

## Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi ilmu pengetahuan alam di kelas III sekolah dasar

Lela Lestari<sup>1</sup>, Deffinda Teranika<sup>1</sup>, Zetra Hainul Putra<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received September 30<sup>th</sup>, 2022  
Revised October 15<sup>th</sup>, 2022  
Accepted November 08<sup>th</sup>, 2022

#### Keywords:

Interactive learning media  
Microsoft PowerPoint  
Natural science

### ABSTRACT

The aim of this research is to develop interactive powerpoints as learning media in Natural Sciences subjects using the application of the development model according to Sukmadinata, there are three stages, namely preliminary studies, product development and product testing, where at the stages in product development apply the ADDIE learning model which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, on the implementation of the process of making media or the products produced. Next, find out whether an interactive powerpoint product that has been developed is suitable for use in learning Natural Sciences and its effect on student activity and motivation. From the research conducted, the feasibility level of the media using Microsoft PowerPoint is in the feasible category.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### Corresponding Author:

Zetra Hainul Putra  
Gedung Prodi PGSD/Pendas FKIP Universitas Riau, Jl. Binawidya Km. 12,5 Simpangbaru,  
Kec. Binawidya, Pekanbaru, Riau, Indonesia 28293  
Email: [zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id](mailto:zetra.hainul.putra@lecturer.unri.ac.id)

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan dunia semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat yang menuntut manusia untuk dapat menggali lebih dalam pengetahuan dan wawasannya untuk bekal agar mampu bersaing dalam arus perkembangan teknologi maupun pengetahuan yang semakin pesat (Putra & Sucitra, 2015). Kemajuan dalam teknologi yang mengglobal memberikan dampak pada segala aspek dalam kehidupan baik itu pada bidang politik, kebudayaan, ekonomi, politik, kebudayaan, serta merambah pada dunia pendidikan. Menurut Mulyani & Haliza, (2021) bahwa kemajian dari teknologi telah mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan manusia hal ini tidak dapat di hindari, dikarenak IPTEK sangat memberikan suatu manfaat yang dapat memberikan kemudahan manusia dalam bekerja. Di setiap inovasi yang diciptakan bertujuan dalam memberikan suatu manfaat yang baik pada setiap aspek dalam kehidupan, begitu pula dalam aspek pendidikan (Jamun, 2018).

Abad 21 identik dengan perkembangan dari segi perkembangan informasi melalui digital, dimana setiap kehidupan masyarakat saling terkoneksi satu sama lain. Pembelajaran pada abad 21 mengharuskan dalam mempersiapkan generasi muda untuk dapat mengikuti setiap kemajuan atau perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat (Rahayu et al., 2022). Di abad ke 21, aspek pendidikan menjadi suatu keharusan serta sangat penting dalam menjamin setiap peserta didik memiliki pengetahuan dalam pembelajaran serta mampu berinovasi, keterampilan dalam menerapkan teknologi dan informasi (Andrian & Rusman, 2019).

Pendidikan yang diberlakukan saat ini disesuaikan dengan pendidikan pada perkembangan abad 21, disertai dengan penggunaan teknologi dan informasi yang mengalami perkembangan cukup cepat (Aslamiah et al., 2021). Menurut (Tobing et al., 2022) dengan terdapatnya pendidikan telah dirancang serta terarah dipercaya mampu dalam meningkatkan suatu kualitas dalam sumber daya pada manusia. Sekolah menjadi suatu sarana yang formal dalam mentransfer ilmu pengetahuan serta dapat mengasah keterampilan dimiliki oleh peserta didik itu sendiri.

