

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Pantun Kelas IV

Sulastri<sup>1\*</sup>, Ummi Delviani<sup>1</sup>, Amelia Gusmita<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received: July 28<sup>th</sup>, 2025

Revised: August 25<sup>th</sup>, 2025

Accepted: September 20<sup>th</sup>, 2025

#### Keywords:

Elementary School  
Learning  
Interactive Media  
Pantun  
Powerpoint

### ABSTRACT

This research aims to develop interactive Powerpoint-based learning media on pantun material for elementary school students. The research method uses the systematic (ADDIE, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The development process includes needs analysis, media design, product development, implementation, and evaluation. The resulting interactive media is equipped with interesting animations, audio and quizzes, so as to increase student engagement and understanding. Product trials show that this media is effective in increasing students' motivation and interest in learning. Respondents gave positive assessments to the material, language and media aspects, with an average percentage of 100% conformity. The research results show that interactive Powerpoint media can be an innovative solution for learning rhymes that is more interesting, effective and efficient.

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



### Penulis Terkait:

Sulastri

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: [sulastri415@student.uir.ac.id](mailto:sulastri415@student.uir.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk menjamin agar peserta didik dapat hidup baik di masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya serta memberikan kontribusi kepada masyarakat. meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan negara (Sadiman & Arief, 2003). Dampak teknologi terhadap pembelajaran merupakan perubahan dan inovasi yang terjadi ketika pemanfaatan sistem pembelajaran khususnya media tradisional dialihkan ke teknologi dan sistem informasi. Hal ini sangat penting bagi para guru terintegrasi teknologi dalam pembelajaran (Budianti et al., 2023).

Guru adalah seseorang yang berperan penting penting dalam membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai moral yang akan dibutuhkan siswa untuk sebuah keberhasilan di masa depan. Peran guru sangat penting dalam dunia pendidikan, yaitu guru sebagai fasilitator, motivator, model, penilai, konselor, pengelola kelas, dan perencana. Sebagai guru juga harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam melaksanakan berbagai peran dalam mengoptimalkan potensi belajar yang dimiliki oleh siswa

(Sulistiani & Nursiwi Nugraheni, 2023). Peran guru tidak sendirian sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai panduan bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dengan menggunakan metode, model, strategi, media dan/atau alat pengajaran lainnya. Guru harus mampu merencanakan pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan di kelas. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus beradaptasi dan berinovasi untuk menjamin pembelajaran tetap perbaharui. Peran guru di dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu: (1) Guru sebagai pendidik (2) Guru sebagai pengajar (3) Guru sebagai sumber belajar (4) Guru sebagai fasilitator (5) Guru sebagai pembimbing (Yestiani & Zahwa, 2020). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) no. 22 Tahun 2016, proses pembelajaran di unit Pendidikan harus interaktif, merangsang, menyenangkan, merangsang dan mendorong partisipasi aktif dan mendorong bakat, minat, kreativitas serta kemandirian fisik dan psikis siswa, dengan adanya ruang cukup untuk mengambil inisiatif, sesuai dengan evolusinya. Selain itu, guru dan siswa memerlukan bahan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran.

Media adalah semua bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta melakukan komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan dan materi dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Sadiman & Arief, 2007). Peserta didik juga bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan menerima materi dan memperjelas makna dari informasi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang antara lain: dapat memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, memungkinkan anak belajar mandiri dan memberikan rangsangan dalam pembelajaran untuk menyamakan persepsi. Peserta didik juga dapat menambah pengetahuan dengan menggunakan media belajar sebagai sumber belajar untuk memperoleh pesan dan informasi (Mei et al., 2022). Media interaktif adalah sarana komunikasi yang nyata cocok untuk anak sekolah dasar, karena pemahaman mereka membutuhkan objek nyata pada tahap ini kegiatan tertentu. Kebutuhan untuk menggunakan dukungan yang praktis, fleksibel dan tahan lama adalah pilihannya. Tepatnya. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menarik, digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Didalam sebuah materi pembelajaran terdapat sebuah capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran adalah perubahan dalam keterampilan dan kemampuan, kebiasaan, sikap, pemahaman, pengetahuan dan nilai, ditandai kognitif (pemahaman konsep), afektif dan psikomotorik (proses pemahaman) melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk melakukan perubahan pengetahuan, pemahaman dan perilaku belajar, serta keterampilan atau kemampuan yang bisa diperoleh siswa setelah pembelajaran. Penggunaan teknologi internal Pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan.

