

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV “PERUBAHAN WUJUD ZAT” DI
SDN TAMBAKROMO 03 KABUPATEN PATI**

Rachma Dinda Lestari ¹, Choirul Huda ², Riris Setyo Sundari ³
PGSD Universitas PGRI Semarang
rachmadindalestari@gmail.com ¹, choirulhuda@upgris.ac.id ²,
ririssetyo@upgris.ac.id ³

ABSTRACT

Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, PGRI University Semarang. 2023. The background of making this thesis is due to a problem, namely the not yet developed technology-based learning media in the form of Interactive Powerpoint which is applied in learning. This is influenced by the lack of teachers utilizing technology that is already available in the Interactive Microsoft Office Powerpoint to be used as learning media. Teachers prefer to use the lecture method only and rarely use learning media. The researcher focused his research on one class IV science material, namely "Changes in the Form of Substances". This type of Research and Development (R&D) research is a development research used by researchers. The subjects were class IV teachers at SDN Tambakromo 03 and their students. Data collection techniques are by using direct observation, questionnaires, interviews and documentation. The results of data analysis using data presentation, data editing, and the last is looking for conclusions from the results of research that has been carried out by researchers. The results of the media and material validators in this learning media are derived from assessment instruments between two expert lecturers or material and media expert validators producing the same final data and stating "worth using without revision". The final data validation between media experts 1 and 2 produces an average percentage value of 93.901%. While the results of the final grades of material experts 1 and 2 produce an average percentage of 92.300%. After validation, the reliability value is sought to find out whether the data is reliable or not. The results of the final reliability score of media experts 1 and 2 are 99.9%. While the results of the final score of material experts 1 and 2 are 99.7%. The results of the trial explain that this interactive PowerPoint learning media is feasible to use.

Keywords: Interactive Powerpoint, Class IV IPAS, Changes in the Form of Substances.

ABSTRAK

Latar belakang dari pembuatan skripsi ini adalah karena adanya permasalahan yakni belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi yang berbentuk *Powerpoint* Interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi karena kurangnya guru memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia di dalam *Microsoft Office Powerpoint* Interaktif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru lebih memilih menggunakan metode ceramah saja serta jarang dimanfaatkannya media pembelajaran. Peneliti memfokuskan penelitian pada satu materi IPAS kelas IV yakni “Perubahan Wujud Zat”. Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah penelitian pengembangan yang digunakan

peneliti. Subyeknya adalah guru kelas IV SDN Tambakromo 03 dan siswanya. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan observasi secara langsung, angket/kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis data menggunakan penyajian data, redaksi data, dan yang terakhir adalah mencari kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti. Hasil validator media dan materi pada media pembelajaran ini adalah berasal dari instrumen penilaian antara dua dosen ahli atau validator ahli materi dan media menghasilkan data akhir yang sama dan menyatakan "Layak digunakan tanpa revisi". Data akhir validasi antara ahli media 1 dan 2 menghasilkan nilai rata-rata persentase yakni 93,901%. Sedangkan hasil nilai akhir ahli materi 1 dan 2 menghasilkan rata-rata persentase 92,300%. Setelah dilakukannya validasi, yakni dicari nilai reliabilitas untuk mengetahui apakah data sudah reliabel atau belum. Hasil dari nilai akhir reliabilitas ahli media 1 dan 2 yakni mendapatkan 99,9%. Sedangkan hasil nilai akhir ahli materi 1 dan 2 yakni mendapatkan 99,7%. Hasil dari uji coba yakni menjelaskan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *Powerpoint* Interaktif, IPAS Kelas IV, Perubahan Wujud Zat.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses dari suatu tindakan untuk memudahkan siswa atau peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara maksimal. Di dalam kelas guru atau pengajar hanya sekedar menjelaskan materi, mengkondisikan kelas, dan dapat mengarahkan peserta didik agar paham ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Proses belajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau proses satu kesatuan dari segala aspek pada bentuk kegiatan yang terarah (Dhori, 2021). Dijelaskan juga bahwa belajar itu tidak hanya sekedar mengaitkan antara respon dan stimulus saja (Nurhadi, 2020). Belajar adalah proses yang menimbulkan terjadinya suatu

perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan (Setianingsih, dkk, 2019). Media pembelajaran bisa berbentuk konkrit (nyata) seperti media pembelajaran Sempoa dan nonkonkrit (tidak nyata) contohnya adalah media pembelajaran *Powerpoint*. Pada media pembelajaran berbasis *Powerpoint* yakni mengandung unsur visual, suara, teks dan gambar serta video (Permanda et al., 2017). Fungsi dari media pembelajaran yakni digunakan sebagai alat perantara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mengubah sikap seseorang, serta juga digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Di

dalam proses pengembangan media pembelajaran ini pasti memiliki kendala dan kesulitan terutama pada seorang pengajar/guru. Kendala yang ada bisa berupa pengetahuan yang kurang akan pengembangan media pembelajaran. Apalagi pada media pembelajaran yang berbasis teknologi tidak semua guru atau pengajar paham akan cara mengoperasikan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya sesuai dengan kriteria peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berupa Radio, Tv dan *slide* saja, tetapi media terdiri juga dari sumber belajar yang dirancang untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan serta wawasan yang bisa merubah sikap siswa dan menambah keterampilan (Sanjaya, 2010).

Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah media nonkonkrit (tidak nyata) yakni *Powerpoint* yang akan didesain lebih interaktif dari biasanya. *Powerpoint* merupakan penyuntingan atau pengeditan video untuk lebih sesuai dengan kebutuhan pada *Powerpoint*, pemilihan gambar, pemasukan *Hyperlink*, dan sarana serta prasaran yang tidak berfungsi dengan baik

menjadi lebih baik (Jannah, 2017). *Powerpoint* merupakan alat untuk perantara dalam menyampaikan suatu informasi. Pengembangan media *Powerpoint* Interaktif pada materi IPAS kelas IV “Perubahan Wujud Zat” di pilih karena sudah pernah di implimikasikan pada saat proses magang atau PPL. Di sini peneliti lebih ingin mengembangkan dan memperbaiki media *Powerpoint* yang digunakan untuk mengajar karena media tersebut dianggap masih kurang dari kata sempurna dan harus terus di edit ulang serta dikembangkan terlebih dahulu sebelum di gunakan kembali untuk mengajar. Peneliti mencoba menerapkannya di SDN Tambakromo 03 yang bisa dijangkau dengan mudah karena dekatnya dari rumah dan sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran ini. Peneliti menggunakan model sesuai dengan pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah, tetapi rencana peneliti dalam proses pengembangan media hanya sampai dengan tahap ke-enam yakni uji coba pemakaian saja.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yakni *Microsoft Powerpoint* masih jarang

digunakan atau diterapkan saat proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dinyatakan dalam angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, dimana dalam indikator pertanyaan yang sudah disajikan oleh peneliti mendapatkan jawaban yakni kurang diterapkannya media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajarran sehari-hari. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti juga mendapati hasil bahwa wali kelas mengaku bahwa jarang menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ketika proses belajar mengajar di kelas. Terkadang wali kelas sesekali menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* ketika proses mengajar, tetapi jarang juga mendesain dan membuat sendiri dengan lebih menarik dan lebih interaktif. Karena wali kelas merasa bahwa belum menguasai teknologi zaman sekarang yang lebih maju. Metode ceramah yang biasa digunakan dalam proses mengajar di kelas menjadi jalan alternatif ketika tidak ada media pembelajaran yang digunakan. Di sinilah peneliti berusaha mengembangkan sebuah media yang bersifat visual atau nonkonkrit berbasis teknologi *Microsoft Powerpoint* Interaktif untuk

kelas IV pada mata pelajaran IPAS di materi perubahan wujud zat.

