

PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM KELAS V SDI MU'TASHIM BILLAH PONTIANAK SELATAN

Yulistiani Ningsih¹, Kartono², Asmayani Salimi³

Universitas Tanjungpura Pontianak

F1081191078@student.untan.ac.id; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

This research aims to determine the process of developing interactive Powerpoint media in learning science and science material on ecosystems for class V SDI Mu'tashim Billah South Pontianak. The research method used is research and development (RnD) using the ADDIE model. The data sources for this research were a class V teacher, 17 student and two expert validators, namely media experts and material experts. Data collection techniques in this research were interviews and questionnaires. The research results show that the development of interactive Powerpoint media goes through three research steps, namely analysis, design and development. At the analysis stage the research carried out interviews and distributed needs questionnaires. The research results show that the development of interactive Powerpoint media goes through three research steps, namely analysis, design and development. At the analysis stage the research carried out interviews and distributed needs questionnaires. The steps taken at the design stage are determining learning outcomes and designing Powerpoint media. Based on the result of the data obtained at the development stage, the feasibility of interactive Powerpoint products received "very valid" criteria from expert validators, namely the media aspect received an average value of 37,5. The material aspect received an average value of 3,5 and from the results of students' responses to the use of interactive Powerpoint, they obtained "very good" criteria, namely the response to small group trials obtained an average score of 37,6 and large group trials obtained a score of 38,1.

Keywords: *Development ; Powerpoint ; Science Learning*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media Powerpoint Interaktif pada pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Sumber data penelitian ini adalah seorang wali kelas V, 17 orang peserta didik dan 2 orang validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Powerpoint Interaktif ini melalui tiga langkah penelitian, yaitu analysis, design, dan development. Pada tahap analisis peneliti melakukan kegiatan wawancara dan penyebaran angket kebutuhan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain yaitu

menetapkan capaian pembelajaran dan merancang media Powerpoint. Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada tahap development, kelayakan produk Powerpoint Interaktif memperoleh kriteria “sangat valid” dari validator ahli yaitu aspek media memperoleh nilai rata-rata 37,5 aspek materi memperoleh nilai rata-rata 3,5. Serta dari hasil respon peserta didik terhadap penggunaan Powerpoint interaktif memperoleh kriteria “Sangat baik” yaitu respon uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 37,6 dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata “38,1”.

Kata Kunci: Pengembangan, Powerpoint, Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, semakin terasa di dalam lingkup pendidikan. Menurut Muthoharoh (2019) (dalam Herlina, 2022) “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan telah dimulai sejak tahun 1970-an. Pertumbuhan teknologi yang terus berlanjut tidak dapat dihindari dan memiliki dampak besar pada sektor pendidikan. Perkembangan teknologi yang cepat harus dioptimalkan secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Terutama, kemajuan teknologi yang mencakup penggunaan komputer dan internet sebagai media serta sumber belajar harus direspons dengan cepat oleh para pendidik. Menurut Illahi et al (2018) (dalam Dewi, 2021) menyatakan bahwa “Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media sebagai sumber belajar.” Keterbatasan penggunaan media pembelajaran bisa menjadi kendala yang menghambat pencapaian hasil optimal. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang diusulkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Berdasarkan penelitian Tamami (2014) (dalam Maryana, 2019) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran, prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan karena konsep dan teknik pembelajaran terbentuk secara efektif melalui pengamatan dan pengalaman langsung, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Nunuk Suryanti (2015) seperti yang dikutip oleh Putri (2019), “media pembelajaran berbasis TIK merupakan unsur sumber belajar yang mengandung materi instruksional dalam lingkungan siswa dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi”. Oleh karena itu, perkembangan teknologi saat ini dapat efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas bagi peserta didik. Salah satu bentuk media

pembelajaran teknologi dan informasi yang mampu mengatasi kendala tersebut adalah melalui penggunaan media presentasi seperti *Powerpoint*.