Suatu keterampilan yang sangat harus perlu dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 Mardhiyah et al., (2021) yaitu melingkup memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, inovasi dan kreatifitas. Dengan pendidikan abad 21 akan membangkitkan peserta didik dalam melatih pada aktivitas baik itu keterampilan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang diaplikasikan menurut Elitasari, (2022) lebih berfokus pada *student centered* atau pada peserta didik bertujuan dalam melatih suatu keterampilan dalam berpikir peserta didik yang berupa berpikir secara kritis, memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran, melakukan kegiatan komunikasi, berkolaborasi secara berkelompok, memiliki kreativitas dalam inovasi serta melakukan literasi dalam informasi. Guru maupun peserta didik harus membiasakan diri dalam teknologi untuk ketercapaian keterampilan dalam abad 21. Pemasalahan yang sering muncul disaat pembelajaran berlangsung dalam kelas yaitu bagaimana seorang guru bisa membuat suasana dalam kegiatan belajar agar peserta didik bisa aktif dan menarik yang membuat peserta didik beradaptasi dan senang dalam mengikuti pembelajaran (Muharni et al., 2021).

Menurut Aisyah et al., (2022) sesuatu media dapat menciptakan suatu kemenarik serta perhatian dan meningkatkan keingintahuan peserta didik yang tinggi. Dalam penggunaan media pada kegiatan belajar proses penggunaan media lebih sering diterapkan dalam presentasi serta aplikasi secara online (Fadilla et al., 2022). Media pembelajaran yaitu suatu yang bisa dipergunakan dalam memberikan suatu pesan atau materi dalam pembelajaran, sehingga nantinya dapat memberikan tindakan dalam, pikiran, minat dan perasaan dalam diri peserta didik pada saat kegiatan belajar dalam (Kristanto, 2016). Media dalam pembelajaran yang menerapkan powerpoint dapat digunakan pada semua kegiatan dalam pembelajaran salah satu contoh yaitu dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. IPA menjadi bagian atau cabang pengetahuan berdasarkan atau diperoleh dari fenomena alam sekitar. IPA menjadi suatu dari cabang pada ilmu pengetahuan yang didapatkan dari hasil observasi, dirancang dan dibuktikan berdasarkan kaidah hukumnya yang berbentuk kuantitatif mengikutsertakan penalaran analisis dan matematis untuk data yang diperoleh dari kejadian alam (Syavira, 2021).

Powerpoint menjadi suatu program atau aplikasi yang sering digunakan untuk tujuan presentasi yang menjadi bagian dari program aplikasi dalam suatu komputer di bawah *Microsoft Office*. Suatu program dalam aplikasi ini dapat menjadi program dalam membuat suatu presentasi yang bisa dijadikan salah satu media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran (Aprillia & Monia, 2023). Menurut Sulaikho et al., (2022) powerpoint menjadi suatu teknologi yang dilakukan pengembangan oleh perusahaan *microsoft office* dalam presentasi. Adapun pilihan fitur yang terdapat pada powerpoint yang memiliki manfaat dalam menciptakan suatu media dalam belajar bersifat memikat perhatian peserta didik, Di yaitu dapat menambahkan video, smartArt, menyisipkan musik, merekam suara, gambar, smartArt, hyperlink, transisi dan lain-lain.

Dalam media pembelajaran sangat menentukan terlaksananya suatu kegiatan pembelajaran yang efektif serta inovatif pada peserta didik, sehingga terkesan tidak monoton dan bervariasi. Begitu juga pada pelajaran IPA tingkatan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam atau (IPA) menjadi bagian dari mata pelajaran dalam jenjang sekolah dasar yang membahas kejadian alam sekitar serta didapatkan dengan menerapkan cara menggunakan metode dalam observasi. Pembelajaran IPA ini, diharapkan mampu membagikan pengetahuan yang (kognitif) yang menjadi suatu tujuan alam dalam proses pembelajaran (Tobing et al., 2022). Guru memiliki tanggung jawab untuk memfasilitasi hal tersebut dan harus mencari cara agar tuntutan kemajuan di era industri 4.0 yaitu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat tercapai (Aisyah et al., 2022).

Dalam materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak bisa hanya dengan melakukan penalaran serta pemahaman kontekstual dalam kegiatan pembelajarannya. Namun, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih lebih mengarah dengan memberikan pengalaman dengan langsung ke peserta didik untuk bisa melakukan pemahaman secara nyata dan langsung di alam sekitar. Mata pelajaran IPA memiliki tujuan dalam mengembangkan suatu konsep pemahaman serta pengetahuan dalam materi yang terdapat di IPA memiliki manfaat serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dengan menyajikan materi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tingkatan sekolah dasar dengan menggunakan slide powerpoint secara interaktif dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti tertarik dalam melakukan pengembangan powerpoint interaktif dalam materi sifat benda padat, cair serta gas pada siswa sekolah dasar kelas III.

