibutuhkan oleh sekolah. Melalui wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri 1 Kutampi menyatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran berlangsung guru-guru menyampaikan materi pembelajaran dengan baik namun terdapat kendala seperti materi yang contohnya sulit untuk dijelaskan membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. Berikutnya menentukan tema dan ruang lingkup media *powerpoint* interaktif, peneliti menentukan pengembangan media pembelajaran bentuk *powerpoint* interaktif yang mencakup materi pada tema 1, subtema 1 khususnya pada mata pelajaran IPA. Mengembangkan kemampuan prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan yang berkaitan dengan cara pengoperasian media pembelajaran *powerpoint* interaktif bagi siswa kelas VI sekolah dasar dalam situasi pembelajaran secara online atau *daring*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kutampi, siswa kelas VI sebagian besar sudah memiliki handphone yang dapat mendukung untuk mengoperasikan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini di rumah masing-masing.

Tahapan yang kedua yaitu *design* atau desain. Proses pertama dilalui dengan membuat *outline content*. Konten yang dimaksud yaitu Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada mata pelajaran IPA yang terdapat pada tema 1 subtema 1. Tahap design dilakukan dengan menyusun *Flowchart*, *layout/tampilan*, dan *storyboard*. Untuk menilai produk yang telah dibuat dilakukan dengan pemberian kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas dari produk yang dikembangkan. Pemberian kuesioner terhadap uji validitas dilakukan terhadap: (1) ahli isi pembelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran dan (4) uji coba perorangan. Dalam kegiatan proses pembelajaran perlu menyusun RPP, dengan menyusun RPP ini membuat langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis.

Tahapan yang ketiga yaitu *develop* atau pengembangan. Tahap ini produk yang telah didesain dan dirancang akan dikembangkan menjadi produk nyata sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai dengan desain serta *storyboard* yang

telah dirancang sebelumnya. Produksi komponen dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang meliputi teks, animasi, audio, dan video. Hal ini juga mencakup penggabungan elemen tersebut menjadi bagian-bagian yang terintegrasi. Pada pembuatan produk ini menggunakan aplikasi *powerpoint* yang menjadi program utama dalam pembuatan produk, serta diubah kedalam bentuk PPSX agar pada saat file dibuka langsung ke presentasi tanpa membuka editor *powerpoint* itu sendiri dan video pembelajaran yang terdapat pada *youtube*. Pemilihan teks, animasi, audio, dan video disesuaikan dengan kebutuhan materi serta tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam media pembelajaran.

Tahapan yang keempat yaitu *evaluate* atau evaluasi. evaluasi dilakukan terhadap ketepatan antara topik dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan kelayakan hasil penelitian awal untuk memastikan kesesuaian produk sebagai sebuah solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta dilakukan uji coba kepada siswa untuk memperoleh umpan balik berupa rubrik penilaian yang dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk pada setiap tahapannya. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dikategorikan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Uji coba terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan dilakukan uji coba siswa secara perorangan. Adapun hasil dari uji coba terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif yaitu sebagai berikut.

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

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Isi Mata Pelajaran	100%	Sangat Baik
2	Uji Desain Pembelajaran	95,00%	Sangat Baik
3	Uji Media Pembelajaran	89,2%	Baik
4	Uji Perorangan	91,66%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 100% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Ini artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terdapat masukan dan saran dari ahli isi mata pelajaran yang meliputi penyesuaian RPP dengan di Sekolah Dasar. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 95,00% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Ini artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran dari ahli desain pembelajaran tidak ada revisi yang perlu dilakukan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 89,2% yang berada pada rentang 75 – 89% dengan kategori kualifikasi baik dan artinya media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk dipergunakan dengan sedikit direvisi dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran terdapat beberapa masukan dari ahli media pembelajaran seperti tombol-tombol menu utama ditambahkan keterangan/teks, tambahkan profil pengembang, dan tambahkan epitome materi yang disampaikan pada video. hasil penilaian uji coba perorangan, produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah memperoleh nilai persentase yaitu 91,66% yang berada pada rentang 90-100% dengan kategori kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk dipergunakan dan berdasarkan hasil analisis terhadap masukan dan saran dari siswa, tidak terdapat saran yang bersifat revisi.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dikategorikan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. hal tersebut karena telah sesuai dengan aspek yang telah ditentukan yaitu aspek materi, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi. Kegiatan pembelajarannya menggunakan media ini dapat memotivasi siswa, membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya, dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri. Materi disajikan interaktif agar siswa dapat melihat secara konkrit materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak (Havizul, 2020). Selain itu, dalam media diberikan soal latihan untuk pemahaman konsep, soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran, dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal. Pemilihan