Menurut Arsyad (2017), "Microsoft *Powerpoint* adalah perangkat lunak yang mendukung membuat ide menjadi lebih menarik dan jelas ketika disajikan dalam bentuk presentasi. *Software* ini memfasilitasi pembuatan slide, menyusun rangkuman presentasi, menampilkan slide secara dinamis, dan menyediakan berbagai elemen visual seperti clip art yang dapat dengan mudah ditampilkan di layar monitor komputer". Menurut Dewi (2020) menyatakan bahwa "Hingga saat ini, penggunaan media *Powerpoint* terbatas pada fungsi presentasi yang bersifat satu arah (non-interaktif), di mana peserta didik hanya bertindak sebagai pendengar atau penonton tanpa partisipasi aktif dalam proses pembelajaran". Menurut Apriani (2018) seperti yang dikutip oleh Dewi (2020), "*Powerpoint* memiliki fitur hyperlink dan suara yang dapat digabungkan untuk menciptakan presentasi multimedia interaktif." Penggabungan hyperlink dengan slide mampu menciptakan presentasi interaktif yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dan menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi.

Beberapa informasi mengenai pemanfaatan *Powerpoint* dalam pembelajaran mencakup pandangan Berk (2014) seperti yang dikutip oleh Dewi (2020), yang menyatakan bahwa "*Powerpoint* juga dapat berfungsi sebagai media penyampaian humor yang efektif bagi peserta didik, menjadikan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan." Pernyataan ini juga dikuatkan oleh Xingeng dan Jianxiang (2012) yang menggambarkan bahwa "*Powerpoint* merupakan alat pengajaran yang memiliki kekuatan."

Ketercapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari yang namanya kurikulum. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang saat ini sedang diperkenalkan secara meluas oleh Kemendikbud kepada tiap satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka belajar ditandai dengan kebebasan dan pemikiran kreatif yang didesain untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, dan tanpa tekanan. Salah satu implementasinya adalah mata pelajaran IPA dan IPS di gabung menjadi satu nama dengan IPAS.

Adanya media *Powerpoint interaktif* dapat membantu peserta didik untuk melihat secara langsung mengenai materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasi hal-hal seperti gerakan motorik tertentu. Dari temuan tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media *Powerpoint interaktif*. Jika media sebelumnya berupa *Powerpoint*

sederhana, maka peneliti ingin mengembangkan media *Powerpoint interaktif* tersebut menjadi media yang efektif dan menarik.

Pada periode usia anak sekolah dasar, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang konkret untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang cenderung abstrak atau sulit diinterpretasikan hanya dengan melihat langsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis Microsoft *Powerpoint* dapat dianggap sebagai pembelajaran yang konkrit karena mampu menyajikan materi abstrak dalam bentuk konkret, misalnya dengan menggunakan video atau gambar. Menurut Sanaky (2009) (dalam Kudsiyah, 2017) Microsoft *Powerpoint* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) kemudahan penggunaan, dapat digunakan untuk kelas dengan berbagai ukuran; (2) memberikan peluang untuk interaksi langsung dan observasi terhadap respons siswa; (3) menyediakan variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak monoton; (4) mampu menyajikan kombinasi beragam elemen seperti clipart, gambar, warna, animasi, dan suara, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa; (5) dapat digunakan secara berulang-ulang.

Microsoft *Powerpoint* adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat dioperasikan melalui komputer dan digunakan untuk melakukan presentasi atau menyampaikan hasil laporan dengan cara menyertakan teks, gambar, grafis, video, audio, dan elemen-elemen lainnya. Hal ini guru dapat menampilkan materi pembelajaran dengan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bantuan teknologi sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Marisa Puji, Gulo, & Rachman Ibrahim, 2014). Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket saja. Guru hanya mengembangkan materi dari buku paket yang telah diberikan oleh pemerintah, dan metode pengajaran masih bersifat konvensional sehingga kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang terdapat didalam kelas juga terbatas guru hanya memaksimalkan media yang ada. Menurut informasi dari guru, peserta didik lebih bersemangat jika pembelajaran menggunakan media proyektor seperti menonton film, belajar menggunakan video pembelajaran atau belajar menggunakan *Powerpoint*. Guru pernah mengajar menggunakan

media *Powerpoint*, namun media *Powerpoint* yang dibuat oleh guru hanya terdapat gambar saja tidak ada tulisan, animasi, video atau instrument yang membuat *Powerpoint* lebih menarik.

