



Article

## Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di Kelas V SD

Elisah<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia. Jalan Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya 46115

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia. Jalan Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya 46115

\* Corresponding Author. [Elisah08@upi.edu](mailto:Elisah08@upi.edu) [erwinsaputra@upi.edu](mailto:erwinsaputra@upi.edu)

Article Info	ABSTRAK
<p data-bbox="161 710 326 739"><b>Article History</b></p> <p data-bbox="161 778 415 807"><i>Received</i> : 16-05-2023</p> <p data-bbox="161 809 415 838"><i>Revised</i> : 19-09-2023</p> <p data-bbox="161 840 415 869"><i>Accepted</i> : 10-12-2023</p> <hr/> <p data-bbox="161 908 299 937"><b>Kata Kunci:</b></p> <p data-bbox="161 966 477 1052">Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Organ Gerak Manusia</p>	<p data-bbox="532 714 1215 1593">Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> interaktif pada materi organ gerak manusia di kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&amp;D) yang menggunakan model ADIEE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (<i>Analyze</i>), Desain (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Development</i>), Pelaksanaan (<i>Implementation</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>). Subjek terdiri dari 22 siswa kelas V SD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif berasal dari skor yang dikumpulkan oleh validator dan siswa saat mengisi angket, sedangkan hasil analisis kualitatif berasal dari rekomendasi yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk agar valid. Fokus penelitian ini adalah media pembelajaran <i>PowerPoint</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>PowerPoint</i> interaktif pada materi organ gerak manusia memperoleh 84% dari ahli desain, 88% dari ahli materi, 90% dari ahli bahasa, 95% dari guru, dan 95,45% dari siswa. Dapat disimpulkan apabila media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.</p>

---

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the response and feasibility of interactive PowerPoint learning media on human motion organ material in grade V SD. This type of research is development research (R&D) which uses the ADIEE model consisting of five stages including Analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation) and Evaluation (Evaluation). The subjects consisted of 22 fifth grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis using quantitative comes from scores collected by validators and students when filling out questionnaires, while qualitative analysis results come from recommendations given by validators to improve products to make them valid. The focus of this research is PowerPoint learning media. The results showed that interactive PowerPoint-based learning media on the material of human organs of motion obtained 84% from design experts, 88% from material experts, 90% from linguists, 95% from teachers, and 95.45% from students. It can be concluded that the learning media developed is suitable for use in the learning process.*

---

## 1. Pendahuluan

Dunia pendidikan dan berbagai sektor kehidupan telah berkembang karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Setiap aktivitas kehidupan, termasuk pembelajaran, telah berubah karena kemajuan ini. Kehadiran teknologi informasi yang begitu canggih, yang menghasilkan komunikasi yang lebih luas, merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi kegiatan dalam kehidupan. Semua jenis informasi, termasuk media digital, media cetak, dan audio, dapat dengan mudah diakses dan diproses. Hal ini menandakan era teknologi yang pesat dalam penyampaian informasi (Khodijah et al., 2022). Meskipun kemajuan teknologi akan terus dibutuhkan, guru akan tetap dibutuhkan. Peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif bagi siswanya. Hal ini karena guru bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas mereka dengan cara membantu siswa agar mencapai hasil belajar yang maksimal.

Guru yang berkualitas akan lebih mampu melakukan tugasnya dengan lebih efisien, yang berarti siswa akan mendapatkan hasil yang lebih baik (Zulhafizh, 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses pembelajaran berlangsung, para guru tentunya membutuhkan alat bantu dalam bentuk media pembelajaran untuk memudahkan proses penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran dan digunakan untuk membantu menyampaikan informasi terkait materi tertentu (Bakara, 2023). Menurut (RimahDani et al., 2023) media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan minat dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mendukung efektivitas dan efisiensi dalam pendidikan dengan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas (Siregar et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran juga dapat mencegah kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Harianto, 2020).

Untuk memilih, mengembangkan, dan menggunakan jenis media yang tepat, harus mempertimbangkan waktu, biaya, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penting untuk memahami karakteristik dari setiap jenis media agar dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi (Sari, 2019). Pembelajaran akan berjalan baik dan efektif jika media pembelajaran yang digunakan sesuai. Selain itu, guru harus memastikan bahwa pengetahuan mereka diterima dengan baik oleh siswa (Tanjung & Namora, 2022). Solusi untuk mengatasi permasalahan selama proses belajar mengajar sebagai alternatif adalah dengan menggunakan teknologi seperti media pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak materi.