## METHOD

Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu R&D (Nurzayyana dkk., 2021). Menurut Haryati, (2012) bahwa metode dalam penelitian dan pengembangan yaitu suatu cara maupun langkah yang dilaksanakan dalam penelitian untuk dapat menghasilkan atau menghasilkan suatu produk tertentu serta melakukan uji terhadap keefektifan dari suatu produk yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri dari beberapa peserta didik yang diambil secara acak yang berjumlah 4 orang terdiri dari kelas 2,3 dan 4 Sekolah Dasar. Penelitian dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *zoom meeting* dimana kegiatannya penampilan powerpoint interaktif ditayangkan melalui aplikasi *zoom meeting* serta dilaksanakan kegiatan pembelajaran dan dilakukan perekaman layar pada tampilan *zoom meeting*. Penelitian ini menggunakan

langkah-langkah R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata, (2011) terdiri dari tiga tahapan atau proses yaitu sebagai berikut :

- 1) Studi Pendahuluan,  
Merupakan awal dari persiapan untuk melaksanakan pengembangan suatu media, pada tahapan ini terdiri dari studi kepustakaan dan survei lapangan.
- 2) Desain dan Pengembangan, dan  
Merupakan tahapan terdiri dari dua kegiatan yaitu penyusunan produk awal dan perancangan instrumen.
- 3) Pengujian Produk  
Tahapan yang ketiga terdiri dari uji validitas serta uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian Pengembangan menurut Sukmadinata (Dilakukan Modifikasi)

Berdasarkan Gambar 1 tentang tahapan dalam pengembangan media tersebut peneliti lakukan modifikasi di setiap tahapannya ini bertujuan untuk proses pengembangan media pembelajaran yang telah peneliti rancang. Adapun tahapan awal pada Studi pendahuluan menjadi suatu langkah atau proses awal dalam melaksanakan suatu penelitian. Pada studi pendahuluan dalam penelitian ini peneliti ambil studi kepustakaan dan analisis kebutuhan. Studi pendahuluan memiliki tujuan berupa menguraikan serta menjelaskan pengembangan dari media pembelajaran powerpoint interaktif.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk merupakan pengembangan dalam media pembelajaran yaitu powerpoint interaktif yang diterapkan atau digunakan suatu model yaitu pengembangan ADDIE. Menurut Sulistyaningrum et al., (2022) adapun Langkah-langkah dalam tahapan ADDIE terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) berikut penjelasannya :

- 1) Analysis (Analisis)  
Tahapan yang dimana untuk menganalisis kebutuhan dari suatu produk yang akan di kembangkan serta jalan keluar yang tepat untuk menentukan kemampuan pada peserta didik.
- 2) Design (Perancangan)  
Tahapan yang dilakukan pembuatan desain atau rancangan pada media berupa desain kompetensi, desain peta materi, desain tampilan, desain visual dll yang akan di ranca pada untuk produk.
- 3) Development (Pengembangan)

Tahapan yang dilaksanakan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan desain atau perancangan yang telah ditentukan.

4) Implementation (Implementasi)

Tahapan yang dilaksanakan dengan menguji coba media interaktif yang telah dirancang sedemikian rupa berbentuk produk sesuai dengan ketentuan pada tahapan-tahapan sebelumnya. Serta dilakukan pengujian terhadap produk yang dibuat dan dinilai oleh ahli di bidang media atau produk tersebut.

5) Evaluation (Evaluasi)

Tahapan ini melakukan kegiatan analisis serta perbaikan terhadap kekurangan serta masukan yang terjadi selama masa uji coba serta direvisi demi kebaikan media kedepannya.