Masalah timbul ketika para peserta didik merasa media pembelajaran yang dikemukakan guru kurang menarik dan terkesan monoton. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang lebih kreatif agar dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar juga dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Tujuan umum penelitian dan pengembangan ini sejatinya untuk menghasilkan produk *Powerpoint interaktif* yang valid digunakan untuk kelas V SD yang dapat membantu Pembelajaran di kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2016) (dalam Putri, 2019) menyatakan bahwa "metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut." Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Menurut Lee and Owens (2004) (dalam Marisa, 2014) Model pengembangan ini memberikan panduan langkah-langkah yang terperinci untuk menciptakan produk, dan model ini dirancang khusus untuk pembelajaran multimedia. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Peneliti hanya menggunakan 3 tahap saja dari lima langkah diatas, dikarenakan keterbatasan waktu pembuatan media. Prosedur penelitian sesuai dengan tahapan model ADDIE.

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan yang beralamat di Jl. Purnama 2, Kecamatan Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat dengan jumlah 17 peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media *Powerpoint* Interaktif pada peserta didik kelas V SDI mata pelajaran IPAS.

Pada penelitian ini terdapat lima tahapan yaitu *analyze, Design, Development, Implementation* dan *evaluation*. Namun peneliti hanya menggunakan tiga langkah saja dari lima langkah diatas. Tahapan yang dilakukan peneliti yakni: 1) Tahap analisis (*Analyze*), pada Tahap analisis ini merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran berupa *Powerpoint Interaktif*

yang sejalan dengan kebutuhan peserta didik agar nantinya peserta didik dapat terbantu dalam memahami pembelajaran. Pengumpulan informasi ditahap analisis kebutuhan awal dilakukan dengan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan bersama guru kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. Pengisian angket dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan yang berjumlah 17 orang. Wawancara dan angket dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran di kelas dan media pembelajaran apa saja yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. 2) Tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini, peneliti menyiapkan semua elemen yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint interaktif*. Rancangan yang dibuat adalah menentukan capaian pembelajaran dan merancang media *Powerpoint interaktif*. 3) Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan desain media yang telah disusun sesuai dengan perencanaan awal. Proses pembuatan memerlukan waktu sekitar dua minggu. Mulai dari membuat background *Powerpoint*, memasukkan gambar, tulisan, video pembelajaran, memasukkan materi, membuat soal, membuat rangkuman dan membuat profil pengembang. Kemudian setelah produk selesai dibuat, peneliti menguji kevalidan produk kepada dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Peneliti melakukan kegiatan validasi oleh ahli media tahap pertama dan tahap kedua pada tanggal 19 oktober dan 21 oktober 2023. Peneliti melakukan kegiatan validasi oleh ahli materi tahap pertama dan tahap kedua pada tanggal 17 oktober dan 23 oktober 2023. Masing-masing pernyataan memuat penilaian berskala 1 sampai 4. Untuk melihat kevalidan media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Skala Perhitungan Valid Ahli

Pernyataan	Skor
Sangat baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak baik (STB)	1

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk

Nilai	Jenjang Kriteria Validitas
$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat Valid
$2,50 \leq x < 3,25$	Valid
$1,75 \leq x < 2,50$	Tidak Valid
$1,00 \leq x < 1,75$	Sangat Tidak Valid

Dengan rumus yang digunakan:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n \times a}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah total nilai jawaban dari responden