Salah satu media komputer yang menarik dan inovatif adalah media Powerpoint. Powerpoint merupakan media presentasi dari perangkat lunak komputer (*computer based*). Media Powerpoint sangat efektif bila digunakan di dalam kelas. Microsoft Powerpoint adalah perangkat lunak yang membantu mengatur materi dengan mudah dan efektif saat presentasi. Microsoft Powerpoint juga sangat mudah digunakan oleh siapa saja sehingga banyak digunakan untuk presentasi, belajar dan membuat animasi. Hal serupa juga disebutkan dalam artikel Pambudi, dkk, (2021) dipresentasi multimedia Powerpoint yang berbeda, peneliti tertarik menggunakan media interaktif Powerpoint yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis yang disajikan dengan menarik. Sedang berisi hal-hal yang bisa memudahkan waktu belajar siswa. Siswa dilatih

berpikir baik dengan media hal menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif. Menggunakan media di Powerpoint interaktif berpengaruh positif terhadap ketidakmampuan belajar siswa. Gunakan media Powerpoint interaktif menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin. Oleh karena itu, materi pembelajaran Microsoft Powerpoint untuk desain Penemu berisi kumpulan dokumen yang dirangkum dan terperinci dijelaskan dalam slide yang lebih menarik dan dapat digunakan melalui smartphone sehingga memudahkan penguasaan konsep materi. Bahan ajar yang dirancang tidak didominasi penjelasan panjang lebar namun materi disajikan dengan penjelasan yang singkat dan mudah dipahami serta dilengkapi animasi untuk memvisualisasikan kondisi. Powerpoint interaktif ini mencakup teks, gambar, suara, kartun bergerak dan video pendukungnya, untuk mencapai pembelajaran yang efektif, efisien dan berdaya guna kegunaan menarik.

## **TINJAUAN LITERATUR ATAU KERANGKA TEORITIS**

### **Tinjauan Literatur: Media Pembelajaran dan Powerpoint Interaktif**

- 1 Kemudahan Akses dan Penggunaan:  
Powerpoint mudah diakses dan digunakan, baik oleh guru maupun siswa.
- 2 Fleksibel dan Adaptif:  
Powerpoint dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.
- 3 Visualisasi yang Menarik:  
Powerpoint memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan visualisasi yang menarik, seperti gambar, animasi, dan video.
- 4 Integrasi Elemen Interaktif:  
Powerpoint dapat diintegrasikan dengan berbagai elemen interaktif, seperti kuis, permainan, dan simulasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

### **Kerangka teoritis: pembelajaran multimedia, konstruktivisme, dan model ADDIE**

Kerangka teoritis ini menggabungkan dua pendekatan pembelajaran yang saling melengkapi: Konstruktivisme dan Model ADDIE. Konstruktivisme memberikan landasan filosofis untuk membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa, sementara Model ADDIE memberikan kerangka kerja praktis untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran multimedia interaktif, khususnya dalam bentuk PPT.

#### **1. Konstruktivisme: Membangun Pemahaman Melalui Pengalaman**

Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan bukan hanya ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Teori ini memiliki beberapa prinsip utama:

- Pembelajaran Aktif: Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif terlibat dalam proses belajar. Mereka berinteraksi dengan materi, melakukan eksplorasi, dan membangun pemahaman sendiri.
- Konstruksi Pengetahuan: Siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki. Mereka menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga membangun pemahaman yang lebih mendalam.

- Lingkungan Belajar yang Mendukung: Lingkungan belajar yang efektif mendorong siswa untuk aktif, berkolaborasi, dan membangun pengetahuan bersama. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa dalam proses belajar dan memberikan bimbingan yang tepat.