media pembelajaran dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak yang dapat mengurangi adanya verbalisme (Mukholifah et al., 2020). Selain itu penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. Keterkaitan antara indikator, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar mampu menunjang jalannya kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa (Dwiqi et al., 2020). Hal ini didukung oleh (Hariyono & Darnoto, 2018) yang menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang mampu merangsang siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Siswa sangat antusias saat menggunakan media pembelajaran, karena tampilan media menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Teni Nurrita, (2018) mengungkapkan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa kriteria di atas sehingga pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam memahami konsep yang dipelajari secara sistematis (Darung et al., 2020). Pemilihan teks, animasi, audio, dan video yang tepat akan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan siswa itu sendiri (Khusniati, 2012). media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja karena media ini bersifat praktis serta tidak membutuhkan koneksi internet yang terlalu besar. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut Mansur & Rafiudin, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien apabila menggunakan media pembelajaran.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang menyatakan media berbasis Microsoft power point yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan bagi siswa dalam memahami pembelajaran IPA (Studi et al., 2020). Selain itu terdapat penelitian yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan prestasi siswa (Fuad, 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur menarik yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Selain itu juga terdapat penelitian yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk *powerpoint* (Anggara, 2019). Penelitian serupa juga menyatakan bahwa dari hasil penelitian menunjukkan persentase dari berbagai aspek memperoleh kategori layak dijadikan sebagai media pembelajaran (Sudarto & Farida Nugrahani, 2013). Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil review yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba perorangan yang menunjukkan hasil sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil temuan-temuan tersebut memberikan implikasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai salah satu alternatif dalam membantu proses pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Wabah virus Corona telah melumpuhkan seluruh aktivitas di berbagai Negara salah satunya berdampak pada lemahnya pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan menggunakan model DDD-E yang terdiri dari *decide, design, develop, evaluate*. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan dinyatakan layak untuk dipergunakan setelah melalui beberapa uji yang dilakukan oleh uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan kepada Kepala Sekolah agar hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini bisa menjadi bahan pertimbangan untuk merancang program pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Saran kepada guru yaitu dapat dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan bahan ajar, serta saran bagi siswa yaitu sebagai pilihan media pembelajaran yang menarik agar dapat mengurangi rasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.

#### Daftar Rujukan

Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial*

- Keagamaan*, 18(2), 287–302. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>.
- Alfin, J. (2019). Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 190–205. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/6485>.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>.
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.38189/jtbh.v2i1.18>.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/10635>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fuad, A. J. (2019). *Pemanfaatan Media Slide Power Point dalam Meningkatkan Prestasi Siswa....* 1, 61–77.
- Hariyono, M., & Darnoto. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Geokolase Information and Comunication Tecnologies (Ict)*. 1(1), 41–51.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Illahi, T. rahmah, Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya , Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Da. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3).
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>.
- Khusniati, M. (2012). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 204–210.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Laoh, G. H. (2020). Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Pemograman Dasar Di SMK. *Jurnal Sains Dan Teknologi, Universitas Negeri Manado*, 1(2), 63–68. <http://ejournal-mapalus-unima.ac.id/index.php/ismartedu/article/view/723>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>.

- Maryana, Suaedi, & nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61. <http://entalpipedidikan.pj.unp.ac.id/ojs/index.php/epk/article/view/10>.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. 02(September), 82–86. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1451>.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467. <http://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217>.
- Permana P, N. D., & Manurung, I. F. U. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Mata Kuliah Pembelajaran IPA di SD Kelas Tinggi. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i2.11008>.
- Purwanti1, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Jurnal of Biology Education*, 3(2), 157–166. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jbe>.
- Putri Nasution, E. Y., & Siregar, N. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(02), 205–221. <http://doi.org/10.25139/smj.v9i1.3325>.
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01). <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.644>.
- Setianingrum, D. P. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tentang Translasi Dan Dilatasi Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa XI IPA SMAN 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(29). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/36141/32131>.
- Silitonga, I. D., & Purba, D. O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dimasa Pandemi Covid 19. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra*, 16–20. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17075>.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110. <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>.
- Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 SD*. 1(1), 38–48. <https://jurnal.stkipppgtritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/41>.
- Sudarto, Farida Nugrahani, H. A. S. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis PowerPoint untuk Menumbuhkan Minat membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1066>.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 709–715. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/32052>.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.