n = jumlah responden

a = jumlah butir instrument

HASIL

Pada bagian ini, penelitian dilaksanakan di SDI Mu'tashim Billah di Pontianak Selatan. Terdapat 17 peserta didik dari kelas V yang menjadi subjek uji coba. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Powerpoint* Interaktif. Penelitian mengenai media *Powerpoint* Interaktif ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dan dikembangkan berdasarkan pada pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahap. Namun peneliti hanya menggunakan tiga tahapan yaitu 1) analisis (*Analyze*), 2) perancangan (*Design*), 3) pengembangan (*Development*).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis berisi kegiatan menganalisis permasalahan yang ditemukan dipalangan, tepatnya permasalahan yang ditemukan di SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas V dan penyebaran angket kepada seluruh peserta didik kelas V. Mata pelajaran yang dibahas adalah pelajaran IPAS, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V permasalahan yang ditemui adalah guru mengajar hanya menggunakan buku paket dan buku LKS saja, guru pernah mengajar menggunakan media *Powerpoint* namun guru hanya menampilkan gambar tidak ada tulisan, animasi, ataupun video guna membuat media *Powerpoint* lebih menarik. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada seluruh peserta didik ditemukan bahwa 100% peserta didik menyukai pembelajaran IPAS menggunakan media *Powerpoint*, Sebanyak 75% peserta didik sulit memahami materi IPAS.

Sebanyak 70% peserta didik berpendapat bahwa *Powerpoint* yang digunakan guru kurang menarik dan monoton.

2. Tahap Desain (*Design*)

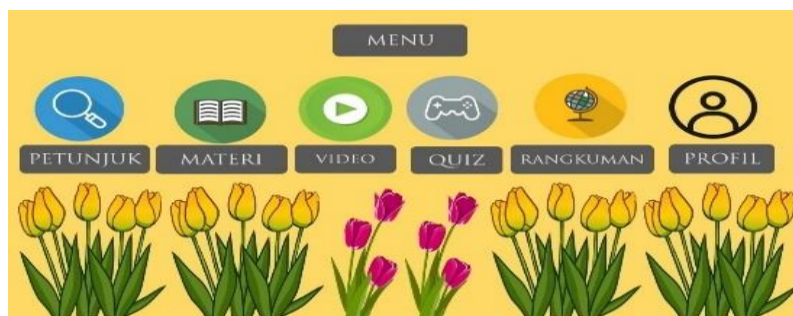
Kemudian, peneliti melakukan tahap perancangan, di mana peneliti menyiapkan segala kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif. Rancangan ini mencakup penentuan tujuan pembelajaran dan perancangan detail dari media *Powerpoint* Interaktif. Peneliti mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan mata pelajaran serta konten yang akan disampaikan. Proses ini melibatkan pembuatan desain produk yang akan dikembangkan, di mana produknya berupa media *Powerpoint* yang menggunakan fitur yang jarang digunakan, yaitu *hyperlink*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada fase pengembangan, semua desain yang telah disusun diimplementasikan. Berikut adalah gambar dari pengembangan media *Powerpoint* interaktif.



Gambar 1 tampilan awal media *Powerpoint*



Gambar 2 Tampilan Beranda



Gambar 3 petunjuk penggunaan



Gambar 4 materi



Gambar 5 video pembelajaran



Gambar 6 petunjuk pengerjaan soal



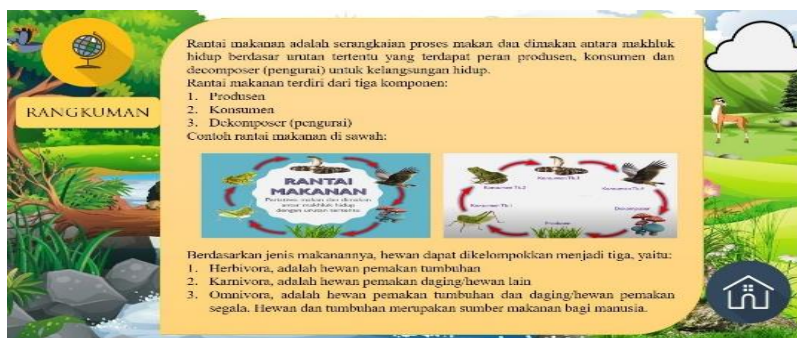
Gambar 7 nama peserta didik



Gambar 8 soal



Gambar 9 skor jawaban



Gambar 10 rangkuman



Gambar 10 Profil Pengembang

Selanjutnya, setelah produk selesai dibuat kemudian produk diuji cobakan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap satu dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap satu

Aspek	Nilai	Kriteria
Aspek media	3,7	Sangat Valid
Aspek materi	3,4	Sangat Valid
Total Nilai Keseluruhan	35,5	Sangat Valid

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 3, pada aspek media dan aspek materi tahap satu, memperoleh nilai keseluruhan sebesar 35,5 dengan kriteria “Sangat Valid”.