Tahapan yang ketiga, tahap pengujian produk, peneliti melaksanakan uji coba terbatas. Adapun tujuan dari uji coba secara terbatas untuk melihat apakah media telah efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan pada kegiatan *zoom meeting* dengan melakukan wawancara kepada peserta didik atas media pembelajaran dengan powerpoint interaktif.

## HASIL

Hasil dari penelitian memiliki tujuan dalam meningkatkan keaktifan belajar dan meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap materi dalam IPA yaitu sifat benda cair, padat serta gas untuk peserta didik Sekolah Dasar. Dalam mengembangkan peneliti langkah-langkah menurut Sukmadinata, (2011) terdiri dari tiga tahapan atau proses, serta dalam tahapan pengembangan produk peneliti menggunakan model tahapan model ADDIE atau (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Berikut tahapan-tahapan berdasarkan hasil dan penelitian yang telah peneliti dijabarkan sebagai berikut:

### Studi Pendahuluan

Langkah awal yang menjadi kegiatan akan dilaksanakan yaitu dengan studi awal, penelitian ini melakukan pendahuluan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan bertujuan dalam menjelaskan kebutuhan yang sangat penting diperlukan pada mengerjakan pengembangan dalam media pembelajaran materi sifat zat cair, padat serta gas dalam pelajaran IPA di sekolah dasar yang berbasis powerpoint interaktif. Pembelajaran diupayakan untuk bisa menarik perhatian maupun meningkatkan keaktifan proses belajar peserta didik, hingga membuat perasaan senang pada peserta didik dalam proses belajar yang diikuti.

### Pengembangan Produk

Berikut hasil dari penelitian menggunakan model ADDIE pada tahapan pengujian produk, sebagai berikut :

1. Tahapan Analisis

Dengan adanya analisis kurikulum ini peneliti dapat mengetahui penerapan kurikulum yang berlaku pada saat ini di sekolah peserta didik. Peneliti menemukan bahwa di sekolah, peserta didik dahulu menggunakan kurikulum 13 dan sekarang telah beralih kepada kurikulum merdeka. Dari hasil analisis ini, peneliti menemukan bahwa ketika pembelajaran IPA berlangsung jarang sekali pendidik menggunakan media

pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas imajinasi peserta didik. Seperti, ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sebagian besar pendidik hanya menggunakan Buku siswa dan papan tulis saja. Padahal, kenyataannya pendidik di zaman serba teknologi sekarang dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan media pembelajarannya.

## 2. Tahap Perancangan

Setelah melakukan tahapan analisis kurikulum, peneliti mulai melakukan tahapan perancangan untuk membuat suatu produk dari media interaktif yakni dari powerpoint. Pada tahap ini peneliti melakukan membuat gambaran atau rancangan untuk desain dari media powerpoint yang akan dibuat serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan pencarian dan penyusunan referensi produk media dalam powerpoint apa yang cocok dengan mata pelajaran IPA materi sifat benda cair, padat serta gas. Adapun desain atau rancangan yang akan dibuat dalam media pembelajaran powerpoint interaktif berupa : menu utama, menu play, menu materi, menu games, menu kuis.

Tampilan rancangan media disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Awal Media Pembelajaran Powerpoint

### 3. Tahap Pengembangan

Setelah melakukan tahapan perancangan untuk menciptakan produk media interaktif dari powerpoint, lanjut ke tahapan pengembangan atau development. Pada tahap ini peneliti melanjutkan tahap sebelumnya yaitu design. Peneliti menyetujui untuk menggunakan media pembelajaran berupa Power Point Interaktif. Setelah menentukan materi peneliti mengaplikasikannya ke dalam Power Point Interaktif dengan bantuan laptop. Pada tahapan pengembangan ini peneliti juga menunjukkan produk kepada dosen untuk dilakukan penilaian dan meminta masukan kepada dosen terhadap powerpoint interaktif yang dikembangkan ini.