Para guru juga diharapkan menggunakan media yang mudah digunakan untuk mengurangi penyampaian secara lisan. Teknologi informasi seperti penggunaan media pembelajaran bisa membantu mengurangi kendala ruang dan waktu yang dialami siswa dalam belajar. Para guru diharapkan dapat menggunakan media yang mudah digunakan untuk mengurangi penulisan secara lisan. Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak materi kepada siswa (Hae & Widiastuti, 2021). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Aftiani et al., 2020; Pohan et al., 2022; Supit, 2021) bahwa menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Pada observasi di SDN Pahlawan menunjukkan bahwa keterbatasan dalam media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru telah menyebabkan ketidakberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru mengandalkan modul tematik dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disediakan sekolah tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan kehilangan semangat dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPA, yang mengakibatkan siswa kehilangan motivasi belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Meskipun sekolah dilengkapi dengan peralatan LCD yang dapat digunakan untuk pengajaran, guru sering menggunakan

metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Hal ini terjadi karena pendekatan pengajaran yang hanya sepihak, dimana guru memberikan informasi kepada siswa dan siswa hanya mendengarkan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting karena pada masa ini, siswa sedang mengembangkan keterampilan eksplorasi, perspektif, serta sikap positif terhadap perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan sosial. Salah satu materi IPA adalah organ gerak manusia dan hewan.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, topik, serta situasi dan kondisi. Dalam situasi ini, pilihan yang tepat adalah media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, yang dapat menggabungkan materi seperti gambar dan video, serta memberikan latihan soal dalam bentuk kuis. *PowerPoint* (PPT) adalah sebuah program komunikasi berbasis multimedia untuk membuat sebuah presentasi. Program ini memiliki banyak keunggulan yang menarik sehingga memudahkan dalam belajar. *PowerPoint* memiliki presentasi yang menarik dengan adanya permainan warna, font, dan beberapa animasi, baik berupa animasi tulisan, gambar atau foto, sehingga sebagai salah satu alat bantu mengajar yang cukup efektif (Salamah et al., 2020). Dengan demikian, media *PowerPoint* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Iskandar & Rista, 2022; Khaerunnisa et al., 2018; Susanti et al., 2020). Penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* (Dewi & Manuaba, 2021; Mulyanto & Mustadi, 2023; Wijayanti & Christian Relmasira, 2019) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* membantu meningkatkan proses pembelajaran sehingga menjadi lebih maksimal.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *PowerPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mengajarkan siswa secara langsung. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena memfokuskan kepada mata pelajaran IPA tentang materi organ gerak manusia. Pada penelitian ini ditambahkan materi pembelajaran, video, daftar kompetensi, indikator, dan tes. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia di kelas V SD.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji validitas dan akurasi (Azizah et al., 2024). Untuk penelitian ini, model yang digunakan adalah ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap analisis, yakni menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi

yang tepat. Selanjutnya, pada tahap desain, membuat rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* berdasarkan analisis kebutuhan dengan mengembangkan rancangan komponen pada media pembelajaran seperti keterampilan dan informasi yang berupa soal quis. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian disesuaikan dengan program yang sudah dibuat. Sebelum diimplementasikan, media pembelajaran harus dievaluasi. Evaluasi ini merupakan evaluasi formatif yang dilakukan oleh para ahli untuk mereview perangkat pembelajaran yang telah disusun. Pada fase implementasi, diterapkan untuk menguji cobakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan sudah direview oleh para ahli di sekolah untuk diujicobakan kepada siswa. Pada tahapan evaluasi, yang dilakukan adalah mengevaluasi terhadap media pembelajaran yang akan diuji cobakan setelah media direvisi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pahlawan Tasikmalaya dengan melibatkan 22 siswa, satu tenaga ahli di bidang materi, satu tenaga ahli di bidang desain pembelajaran, satu tenaga ahli di dalam media pembelajaran, satu orang ahli bahasa, dan satu orang guru. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data lapangan ini diperoleh dengan menggunakan tiga lembar: (1) panduan untuk wawancara, (2) kuesioner validasi, dan (3) lembar respon siswa. Hal ini digunakan sebagai dasar untuk penilaian kebutuhan sekolah terhadap alat pendukung media pembelajaran IPA. Selain itu, kuesioner dibagikan kepada siswa dan para ahli (validator) untuk memperoleh penilaian, tanggapan, dan rekomendasi tentang kualitas dan daya tarik produk yang telah dikembangkan. Dalam pengembangan ini, menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil analisis kuantitatif berasal dari skor yang dikumpulkan oleh validator dan siswa saat mengisi angket, sedangkan hasil analisis kualitatif berasal dari rekomendasi yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk agar valid. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung data kuantitatif, yakni:

$$V = \frac{\sum TSe}{\sum S - max} \times 100\%$$

Keterangan	:
V	: Presentase hasil uji
$\sum TSe$	: Total Skor empirik (hasil nilai dari angket validator)
$\sum S - max$	: Total skor maksimal
100%	: Konstanta

Selanjutnya dilakukan pengolahan data, kesimpulan diambil dari persentase skor yang diasumsikan menjadi persentase kevalidan media yang telah ditetapkan dengan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan. Berikut kriteria validitas produk yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

No	Tingkat Pencapaian	Kategori Kevalidan	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat valid	Tidak revisi
2.	61%-80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi
3.	41-60%	Kurang valid	Cukup banyak revisi
4.	21%-40%	Tidak valid	Banyak revisi
5.	0%-20%	Sangat tidak valid	Revisi total

Sumber: (Rofiqoh et al., 2020)

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa

No	Penilaian	Kriteria
1.	80%-100%	Sangat praktis
2.	60%-80%	Praktis
3.	40%-60%	Cukup praktis
4.	20%-40%	Tidak praktis
5.	0%-20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Mardianto et al., 2022)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam pelajaran IPA materi alat gerak manusia di kelas 5 SDN Pahlawan Kota Tasikmalaya. Pengembangan media ini mengadopsi model ADIEE. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam model ini adalah sebagai berikut:

#### Tahap *Analysis* (Analisis)

Proses analisis pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan untuk menemukan permasalahan dan menemukan penyelesaian yang sesuai. Sebelum melakukan analisis kebutuhan, peneliti harus melakukan analisis terhadap kurikulum, silabus, materi, tujuan, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Seorang guru kelas V di SDN Pahlawan diwawancarai secara langsung untuk melakukan analisis kebutuhan. Hasil dari wawancara menjelaskan bahwa guru menggunakan media pembelajaran seperti buku paket, LKS, dan modul tematik yang dilengkapi dengan media gambar dan di tempel di papan tulis.

Dalam masalah ini, guru menggunakan metode ceramah untuk mengajar, yang membuat siswa bosan. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang sifatnya hanya satu arah, dimana guru menerangkan materi dan siswa hanya sebatas mendengarkan. Solusi dari masalah ini adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013, dan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang berisi materi pelajaran, video, kuis, kompetensi serta

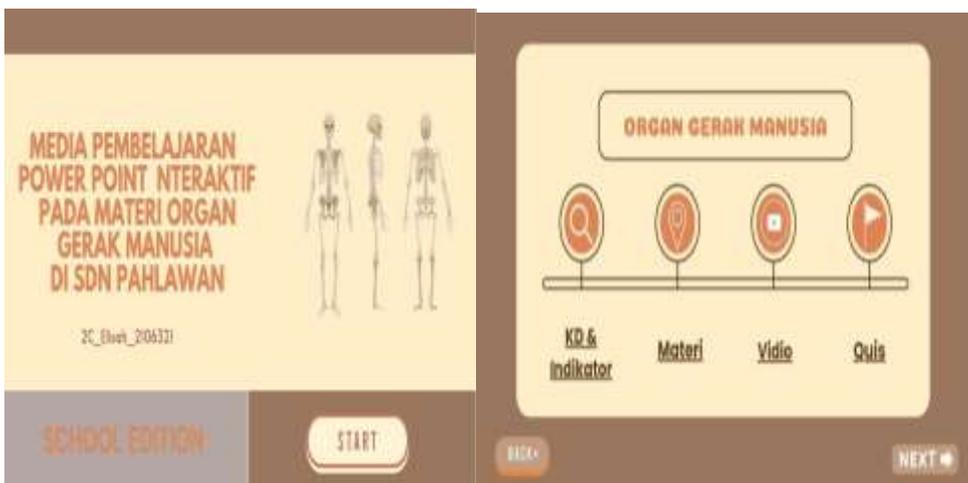
indikasinya. Setelah mempelajari keperluan di lapangan dan juga karakteristik siswa, maka ditetapkanlah Kompetensi Dasar dan Indikator seperti pada table 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	3.1.1 Menjelaskan alat gerak manusia beserta fungsinya 3.1.2 Memberikan contoh Kelainan pada alat gerak manusia 3.1.3 Menentukan cara memelihara kesehatan alat gerak pada manusia

### Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain atau perancangan dimulai setelah melakukan tahap analisis terhadap beberapa komponen data yang diperlukan. Ada beberapa langkah yang harus disiapkan untuk membuat *PowerPoint* interaktif materi organ gerak manusia dalam tahap perancangan ini. Tahap pertama adalah membuat penyusunan awal dengan menggunakan Microsoft *PowerPoint*. Pada tahap ini, komponen penyusunan *PowerPoint* interaktif yang termuat dalam media pembelajaran ini, yaitu halaman sampul, menu utama, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, video, quiz, dan yang lainnya. Peneliti tidak hanya mengembangkan media, mereka juga merancang angket validasi ahli dan meminta siswa untuk menanggapi media tersebut. Gambar berikut menunjukkan beberapa tampilan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Awal dan Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Materi Pembelajaran dan Tampilan Quiz

### Tahap *Development* (Pengembangan)

Untuk menentukan apakah produk yang dibuat sudah layak untuk digunakan, tahap pengembangan adalah tahap yang tepat. Untuk mengembangkan produk yang baik dan menarik, maka dilakukan uji coba terhadap media pembelajaran kepada ahli materi, desain, bahasa, serta pengguna (guru). Hasil validasi dipaparkan pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kecocokan antara strategi penyampaian media terhadap demografi siswa yang relevan	4
2.	Ketepatan strategi penyampaian media yang memudahkan pemahaman dan menguasai materi, ide, atau keahlian dengan mudah dan cepat	5
3.	Tingkat kemungkinan untuk mendorong kecakapan siswa untuk berfikir secara kritis dan menyelesaikan masalah	3
4.	Relevansi, penerapan pada kehidupan sehari-hari	4
5.	Keunggulan relatif, keakuratan pemilihan media jika di bandingkan dengan media lain	5
Jumlah		21

$$\text{Hasil perhitungan } \frac{21}{25} \times 100 \% = 84 \%$$

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Skor
1.	Ketepatan kandungan materi	5
2.	Bebas dari kesalahan konseptual	4
3.	Terkini dan mutakhir	4
4.	Cakupan materi serta tingkat kedalaman materi	5
5.	Kecukupan referensi atau rujukan yang digunakan	4
Jumlah		22
Hasil perhitungan $\frac{22}{25} \times 100 \% = 88 \%$		

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penjelasan mengenai bagaimana narasi, audio, video, animasi, simulasi, dan materi disesuaikan dengan gaya dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.	4
2.	Kesesuaian dalam memilih narasi, audio, video, animasi, dan simulasi dengan tujuan serta konten materi yang disajikan.	4
3.	Daya tarik dari penyajian multimedia pembelajaran secara komprehensif	5
4.	Keakuratan dan daya tarik media video dalam keseluruhan	5
Jumlah		18
Hasil perhitungan $\frac{18}{20} \times 100 \% = 90 \%$		

Tabel 7. Hasil Validasi Pengguna (guru)

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemudahan dalam penggunaan	5
2.	Tingkat ketertarikan serta dorongan motivasi para didik ketika menggunakan dalam belajar individual atau kelompok	4

3.	Kemungkinannya digunakan dalam pembelajaran individual peserta didik maupun sebagai alat peraga untuk pendidik	5
4.	Tingkat relevansi dan aplikabilitas dalam situasi kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik dari audiens yang menggunakan media pembelajaran tersebut (peserta didik).	5
Jumlah		19
Hasil perhitungan		$\frac{19}{20} \times 100 \% = 95 \%$

Dari hasil validasi di atas, pada validasi ahli desain memperoleh nilai sebesar 84%, dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, kemudian pada validasi ahli materi memperoleh nilai persentasenya sebesar 88% dimana nilai tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa revisi, hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai persentase sebesar 90% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori yang sangat valid dan dapat dipergunakan tanpa revisi, dan yang terakhir hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh pengguna (guru), memperoleh nilai persentase sebesar 95% dimana nilai tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat akurat sehingga bisa dipergunakan tanpa mengubahnya (revisi).