Terdapat masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi tahap satu, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap produk *Powerpoint Interaktif*. Adapun masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4 Revisi produk

Revisi Produk	Keterangan
<p>Sebelum Revisi</p>	<p>Pada tampilan beranda, tambahkan profil pengembang</p>

Sesudah Revisi



Pada gambar rantai makanan diganti yang lebih menarik

Sebelum revisi



Sesudah Revisi



Sebelum Revisi



Gambar ladang diganti agar lebih jelas

Sesudah revisi



Sebelum revisi



Gambar jamur diganti gambar bakteri saja



Sebelum revisi



Gambar hewan herbivora diganti dengan video

Sesudah revisi



Sebelum revisi



Gambar hewan karnivora diganti dengan video

Sesudah Revisi



Sebelum revisi



Gambar hewan omnivora diganti dengan video



Sebelum Revisi

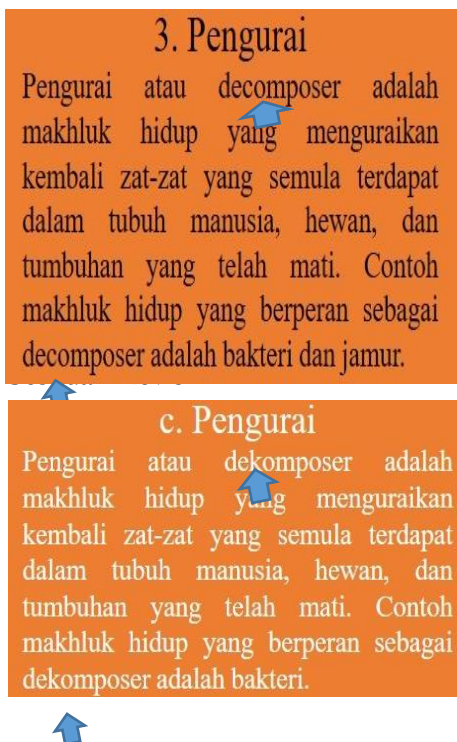


Warna tulisan diganti yang lebih cerah karena latar tulisan berwarna coklat.

Sesudah revisi



Sebelum Revisi



Ada beberapa catatan seperti kesalahan pengetikan seperti **decomposer** yang benar **dekomposer**

Sebelum Revisi

Hewan herbivora adalah hewan-hewan pemakan tumbuhan. Hewan dalam golongan ini menjadikan bagian dari tumbuhan, mulai dari daun, batang, hingga ranting sebagai makanan dan sumber energinya. Contoh hewan herbivora adalah: Sapi, kambing, rusa, gajah, dan lain sebagainya.

Juga pada penulisan kata **rating** yang benar **ranting**.

Sesudah revisi

Hewan herbivora adalah hewan-hewan pemakan tumbuhan. Hewan dalam golongan ini menjadikan bagian dari tumbuhan, mulai dari daun, batang, hingga ranting sebagai makanan dan sumber energinya. Contoh hewan herbivora adalah: Sapi, kambing, rusa, gajah, dan lain sebagainya.

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi pada tahap satu, maka peneliti memperbaiki produk sesuai masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi tahap satu. Kemudian setelah produk sudah di perbaiki, produk *Powerpoint Interaktif* divalidasi kembali pada tahap kedua. Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap kedua dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6 berikut:

Rekapitulasi data hasil validasi ahli media tahap dua dan ahli materi tahap dua dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5 Rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap kedua

Aspek	Nilai	kriteria
Aspek Media	3,8	Sangat valid
Aspek Materi	3,6	Sangat valid
Total Nilai Keseluruhan	3,7	Sangat valid

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 5 pada aspek media dan aspek materi tahap kedua, memperoleh nilai keseluruhan sebesar 3,7 dengan kriteria “Sangat Valid”.