## 2. Model ADDIE: Langkah Sistematis dalam Pengembangan Pembelajaran

Model ADDIE adalah model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, terdiri dari lima tahap:

- Analysis (Analisis): Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi pembelajaran.
- Design (Perancangan): Tahap ini mencakup perencanaan strategi pembelajaran, pemilihan media yang tepat, dan pengembangan materi pembelajaran.
- Development (Pengembangan): Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran, seperti PPT interaktif, dan pengujian awal.
- Implementation (Implementasi): Tahap ini mencakup penerapan materi pembelajaran di kelas dan pemantauan proses pembelajaran.
- Evaluation (Evaluasi): Tahap ini melibatkan penilaian efektivitas pembelajaran, baik dari segi hasil belajar siswa maupun proses pembelajaran.

## METODE

Model pengembangan yang harus dilakukan pada pembelajaran yang dapat menarik keterampilan internal diperlukan konsep/desain pembelajaran. Ada banyak faktor yang menyebabkan guru tidak bisa merancang pelajarannya sendiri. Karena kesibukan multi-tasking pendidik/guru yang menerima dan harus dilakukan seperti yang diharapkan rencana kurikulum rumit dan panjang (tidak sederhana), dan seterusnya, itulah yang menjadi kunci membuat guru enggan mendesain desain pelajaran itu sendiri. Ditinjau dari model pembelajaran ini merupakan tantangan tersendiri yang harus diterima seorang pendidik. Dalam produksi diperlukan pengembangan produk yang tepat dan akurat dalam pemilihan model perkembangannya. Salah satu fitur keakuratan hasil pengembangan produk sehingga produknya bisa diterapkan dengan baik bagi penggunaannya. Di dalam mengembangkan media atau materi Pendidikan sebagai sumber pengajaran untuk siswa, maka diperlukan suatu model pengembangan untuk memastikan hasil pembelajaran tersebut. Metode penelitian yang digunakan menghasilkan produk yang perlu diuji efektivitasnya. Produk yang baik perlu disetel dan dirancang menggunakan prosedur pengembangan dengan hati-hati. Belajar menggunakan desain penelitian dan pengembangan model (ADDIE Analisis, Desain, Develop, Implementasi dan Evaluasi). Rekomendasi dari Borg dan Gall pada model ADDIE ini sudah digabungkan sesuai langkah-langkahnya P&P karena, model ini sangat cocok untuk pengembangannya yang sah, efektif dan berlaku (Yunianto & Fatirul, 2023). Adapun beberapa langkah yang digunakan peneliti pada pengembangan ini sebagai berikut:

### 1. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya (Darmawati, 2023). Tahap awal ini peneliti melakukan analisa kebutuhan pada produk yang diperlukan. Analisis dapat dilakukan dengan melakukan secara

langsung maupun dengan sumber pustaka. Tahap ini terbagi dalam analisis kebutuhan, kurikulum dan karakter peserta didik.

## 2. Desain

Desain yang baik adalah desain yang peka terhadap pada budaya bangsa yakni desain yang mampu mempolakan perilaku cermin budaya bangsa (Sunarmi, 2013). Tujuan dari langkah ini adalah mendesain media pembelajaran yang akan digunakan dalam model belajar dengan menggunakan multimedia interaktif yang akan dilaksanakan diluar sekolah. Pengembangan pembelajaran difokuskan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, materi pantun, waktu yang diperlukan, tempat yang disiapkan dan guru yang terlibat.

## 3. Develop

Develop atau Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Ritonga et al., 2022). Tahap realisasi produk merupakan tahap dari pengembangan produk. Pengembangan produk ini sesuai dengan rancangan produk yang sudah dibuat. Kemudian hasil dari produk ini akan diuji oleh ahli dan praktisi lapangan. Dalam proses ini, reviewer/validator menggunakan instrument atau angket yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Kegiatan review/uji ahli. Dilaksanakan untuk menilai isi dan konstruksinya pada produk. Selanjutnya reviewer/ahli memberikan nilai terhadap produk tersebut dengan menggunakan instrument berupa angket yang sudah disusun, memberikan saran/kritik/komentar untuk perbaikan produk ini. Hasil dari validasi tersebut yang digunakan sebagai rujukan revisi produk sampai hasil produk valid dan layak untuk diuji cobakan.