Hasil wawancara yang didapat secara langsung dari wali kelas IV SDN Tambakromo 03 dijelaskan bahwa dalam menyampaikan materi “Perubahan Wujud Zat” di semester 1 siswa lebih paham dan selalu mengingat materi jika diterangkan berulang-ulang dengan penyampaian yang menarik. Penyampaian materi yang dimaksudkan adalah ketika guru menerangkan dikelas menggunakan alat bantu lainnya selain metode demonstrasi dan metode ceramah. Ketika peneliti bertanya mengenai penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* di kelas, mendapati jawaban yakni siswa merasa senang apabila diterangkan dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* dengan adanya animasi, dan video yang berkaitan dengan materi serta tentunya lebih menarik. Guru pernah menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* tetapi bentuk *Powerpoint* kurang menarik dan terkesan monoton, hanya saja dalam *Powerpoint* adanya sedikit animasi yang diberikan didalamnya. Guru kelas IV SDN Tambakromo 03 berpesan bahwa, anak akan selalu

mengingat materi jika diterangkan dengan berulang kali dan diulasnya kembali materi yang sudah diajarkan.

Adanya *quiz* yang diberikan pada media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ketika pembelajaran, membuat siswa dengan semangat tertarik dan merasa suka jika diadakan sesi tanya jawab. Siswa lebih cenderung senang dan lebih tertarik bila ditanya mengenai materi yang sudah diulas, ketimbang siswa bertanya kepada guru. Karena tidak semua siswa berani untuk mengemukakan pendapat secara spontan. Perlu adanya ajakan kalimat pembuka dari guru dengan menyajikan pertanyaan seputar materi yang sudah diajarkan. Tetapi jika pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa dengan jumlah yang terlalu banyak, siswa juga akan merasa bosan. Maka yang harus diperhatikan adalah cara guru agar bisa selalu menarik minat belajar siswanya ketika proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif yang akan dirancang dan dibuat, ternyata mendapat tanggapan baik dari wali kelas SDN Tambakromo 03. Di mana media ini dianggap sangat cocok sekali di implikasikan kepada

anak ajarnya, karena kebutuhan mengajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka belajar dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penambahan *quiz* atau pertanyaan yang didesain sedemikian rupa dalam slide yang berbentuk *Powerpoint* Interaktif ini bertujuan agar bisa mengulas kembali materi yang diajarkan guru sebelumnya kepada siswa. Berdasarkan teori belajar behavioristik yang dijelaskan pada buku "Strategi Belajar Mengajar" dijelaskan bahwa teori ini mengarah tentang *study* kelakuan manusia. Dalam teori ini dikemukakan bahwa berhasilnya proses pembelajaran dipengaruhi oleh sebuah rangsangan yang sifatnya berulang-ulang dan terus-menerus tanpa henti. Jadi guru bisa menerangkan materi secara berulang dan sewaktu-waktu bisa memberikan materi yang sudah diajarkan kepada siswa dengan bantuan materi. Tentunya materi sudah didesain dalam bentuk menarik serta diberikannya soal-soal (*quiz*) yang juga dicantumkan dengan interaktif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and*

Development (R&D). Metode ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan harus diuji kelayakan serta keefektifan dari produk yang sudah jadi (Sugiyono, 2017:407). Produk yang dihasilkan tidak semuanya harus berbentuk benda (konkrit) seperti buku, alat tulis, ada juga yang bentuknya non konkrit atau visual seperti *Powerpoint* Interaktif.