Rekapitulasi data hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap satu dan validasi ahli media dan materi tahap dua dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap satu dan tahap dua

Aspek	Nilai	Kriteria
Aspek Media dan Materi Tahap Satu	35,5	Sangat valid
Aspek Media dan Materi Tahap Dua	3,7	Sangat valid
Total Nilai Keseluruhan	36,25	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap satu dengan skor rata-rata 35,5 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi ahli media dan ahli materi tahap kedua dengan skor rata-rata 3,7 dengan kategori “Sangat Valid”. Rata-rata nilai ahli media dan ahli materi tahap pertama dan tahap kedua memperoleh nilai 36,25 dengan kategori “Sangat Valid”.

Setelah produk dinyatakan valid oleh masing-masing ahli, kemudian produk di ujicoba kepada peserta didik kelompok kecil yang berjumlah lima orang.

Tabel 7 Hasil Validasi Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skor	Rata-rata	Kriteria
1	AM	39	3,9	Sangat Baik
2	AZZ	38	3,8	Sangat Baik
3	FN	39	3,9	Sangat Baik
4	AR	37	3,7	Sangat Baik
5	LY	35	3,5	Sangat Baik
	Jumlah	188	37,6	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan 5 orang peserta didik, maka dapat dilihat pada tabel 7 data hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media *Powerpoint Interaktif* dengan skor rata-rata 37,6 dengan kategori “sangat baik”.

Selanjutnya, produk diuji cobakan kepada kelompok besar yang dilakukan pada tanggal 27 oktober 2023. Uji coba dilakukan dengan cara membagikan angket respon terhadap produk *Powerpoint Interaktif* kepada seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 12 orang. Hasil respon oleh kelompok besar dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skor	Rata-rata	kriteria
1	AK	40	4,0	Sangat Baik
2	FT	38	3,8	Sangat Baik
3	FM	36	3,6	Sangat Baik
4	ZJ	40	4,0	Sangat Baik
5	MD	40	4,0	Sangat Baik
6	DK	40	4,0	Sangat Baik
7	TR	37	3,7	Sangat Baik
8	MR	37	3,7	Sangat Baik
9	RR	39	3,9	Sangat Baik
10	MR	37	3,7	Sangat Baik
11	AM	38	3,8	Sangat Baik
12	MF	36	3,6	Sangat Baik
Jumlah		458	38,1	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang sudah dilakukan peneliti dengan menayangkan langsung media pembelajaran berupa *Powerpoint Interaktif* menggunakan laptop, dapat dilihat pada tabel 8 bahwa diperoleh data hasil respon peserta didik terhadap media *Powerpoint Interaktif* rata-rata 38,1 dengan kriteria “Sangat Baik”.

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media *Powerpoint* interaktif Pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang melibatkan tiga tahap pengembangan utama: Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pemilihan model penelitian ADDIE dipilih karena model tersebut dianggap lebih lengkap dan mudah dalam penerapannya. Dalam penelitian ini media *Powerpoint* berfungsi sebagai media pembelajaran didalam kelas yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik agar materi yang disampaikan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Media *Powerpoint* yang telah dikembangkan diverifikasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini, ahli media bertanggung jawab untuk melakukan validasi pada aspek media, mencakup: kesederhanaan, keterpaduan, dan keseimbangan.

Adapun ahli materi melakukan validasi pada aspek materi, meliputi: aspek format, isi dan bahasa. Pada aspek media tahap satu, uji validasi mendapat nilai rata-rata 3,7. Sedangkan pada aspek materi tahap satu, uji validasi mendapat nilai rata-rata 3,4. Rekapitulasi Berdasarkan data diatas pada aspek media dan aspek materi tahap satu, memperoleh nilai keseluruhan sebesar 35,5 dengan kriteria "Sangat Valid".

Pada uji validasi tahap satu, produk *Powerpoint* interaktif masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para validator. Kemudian setelah produk sudah diperbaiki, produk diuji cobakan tahap kedua. Pada aspek media tahap dua uji validasi mendapatkan nilai 3,8. Sedangkan pada aspek materi tahap dua uji validasi mendapatkan nilai 3,6. Berdasarkan data diatas pada aspek media dan aspek materi tahap kedua, memperoleh nilai keseluruhan sebesar 3,7 dengan kriteria "Sangat Valid".