## 4. Implementasi.

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap (Ainiyah et al., 2022). Pada tahap ini setelah produk diuji oleh para ahli dan sudah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, maka selanjutnya produk diterapkan/diimplementasikan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian uji coba kelompok kecil, Setelah itu, peneliti meminta kepada kelompok kecil untuk mengisi angket yang berisikan nilai kemenarikan media yang telah dicoba, gambar yang ada dalam animasi pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk menentukan nilai, kriteria judgment atau tindakan dalam pembelajaran (Warsah, 2022). Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi terakhir pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan kelompok kecil yang ada pada angket respon. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun yang sudah sesuai dan bisa digunakan oleh sekolah atau tidak (Purwanto, 2011).

## HASIL

### A. Analisis

Proyek yang kami buat bertujuan untuk menambah pengetahuan para peserta di latih pantun melalui pendekatan kreatif, interaktif dan pembelajaran berdasarkan teknologi. Disini kami menggunakan aplikasi Canva sebagai medianya belajar terutama melalui penggunaan berbagai fungsi desain grafis. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas (Harahap et al., 2022). Peserta didik tidak hanya mempelajari definisi dan unsur-unsurnya, tetapi juga menjadi partisipasi Pendidik juga akan diajak untuk menerapkan ilmu tersebut praktis segalanya serangkaian kegiatan desain terstruktur. Dengan menggunakan Canva, peserta didik menciptakan hal yang berbeda pola, seperti bait, syair, kata, suku kata, sajak, desain dan isi. Berikutnya Pelajaran ini juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah dan bekerja sama dengan orang lain. Sedang digunakan canva dalam pembelajaran juga dapat merangsang kreativitas anak. Proses menganalisis ini juga secara tidak langsung meningkatkan keterampilan digital mereka. Proyek kami merupakan inisiatif yang menarik untuk diperkenalkan konsep beriman untuk siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menggunakan aplikasi Canva sebagai platform utama memberikan peluang untuk melakukannya menyajikan tampilan yang jelas dan menarik serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar.

### B. Desain

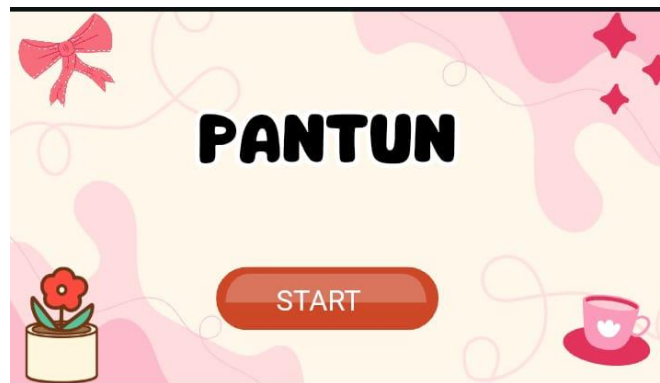
Project "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun di Sekolah Dasar Interactive Powerpoint" memiliki desain yang sederhana namun efektif untuk digambar perhatian siswa sekolah dasar. Tema proyek yang jelas, visualisasi puisi yang sederhana, menggunakan elemen Powerpoint interaktif. Di mana itu digunakan? Powerpoint interaktif yang menarik dan mudah dipahami siswa. Menggunakan interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, proyek ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan animasi dan efek visual yang lebih dinamis. Selain menciptakan interaksi dan partisipasi siswa. Ini mengandung elemen menarik seperti : animasi, bahasa yang digunakan dan model yang digunakan. Juga mungkin memperkaya desain proyek ini. Dengan desainnya, proyek ini berhasil menarik perhatian siswa dan memperkenalkan konsep pantun, namun dengan sedikit tambahan dan amandemennya. Proyek ini dapat menjadi alat yang lebih menarik untuk membantu siswa belajar sajak.