.Observasi awal perlu adanya untuk mendapatkan data yang lebih banyak. Wawancara adalah suatu percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari apa yang sudah direncanakan (Arikunto, 2010:198). Peneliti mendapatkan data melalui beberapa cara yakni salah satunya wawancara. Selain wawancara yang dilakukan peneliti adalah memberikan angket yang harus diisi oleh siswa dan guru. Bukti dokumentasi saat penelitian juga harus ada sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilaksanakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil studi pendahuluan ini mempunyai makna yakni

merupakan tahapan yang dilaksanakan seorang peneliti guna menghasilkan suatu kesimpulan akhir atau jawaban atas pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan. Hasil dari studi pendahuluan ini tentunya berasal dari wawancara dan observasi serta pemberian angket soal langsung dengan guru wali kelas IV, siswa SDN Tambakromo 03 serta dilakukan juga analisis angket guru dan kebutuhan siswa, angket tersebut berisi pertanyaan mengenai tanggapan guru dan siswa serta angket validasi adalah berisi mengenai pengembangan produk atau media yang sudah divalidasi oleh dosen ahli media dan materi yang sudah dipilih serta tentunya berkompeten pada bidangnya. Adanya uji coba produk dan praktek secara langsung bersama siswa-siswi kelas IV menjadi tahap yang sudah peneliti lakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru wali kelas IV SDN Tambakromo 03 oleh Bapak Sugiyono, S.Pd yakni mendapati hasil mengenai informasi kebutuhan siswa akan penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar di sekolah dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah pasti sangat berpengaruh pada

minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dibuat dengan efektif dan menarik diakui dapat membantu dan mempermudah dalam proses pembelajaran serta dapat memusatkan perhatian siswa kepada materi yang diajarkan oleh guru.

Bapak dan Ibu guru masih menggunakan media pembelajaran yang biasa dan terkadang masih berbentuk instan yang diunduh dari internet seperti *Website* dan *Youtube*. Adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku memang sangat membantu guru dalam proses menyampaikan materi di kelas. Berhasilnya pembuatan suatu media pembelajaran dapat dilihat kepada siswa yang tertarik dan muncul minat belajarnya.

Hasil pendahuluan dilakukan di SDN Tambakromo 03 perlu dikembangkannya media yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa pada saat itu. Masih kurang adanya penyediaan media yang lebih bisa memotivasi minat belajar siswa, itulah yang harus dipertimbangkan dan dikembangkan lagi. Adanya pengembangan media *Powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran IPAS

kelas IV “Perubahan Wujud Zat” di SDN Tambakromo 03 ini berpedoman pada kurikulum yang digunakan yakni kurikulum merdeka belajar. Dengan dikembangkannya media tersebut mempunyai tujuan yakni diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar di rumah dan pembelajaran dikelas bisa lebih hidup serta meyenangkan sehingga mengurangi rasa bosan siswa ketika belajar. Tentunya media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif ini sebelum digunakan sudah divalidasi berulang kali dan sudah direvisi sesuai dengan masukan-masukan yang diberikan oleh validator.

Tabel 1 Hasil Validasi Media

Keterangan	Validitas				Reliabilitas %
	Total Skor	Skor Maksimal	Persen - tase	Rata-rata	
Media 1	78	83	93,975 %	93,90 1%	99,9%
Media 2	76	81	93,827 %		
Materi 1	58	63	92,063 %	92,30 0%	99,7%
Materi 2	62	67	92,537 %		

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan data hasil validitas dan reliabilitas dari validator atau ahli media dan materi yang sudah dipilih sesuai dengan bidangnya. Data validitas menunjukkan interval yang