Media yang telah peneliti buat serta dirancang terlebih dahulu untuk memaksimalkan produk berdasarkan kegiatan dari analisis yang telah dilaksanakan di awal serta sesuai dengan tahapan pengembangan desain yang juga sudah di rancang di awal sebelum sampai ke tahapan dalam pengembangan produk, selanjutnya peneliti uji coba terlebih dahulu produk powerpoint yang telah jadi kepada dosen untuk diberikan masukan serta saran dari dosen sebelum diimplementasikan ke peserta didik media yang dikembangkan valid. Berikut gambar rancangan media powerpoint yang telah final dan siap untuk dilakukan uji coba.



Gambar 3. Desain Final Media Pembelajaran Powerpoint

#### 4. Tahap Implementasi

Dalam kegiatan tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dibuat kepada peserta didik kedalam proses pembelajaran melalui *zoom meeting*. Media tersebut diimplementasi kepada Peserta didik usia 9-12 tahun, yaitu. Dalam tampilan *powerpoint* interaktif pada pembelajaran IPA kelas III yang berisi tulisan, gambar, *games/kuis*, dan tanya Pada saat peserta didik belajar menggunakan power point interaktif tersebut maka akan muncul pilihan menu utama, petunjuk, materi, *games/kuis* dan tanya jawab yang berhubungan dengan materi sifat pada benda padat, cair, serta gas.

Alat evaluasi yang dibuat dalam bentuk *games/kuis*, akan ditampilkan beberapa gambar dan soal terkait materi yang disajikan. Jika jawaban salah maka akan terlihat tanda silang dan apabila jawaban benar akan timbul tanda centang. Kemudian peserta didik diminta mengerjakan soal. Sehingga, peserta didik menerima umpan balik dalam kegiatan pembelajaran mengerjakan soal evaluasi yang diperintahkan oleh guru. Dengan terdapatnya baik itu gambar maupun video dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat mempermudah dalam pemahaman pada materi maupun tidak mudah bosan serta dapat memperbaiki dalam hasil maupun minat belajar peserta didik. Adapun video kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui link berikut ini : <https://youtu.be/l7MI0PSkK3U>. Berikut gambar kegiatan implementasi secara daring melalui *zoom meeting*.



Gambar 4. Kegiatan Implementasi Melalui Aplikasi *Zoom Meeting*

#### 5. Tahap Evaluasi

Pada setiap tahapan dari serangkaian kegiatan ADDIE peneliti melakukan evaluasi. Dimulai dari tahapan analisis kebutuhan dimana peneliti melakukan evaluasi terkait kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media. Tahapan design peneliti melakukan rancangan sebuah media *powerpoint* yang masih hanya gambarnya dan dilakukan juga evaluasi demi kebaikan media. Tahapan pengembangan peneliti meminta dosen untuk memberikan masukan serta arahan terkait *powerpoint* yang telah dirancang sebelum itu dilakukan evaluasi yang nantinya media tersebut akan

diimplementasikan secara terbatas. Tahapan implementasi dilakukan secara bertahap melalui *zoom meeting* pada kegiatan akhir peserta didik dilakukan wawancara mengenai media yang ditampilkan guru dan juga dilakukan evaluasi berdasarkan masukan dari peserta didik.

### Pengujian Produk

Peneliti melaksanakan uji coba terbatas pada peserta didik melalui *zoom meeting*. Adapun tujuan dari uji coba secara terbatas untuk melihat apakah media telah efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan pada kegiatan setelah pembelajaran melalui *zoom meeting* dengan melakukan wawancara kepada peserta didik berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan powerpoint yang interaktif setelah ditampilkan oleh peneliti. Adapun pertanyaan yang dilakukan dalam menguji produk sebagai berikut :

**Pertanyaan :** Menurut peserta didik ibu, lebih memilih belajar dengan menggunakan media powerpoint interaktif atau dengan guru menulis tulisan di papan tulis ?

**Siti :** Lebih suka belajar dengan menggunakan Media Powerpoint Interaktif

**Aura :** Lebih asik belajar dengan menggunakan Media Powerpoint Interaktif

**Nara :** Lebih seru dengan belajar menggunakan Media Powerpoint Interaktif

**Sahira :** Lebih suka belajar dengan menggunakan Media Powerpoint Interaktif

**Pertanyaan :** Bagaimana perasaan peserta didik ibu setelah belajar dengan menggunakan tampilan powerpoint interaktif ?