### C. Develop

Project "Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis materi Pantun Interactive Powerpoint" merupakan hasil pengembangan dengan platform Canva sebagai alat utama. Pemilihan Canva didasarkan pada beberapa faktor utama, berarti kemudahan akses, antar muka yang ramah, dan fitur desain yang menarik. Canva menawarkan berbagai templat, gambar, font, animasi, dan efek visual yang dapat digunakan untuk membuat konten edukasi yang menarik Dan interaktif. Selain itu, Canva memungkinkan kolaborasi, sehingga proyek ini bisa diproduksi bersama oleh tim pengembangan yang terdiri dari master, desainer dan pengembang, untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dan meningkatkan kualitas proyek. Proses pengembangan proyek dimulai dengan desain slide yang mereka gunakan template Canva yang sesuai dengan tema proyek. Unsur puisi ditambahkan ke slide menggunakan fungsi Desain kain. Dengan item ditambahkan ke pantun yang



akan disiarkan melalui video lanjutan kami terpasang pada model yang akan digunakan. Proyek ini diperiksa secara berkala oleh tim pengembangan untuk memastikannya bahwa semua fungsi berfungsi dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Revisi dilakukan berdasarkan hasil pengujian untuk meningkatkan kualitas proyek, seperti menggunakan model yang menarik, memperjelas visualisasi dan meningkatkan efekvisual. Pengembangan proyek kolaboratif dengan lebih banyak keterlibatan 4,444 orang, seperti guru, desainer, dan pengembang, akan menghadirkan perspektif ini. lebih luas dan untuk meningkatkan kualitas proyek (Fatirul & Walujo, 2021). Kemudian Anda dapat membuat peserta/siswa memahami materi pembelajaran Pantun yang diajarkan melalui



Gambar 1. Tampilan awal media powerpoint interaktif



Gambar 2. Materi pembahasan pada powerpoint interaktif

#### D. Implementasi.

Implementasi proyek "media pembelajaran bahasa indonesia materi pantun berbasis powerpoint interaktif" di kelas IV dapat dilakukan dengan berbagai cara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Proyek ini memiliki potensi untuk menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran pantun di tingkat SD, baik Page 41 of 41 sebagai pelengkap pembelajaran maupun sebagai aktivitas tambahan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu cara implementasi adalah dengan menggunakan proyek ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Kami dapat menampilkan slide-slide proyek di layar laptop dan membimbing siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Proyek ini juga dapat dijadikan sebagai aktivitas kelompok, dengan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan bergiliran untuk menjelaskan ulang tentang materi yang telah dijelaskan oleh

guru. Aktivitas ini mendorong kerja sama, komunikasi, pemecahan masalah bersama, meningkatkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik. Guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada setiap peserta didik, memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dan memahami konsep-konsep pantun yang dipelajari. Pada tahap ini kami melakukan uji coba produk yang telah kami buat kepada peserta didik kedalam proses pembelajaran yang dilakukan pada jam luar sekolah implementasi tersebut dilaksanakan kepada peserta didik .yaitu adam , Samir dan archel Pada saat peserta didik belajar menggunakan power point interaktif tersebut maka akan muncul opsi Belajar Games dan Kuis yang berhubungan dengan materi pantun. Disitu juga disajikan evaluasi dalam bentuk kuis. Apabila dalam menjawab soal kuis peserta didik salah dalam menjawab, maka peserta didik bisa mengulang kembali dengan melakukan langkah yaitu “mengklik” opsi yang tersedia dalam menjawab soal kuis tersebut, hingga jawaban yang dipilih peserta didik benar.



Gambar. 3. Proses implementasi pada siswa

#### E. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian dari hasil media yang telah peneliti buat, dan juga evaluasi peneliti lakukan dari tahap awal pembuatan media hingga akhir implementasi yaitu dengan mewawancarai peserta didik tersebut. Berikut tanggapan dari masing-masing responden.

Interviewer: Menurut adik-adik dalam kegiatan pembelajaran itu lebih suka belajar biasa saja atau menggunakan media pembelajaran?

Adam : Belajar sambil bermain kak

Zamir : Lebih suka belajar sambil bermain kak

Archel : lebih suka belajar sambil bermain

Interviewer: Nah sebelumnya adik adik tau tidak apa itu media power point interaktif?