termasuk kategori dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan data interval reliabilitas menunjukkan interval $\geq 75\%$. Dijelaskan dalam tabel mengenai hasil validitas dan reliabilitas yang berasal dari data yang sudah ada nilainya dari validator media dan materi 1 dan 2. Validator media 1 menghasilkan total skor 78 dan skor maksimal yakni 83. Sedangkan validator media 2 menghasilkan total skor 76 dan skor maksimal 81. Setelah dihitung persentase yakni menghasilkan 93,975% dari validator 1 Validator 2 menghasilkan persentase 93,827%. Masing-masing nilai persentase validator ditentukan nilai rata-rata yakni bernilai 93,901%. Kemudian setelah dilakukan validitas. Hasil dari validitas ahli materi 1 menghasilkan total skor 58, skor maksimal 63% dan jika dipersentasikan yakni 92,063%. Sedangkan jumlah atau total skor ahli materi 2 yakni 62 menghasilkan skor maksimal 67 dengan persentase 92,537%. Langkah selanjutnya adalah menentukan reliabilitas yang bertujuan untuk mencari konsistensi dari data kedua belah pihak validator media 1 dan dua. Hasil dari perhitungan reliabilitas yang menggunakan rumus dari ahli (Borich, 1994: 385).

$$PA = 1 - \left(\frac{A-B}{A+B} \right) \times 100\%$$

PA merupakan *percentage of agreement*. A adalah nilai atau skor terbesar sedangkan B adalah nilai atau skor terendah. Dari rumus tersebut kemudian dimasukan data yang sudah dihitung sebelumnya.

$$PA = 1 - \left(\frac{A-B}{A+B} \right) \times 100\%$$

$$PA = 1 - \left(\frac{93,975-93,827}{93,975+93,827} \right) \times 100\%$$

$$PA = 1 - \left(\frac{0,148}{187,802} \right) \times 100\%$$

$$PA = (1 - 0,000788) \times 100\%$$

$$PA = 0,999 \times 100\%$$

$$PA = 99,9\%$$

Jadi hasil perhitungan nilai reliabilitas antara validator 1 dan 2 yakni menghasilkan nilai 99,9%. Kesimpulannya adalah nilai sudah reliabel karena $\geq 75\%$. Kemudian nilai reliabilitas dari validator materi 1 dan 2 juga sudah dilakukan perhitungan.

$$PA = 1 - \left(\frac{A-B}{A+B} \right) \times 100\%$$

$$PA = 1 - \left(\frac{92,537-92,063}{92,537+92,063} \right) \times 100\%$$

$$PA = 1 - \left(\frac{0,474}{184,60} \right) \times 100\%$$

$$PA = (1 - 0,00256) \times 100\%$$

$$PA = 0,997 \times 100\%$$

$$PA = 99,7\%$$

Hasil nilai reliabilitas nilai dari data validator materi 1 dan 2 menunjukan 99,7% yang berkesimpulan bahwa data reliabel karena lebih dari $\geq 75\%$. Dari pelaksanaan validator sudah dilakukan perbaikan beberapa kali dan yang digunakan adalah data terakhir yang terbaik.

Tabel 2 Hasil Respon Siswa

Aspek yang dinilai	Pilihan	Jawaban	Persentase
Penyajian materi dalam media sistematis dan berurutan sehingga mudah saya pahami	Ya	25	92,5 %
	Tidak	2	6,8 %
Media pembelajaran an <i>Powerpoint</i> Interaktif membuat saya memahami materi yang diajarkan oleh guru	Ya	22	81,4 %
	Tidak	5	15,6 %
	Ya	27	100 %

Aspek yang dinilai	Pilihan	Jawaban	Persentase
Media pembelajaran an <i>Powerpoint</i> Interaktif memudahkan saya alam belajar	Tidak	-	-
Media pembelajaran an <i>Powerpoint</i> Interaktif menjadi media yang membuat saya dapat belajar secara mandiri	Ya	27	100 %
	Tidak	-	-
Permasalahan yang disajikan dalam media pembelajaran an <i>Powerpoint</i> Interaktif meningkatkan rasa ingin tahu saya	Ya	21	77,7 %
	Tidak	6	18,18 %
	Ya	27	100 %