**Siti :** Seru, menyenangkan

**Aura :** Menyenangkan, mudah dipahami

**Nara :** Asik, suka, mudah dipahami

**Sahira :** Kurang asik

**Pertanyaan :** Apakah peserta didik ibu menyukai belajar dengan menggunakan powerpoint ? mengapa peserta didik ibu menyukai / tidak suka?

**Siti :** Suka, karena gambarnya bagus

**Aura :** Suka, karena mudah di pahami

**Nara :** Suka, karena banyak gambar

**Sahira :** Suka, karena ada games

**Pertanyaan :** Dalam media powerpoint interaktif yang ibu tampilkan, di bagian mana yang peserta didik ibu sukai?

**Siti :** Games

**Aura :** Latihan

**Nara :** Belajar

**Sahira :** Kuis

Dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh hasil peserta didik terlihat tertarik dengan media yang peneliti tampilkan. Pembelajaran berjalan lebih seru dan mudah dipahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan juga menarik sehingga

belajarnya tidak monoton hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru". Dari hasil uji coba terbatas kesimpulan yang diperoleh penggunaan pada media pembelajaran berupa powerpoint interaktif yang telah dilakukan pengembangan dikatakan layak untuk alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPA dan sangat efektif dalam membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan tahapan-tahapan dalam pengembangan oleh Sukmadinata, (2011), yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan produk, 3) Pengujian produk. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 2 dan 3 yang berjumlah 4 orang, dilaksanakan secara *zoom meeting*. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan wawancara diakhir pembelajaran. Dalam tahapan pengembangan produk menggunakan model ADDIE untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi dalam belajar pada peserta didik selama pembelajaran.

Tahapan pertama yaitu studi pendahuluan, dengan melakukan Studi kepustakaan bertujuan dalam menjelaskan kebutuhan yang diperlukan pada kegiatan melaksanakan pengembangan dalam media pembelajaran pada materi sifat- sifat zat cair, padat dan gas dalam pelajaran IPA di sekolah dasar yang berbasis powerpoint interaktif. Pembelajaran diupayakan untuk bisa memikat perhatian belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan dalam belajar, sehingga menciptakan suatu perasaan senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Tahapan kedua pengembangan produk yaitu tahapan ini menggunakan model ADDIE untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih baik. Adapun tahapan – tahapan dari hasil penelitian didapatkan yaitu : Tahapan Analisis, dimana peneliti melakukan analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan oleh sekolah yang peserta didiknya dijadikan sampel penelitian. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu Kurikulum Merdeka pada tahapan ini juga dilaksanakan evaluasi untuk kebaikan dalam kegiatan analisis. Tahapan Perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang interaktif melalui powerpoint dengan mendesain gambaran atau rancangan yang nantinya akan ditampilkan kepada peserta didik dalam tahapan analisis media yang dibuat masih jauh dari sempurna dan terdapat kekurangan maka dari itu dilakukan evaluasi dalam desain media tersebut. Tahapan pengembangan, setelah melaksanakan tahapan perancangan dalam mendesain produk, tahapan pengembangan dilakukan materi yang telah ditetapkan terlebih dahulu telah di aplikasi ke dalam media powerpoint, sebelum media powerpoint peneliti tampilkan kepada peserta didik, terlebih dahulu peneliti melaksanakan uji coba pada produk yang di kembangkan. Pada tahapan ini juga peneliti memberikan hasil media yang telah dirancang sebelumnya kepada dosen untuk dimintai masukan dan tambahan guna untuk media agar lebih baik lagi. Tahapan implementasi, dalam tahap ini peneliti melaksanakan suatu uji coba kepada produk yang telah jadi kepada peserta didik kedalam proses pembelajaran melalui *zoom meeting*. Media tersebut diimplementasi kepada Peserta didik usia 9-12 tahun, yaitu. Dalam tampilan *Power Point* interaktif pada pembelajaran IPA kelas III yang berisi tulisan, gambar, *games/kuis*, dan tanya Pada saat peserta didik belajar menggunakan power pointinteraktif tersebut maka akan muncul pilihan menu utama, petunjuk, materi, *games/kuis* dan tanya jawab yang berhubungan dengan materi sifat benda berupa padat, cair, dan gas.