Berdasarkan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi pada tahap pertama, diperoleh skor rata-rata sebesar 35,5 dengan kategori "Sangat Valid". Sementara pada tahap kedua, hasil validasi ahli media dan ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,7 dengan kategori "Sangat Valid". Secara keseluruhan, nilai rata-rata dari evaluasi ahli media dan ahli materi pada tahap satu dan tahap kedua adalah 36,25 dengan kategori "Sangat Valid".

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Selain itu juga ada respon peserta didik terhadap penggunaan media *Powerpoint interaktif*. Pembelajaran akan efektif ketika terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik. Salah satu bentuk interaksi tersebut adalah melalui respons yang diberikan oleh peserta didik terhadap guru, dan sebaliknya (Simanjuntak & Imelda, 2018). Ketika melakukan uji coba dengan kelompok kecil yang terdiri dari lima orang, respons peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 37,6 dengan penilaian "Sangat Baik". Penilaian ini didasarkan pada evaluasi terhadap 14 indikator pada lembar respon peserta didik.

Uji coba kelompok besar dilakukan di kelas V dengan total peserta didik sebanyak 17 orang. Namun, dalam konteks penelitian ini, hanya 12 peserta didik yang diminta memberikan respons pada kelompok besar, karena 5 peserta didik telah berpartisipasi dalam uji coba pada kelompok kecil sebelumnya. Pada uji coba kelompok besar, respons peserta didik mencapai nilai rata-rata sebesar 38,1 dengan kriteria "Sangat Baik".

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* untuk mata pelajaran IPAS kelas V di SDI dilakukan dengan menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Model ADDIE ini memberikan kemudahan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Powerpoint*. Tahapan dalam model ADDIE meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tapi peneliti hanya menggunakan tiga langkah saja, yakni analisis (*analyze*), (perancangan) (*desain*), dan pengembangan (*development*), karena keterbatasan waktu dalam pembuatan media *Powerpoint*. Penelitian ini telah melakukan tahap analisis sampai tahap pengembangan di SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *Powerpoint* untuk mata pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil validasi yang diperoleh setelah melakukan penelitian di SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. Berdasarkan penilaian ahli media, tingkat validitas media *Powerpoint Interaktif* tahap pertama yaitu 3,7 dengan kategori "sangat valid". Setelah produk diperbaiki sesuai saran dan komentar ahli media pada uji tingkat validitas tahap pertama, dilanjutkan dengan uji tingkat validitas tahap kedua yang menghasilkan nilai "3,8" dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan ahli materi, tingkat validitas produk *Powerpoint Interaktif* tahap pertama yaitu "3,4" dengan kategori "sangat valid". Selanjutnya pada media *Powerpoint* diberlakukan uji validitas tahap kedua, yaitu 3,6 dengan kategori "sangat valid".

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan semua hasil rekapitulasi nilai aspek media, aspek materi tahap satu dan aspek media, aspek materi tahap dua diperoleh hasil 36,25 dengan kategori "sangat valid".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Delta Dewi, M., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Kemendikbud. (2022) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C.
- Kudsiyah, S., & Harmanto, H. (2017). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIII D SMPN 1 Jabon. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1–15.
- Marisa Puji, K., Gulo, F., & Rachman Ibrahim, A. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 59–65. <https://doi.org/10.36706/jppk.v1i1.2385>
- Maryana, M., Suaedi, S., & Nurdin, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powerpoint* dan Ispring Quizmaker pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61. Diambil dari <https://www.e-journal.my.id/proximal/article/view/229>
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu*. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sintia Dewi, N. L. P., & Surya Manuaba, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Vivin K, D., Daningsih, E., & Marlina, R. (2018). Kelayakan *Powerpoint* Interaktif Organ Tumbuhan Kelas XI SMA Berdasarkan Analisis Ukuran dan Tipe Stomata. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 196–209. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i2.948>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media *Powerpoint* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Yanty Muchtar, F., Nasrah, & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>