Aspek yang dinilai	Pilihan	Jawaban	Persentase	Aspek yang dinilai	Pilihan	Jawaban	Persentase
Penyajian materi media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif dalam pembelajaran membuat saya berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran	Tidak	-	-	Warna yang disajikan pada media <i>Powerpoint</i> Interaktif pada pembelajaran animasi bagus dan menarik	Tidak	-	-
Permasalahan yang disajikan meningkatkan keaktifan saya dalam proses pembelajaran	Ya	19	70,%	Ilustrasi yang disajikan menambah semangat saya dalam belajar	Ya	25	92.5 %
	Tidak	8	22,8 %		Tidak	2	6,9%
Alur materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir saya	Ya	24	88,9 %	Belajar menggunakan media pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif menyenangkan	Ya	26	96,3 %
	Tidak	3	10%		Tidak	1	3,6%
	Ya	27	100%	Media pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif mudah digunakan	Ya	27	100%
					Tidak	-	-
				Keterangan yang jelas	Ya	23	85,1 %

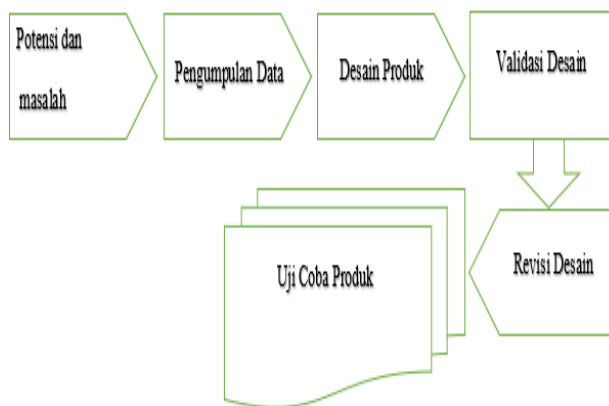
Aspek yang dinilai	Pilihan	Jawaban	Persentase
sehingga memudahkan saya untuk memahami isi materi	Tidak	4	12,9 %
Tingkat kreativitas dan inovasi dalam media yang menarik sehingga saya termotivasi untuk belajar	Ya	27	100%
	Tidak	-	-
Tingkat interaktivitas media pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif menyenangkan dan memikat saya dalam belajar	Ya	26	96,3 %
	Tidak	1	3,5%

Pada tabel 4.4 berisi mengenai angket yang didalamnya terdapat 15 pertanyaan tentang respon siswa kelas IV mengenai media pembelajaran yang sudah diajarkan selama penelitian. Dari

pertanyaan pertama mengenai penyajian materi dalam media yang sesuai dan urut yang membuat lebih mudahnya pemahaman siswa untuk memahami materi yang diajarkan, dari pertanyaan tersebut hanya 2 orang siswa yang memilih tidak setuju dari 27 siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dengan hasil persentase yakni 6,8%. Sisanya 25 siswa memilih setuju atau lebih paham karena media sesuai dan urut dengan hasil persentase yakni 92,5%. Selanjutnya adalah pada media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif bisa membuat siswa paham akan materi yang diajarkan, hal tersebut terbukti dengan hasil angket yang mendapati persentase 81,4% dengan jumlah siswa yang memilih setuju dengan pernyataan tersebut sebanyak 22 siswa dari 27 siswa. Dan sisanya adalah 5 siswa yang memilih tidak setuju dengan alasan karena mereka belum terbiasa menggunakan teknologi. Adanya media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif lebih memudahkan siswa dalam belajar yang terbukti dengan hasil angket respon siswa semuanya menjawab setuju dengan persentase 100%. Siswa memilih setuju semua karena menurut mereka dengan

adanya penambahan *quiz* yang bisa lebih meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Karena didalam *quiz* yang didesain menarik dengan desain yakni jika siswa memilih jawaban yang benar maka akan muncul gambar jempol dan apabila siswa memilih jawaban salah maka yang akan muncul adalah gambar panah merah.

Hasil dari pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti tentunya berawal dari langkah-langkah yang harus peneliti lakukan secara runtut sesuai dengan teori pengembangan menurut *Borg and Gall*.