Dari hasil proses validasi yang telah dilakukan oleh keempat ahli validator, diperoleh hasil nilai keseluruhan dari masing-masing validator ahli sebesar 89%. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini layak digunakan dalam uji coba tersebut tanpa perlu mengubahnya.

### **Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dibuat digunakan untuk mengevaluasi tanggapan dari para responden, yang menilai media tersebut berdasarkan kriteria yang telah disusun dalam instrumen evaluasi. Dua langkah yang dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah: (1) melakukan uji coba produk pada skala kecil kepada pengguna (siswa), dan (2) melakukan uji coba produk pada skala besar kepada pengguna (siswa). Tujuan dari kedua uji coba tersebut adalah untuk mengukur respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

No	Uji	Total Skor	Presentase
1.	Uji kelompok kecil	160	96,97 %
2.	Uji kelompok kelompok besar	471	95,15 %

3.	Uji lapangan secara keseluruhan	1210	94,79
	Jumlah skor		1841
	Rata-rata		95,45 %

Berdasarkan Tabel 8, hasil angket respon menunjukkan bahwa persentase kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi sistem gerak manusia sebesar 95,45%, yang ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa. Nilai angket kepraktisan ini diperoleh dari hasil penilaian angket kepraktisan yang diberikan kepada siswa.

### **Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi terakhir, ahli dalam desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli materi mata pelajaran yang terlibat dalam proses ini melakukan penilaian terhadap relevansi topik yang disajikan melalui media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, serta validitas hasil penelitian awal.

Rubrik penilaian juga dikembangkan untuk menguji siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini sangat bermanfaat dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Penelitian lain ([Ariyani & Ganing, 2021](#)) menemukan bahwa *PowerPoint* merupakan alat yang sangat baik untuk mempelajari materi bahasa Indonesia. Dalam penelitiannya, ([Irham et al., 2020](#); [Putri & Nurafni, 2021](#)) menemukan bahwa presentasi *PowerPoint* interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa. *PowerPoint* merupakan media yang baik untuk digunakan sebagai alat pembelajaran, karena media presentasi ini disesuaikan dengan materi, waktu, dan kebutuhan siswa.

## **4. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, desain pengembangan penelitian mengadopsi model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk mata pelajaran IPA kelas V di SDN Pahlawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi organ gerak manusia memperoleh 84% dari ahli desain, 88% dari ahli materi, 90% dari ahli bahasa, 95% dari guru, dan 95,45% dari siswa. Dapat disimpulkan apabila media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa untuk materi pelajaran lainnya atau menggunakan teknologi dan platform lain seperti *Google Slides* dan *Canva* untuk mengevaluasi efektivitasnya. Melakukan uji coba di berbagai sekolah dengan latar belakang yang berbeda tentang pengaruh media ini terhadap hasil belajar siswa.

## 5. Kontribusi Penulis

Penulis pertama mengembangkan rancangan dan konsep pembelajaran dan pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, dan penyajian data di bawah bimbingan penulis kedua.

## 6. Daftar Pustaka

- Aftiani, R. Y., Khairinal, K., & Suratno, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>
- Ariyani, N. K. A., & Ganing, N. N. (2021). Media power point berbasis pendekatan kontekstual pada materi siklus air muatan IPA sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 263–271. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.33684>
- Azizah, A., Suryani, D. I., & Taufik, A. N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion graphic pada Tema Ecoenzyme Si Cairan Serbaguna untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 521–531. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1604>
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hariato, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Irham, M., Rosdiana, & Haryati, T. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Monta Tahun Pelajaran 2018 / 2019. 10(1), 32–38. <https://doi.org/10.37630/jpi.v10i1.367>
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi Smk Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 813–818. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14029>

- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v6i1.27352>
- Khodijah, N., Zainuri, A., & Ibrahim, I. (2022). Implementation of Educational Technology in Learning at Madrasah Aliyah Negeri 2 Palembang. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(2), 404–414. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i2.274>
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.10499>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media bergambar dan power point pada mata pelajaran fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779–788. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Putri, H. P., & Nurafni. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan game math space adventure sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di sekolah dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54.
- Salamah, I., Lindawati, L., Asriyadi, A., & Kusumanto, R. D. (2020). Peningkatan kemampuan guru-guru SD negeri 130 Palembang dalam menyajikan presentasi atraktif melalui pelatihan Microsoft Power Point. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik

- pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Supit, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 447–459. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179–192. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Zulhafizh, Z. (2021). Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 328–339. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3344>