Tahapan ketiga pengujian produk, peneliti melaksanakan uji coba terbatas pada peserta didik melalui *zoom meeting*. Dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh hasil peserta didik terlihat tertarik dengan media yang peneliti tampilkan. Pembelajaran berjalan lebih seru dan mudah dipahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan juga menarik sehingga belajarnya tidak monoton hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru". Hasil diperoleh pada uji coba terbatas kesimpulan yang diperoleh penggunaan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif melalui pengembangan layak untuk digunakan alat pendukung kegiatan proses dalam pembelajaran IPA dan efektif meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil dalam penelitian menyatakan pada media dalam pembelajaran dilakukan pengembangan dengan memanfaatkan *microsoft powerpoint* interaktif yang sudah dinyatakan layak didapatkan dari hasil uji coba dari peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* interaktif dapat menciptakan peserta didik untuk termotivasi dalam kegiatan belajar dan mampu memahami materi ajar dengan baik. Penggunaan dari media *microsoft powerpoint* Interaktif di kegiatan belajar berdampak positif terhadap siswa. Siswa terlihat menyukai dan mampu dalam kegiatan pemahaman materi yang disajikan melalui slide *powerpoint* interaktif melalui aplikasi *zoom meeting*. Media dalam pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* yang Interaktif telah melewati beberapa tahapan-tahapan uji coba dan umpan balik dari peserta didik dimana mereka menyatakan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif pembelajaran menjadi lebih mengasyikkan, menumbuhkan motivasi dan antusias belajar dalam diri peserta didik. Dan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *PowerPoint* interaktif yang dilakukan pengembangan layak dipakai untuk alat pendukung kegiatan pembelajaran IPA serta efektif dalam menambah motivasi dan fokus proses belajar pada peserta didik.

Dengan memanfaatkan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar serta memiliki dampak yang positif. Diharapkan, dalam penelitian ini guru mampu menguasai secara maksimal dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif pada proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar peranan guru sangat dibutuhkan, penting serta berpengaruh dalam pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu memperluas wawasan dalam pemanfaatan media *powerpoint*.

### REFERENSI

- Aisyah, N., Alim1, J. A., & Alpusari, M. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Bangun Datar Berbasis Budaya Melayu di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(1), 45–60.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Aprillia, M., & Monia, F. A. (2023). Penggunaan media video dan *powerpoint* dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran di smp negeri 1 panti. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 45–50.

- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82–92. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9508–9516.
- Fadilla, V., Putra, Z. H., & Noviana, E. (2022). Development of Technology-Based Number Calendar Learning Media on Prime Numbers in Elementary School. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 6(1), 32–47. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Haryati, S. (2012). Research and development (r&d) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Academia*, 37(1), 11–26.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Muharni, M., Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i1.9968>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 4(2), 164-179.
- Putra, Z. H., & Sucitra, W. (2015). Hubungan intelegensi dengan hasil belajar matematika siswa kelas v sd negeri 68 pekanbaru. *JPM IAIN Antasari*, 2(2), 1–18.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sulaikho, S., Widya, M. A. A., & Agustina, U. W. (2022). Pelatihan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MI Al Qosimy. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 78–82. [https://doi.org/10.32764/abdimas\\_if.v3i2.2850](https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i2.2850)
- Sulistyaningrum, D. A., Wibawanto, H., & Purwanti, E. (2022). Pelatihan Google Classroom Menggunakan Model ADDIE Untuk Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 5(1), 267–273.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tobing, M. L., Hermita, N., & Witri, G. (2022). Development of student worksheet based on MIKiR approach for fifth grade students' learning science. *Indonesian Journal of*

*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education Vol. 1, No.1, May 2022, Pp. 1-15 Development, 1(1), 1–15.*