Gambar 1 Langkah Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti

Pada gambar 1 merupakan langkah penelitian yang dilakukan peneliti yang hanya sampai tahap ke 6. Pada potensi masalah peneliti menemukan masalah ketika sedang melakukan magang 1-3 yakni penggunaan media pembelajaran

Powerpoint Inteeraktif yang kurang dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru kelas ketika proses pembelajaran. Setelah mendapatkan masalah yang akan di teliti, langkah selanjutnya adalah menggumpulkan data-data yang berupa angket kebutuhan guru dan siswa. Setelah adanya data yang dilakukan peneliti adalah membuat desain produk yakni berupa materi yang ssuai dan media yang menarik. Setelah produk berhasil dibuat peneliti, langkah selanjutnya adalah memvalidasi materi dan media kepada validator yang berkompeten pada bidangnya. Hasil revisi produk dari validator kemudian di revisi peneliti, kemudian diajukan kembali sampai benar-benar layak untuk diuji cobakan tanpa revisi. Setelah produk jadi dan diakui layak diuji cobakan tanpa revisi yang sudah dibuktikan dengan bukti instrument penilaian media dan materi, hal selanjutnya adalah uji coba pemakaian kepada siswa.



Gambar 1 Desain Quiz

Keunggulan dari media pemebelajaran ini adalah terletak pada *slide Quiznya*. Di mana dalam *slide quiz*, siswa bisa menjawab dengan rasa ingin tahu yang lebih menantang. Karena dalam *slide quiz* di desain dengan menarik yakni ketika siswa mengeklik jawaban akan muncul animasi. Jika siswa memilih jawaban yang benar maka, animasi atau gambar yang muncul adalah gambar centang. Sedangkan jika siswa memilih jawaban yang salah maka gambar yang muncul adalah gambar silang.

D. Kesimpulan

Disimpulkan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, mendapatkan pembahasan yakni dinyatakan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa *Powerpoint Interaktif* melalui 6 tahap Pengembangan *Borg and Gall* yang sudah dilakukan proses penelitian meliputi 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk. Media yang dibuat mendapati hasil yakni layak untuk diuji cobakan tanpa adanya revisi yang dilihat dari keseluruhan aspek-aspek dan komponen yang sudah divalidasi oleh validator media dan materi yang kompeten pada bidangnya. Media sudah menunjukan kualitas produk

yang baik sesuai dengan kriteria yang ada pada instrumen penelitian, serta materi yang sudah sesuai dan valid.

Pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* ini sangat dibutuhkan oleh Guru dan Siswa untuk meningkatkan dan memudahkan dalam menyampaikan materi yang lebih kreatif dan inovatif serta efektif saat pembelajaran dikelas. Media ini juga bisa menambah ketersediaan media pembeajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk menunjang proses pembelajaran yang baik.

Dari angket hasil respon siswa yang sudah diberikan peneliti ketika penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa, perlu dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint interaktif* pada kelas IV di SDN Tambakromo 03. Karena ketika digunakannya media pembelajaran *powerpoint interaktif* ini siswa lebih termotivasi lagi untuk belajar. Dan ketika siswa sudah termotivasi untuk belajar maka yang diharapkan adalah meningkatnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

- Borich, Gray D. (1994). *Observation Skill for Effective Teaching*. New York: MacMilan Publishing Company
- Dhori, M. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *Heutagogia Journal Of Islamic Education*, 1, 95–107.
- Jannah, N. F. (2017). Evaluasi Media Pembelajaran PowerPoint Pada Kurikulum 2013 Oleh Guru Mata Pelajaran Di SMP Negeri 2 Kudus. SKRIPSI. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Pekanbaru*, 1, 1–13.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setianingsih Eka Sari, Rais Rahmat, Arisyanto Prasena, Setiawardhana. 2019. "Strategi Belajar Mengajar".
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.