Adam : Apa tu kak

Zamir : Belum kak

Archel : Tidak tahu kak

Interviewer: Media powerpoint interaktif itu adalah media pembelajran yang dibuat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pemahaman materi yang telah kakak sampaikan, nah, disini kakak akan menjelaskan pembelajran materi pantun dengan menggunakan power point interaktif, dah setelah menjelaskan dan memberikan



beberapa soal kuis kami pun bertanya kepada mereka apakah adik adik sudah paham terhadap materi yang telah kakak sampai kan? Apakah mudah dipahami

Adam : Seru, asik dan mudah di pahami

Samir : Seru, asik dan mudah di pahami

Archel : Belajarnya jadi asik dan seru

Dan setelah itu kami pun menanyakan kembali dan kami ajak para siswa tersebut untuk mengulang ulang materi yang sudah kami jelaskan tadi, dan merekapun mengingat inggat materi yang yang sudah dijelaskan tadi dan menjawab pertanyaan yang kami berikan

Interview : Nah didalam materi pantun tadi ada jenis pantun apa saja adik adik?

Adam : Pantun nasehat kak

Samir : Pantun jenaka

Archel : Pantun teka teki dan agama kak

Interview : Oke berarti adik adik kakak sudah paham ya terkait materi yang sudah kakak jelaskan

Adam : Sudah kak

Samir : Sudah kak

Archel : Kami sudah paham kak

Baiklah karena adik adik sudah paham terkait materi yang sudah kakak jelaskan pada hari ini semoga adik adik bisa lebih bermanfaat untuk kedepannya, dan kakak ucapkan terimakasih karena sudah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran hari ini.

Berikut adalah hasil dari pengumpulan data yang sudah kelompok kami peroleh dari responden para peserta didik yang sudah berpartisipasi dalam mengisi dan menilai projek kami. Data ini mencakup penilaian 3 aspek yaitu aspek materi, bahasa, dan media.

Tabel 1. Penilaian Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Setelah melihat video pada link di atas, apakah Anda sudah memahami materi tentang materi pantun yang telah disampaikan	12	100%
2	Apakah materi pantun tersebut sudah tepat sasaran untuk siswa SD kelas tinggi	12	100%
3	Setelah mengisi soal quiz tersebut, apakah menurut Anda soal tersebut sudah cukup efektif bagi siswa SD untuk mencapai tujuan pembelajaran	12	100%
Rata-rata			100%

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen materi yaitu pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan di dalam media yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase sebesar 100%.

Tabel 2. Penilaian Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Apakah media yang digunakan sudah cukup bisa untuk meningkatkan minat belajar siswa SD	12	100%
2	Apakah media yang digunakan menarik untuk siswa SD	12	100%
3	Apakah gambar animasi, teks, video sudah baik dalam proses pembelajaran	12	100%
Rata-rata			100%

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen media yaitu pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa media yang disajikan di dalam proyek yang di gunakan sudah tepat dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase sebesar 100%.

Tabel 3. Penilaian Aspek Bahasa

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Apakah Bahasa yang digunakan bisa dimengerti oleh siswa SD	12	100%
2	Apakah penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat % pemahaman siswa SD kelas tinggi	12	100%
3	Apakah penggunaan suara audio pada video tersebut cukup jelas	12	100%
Rata-rata			100%

Berdasarkan hasil pengujian terhadap elemen bahasa yaitu pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa bahasa yang di gunakan sudah relevan dan bisa di implementasikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan presentase sebesar 100%.



Gambar 4. Mengisi angket

## DISKUSI

Diskusi tentang Powerpoint interaktif berpusat pada transformasi presentasi tradisional menjadi alat pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Diskusi ini menjelajahi berbagai aspek, mulai dari definisi dan manfaat Powerpoint interaktif – yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, hingga teknik merancang dan membuat presentasi yang menarik. Diskusi ini mencakup jenis-jenis interaksi yang bisa diintegrasikan, seperti kuis, permainan edukatif, simulasi, dan video interaktif, serta menekankan pentingnya memilih jenis interaksi yang sesuai dengan target audiens dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, diskusi juga membahas cara mengintegrasikan Powerpoint interaktif dengan berbagai metode pembelajaran, seperti pembelajaran langsung, berbasis proyek, atau berbasis masalah. Diskusi menyorot pentingnya mengevaluasi efektivitas penggunaan Powerpoint interaktif dengan mengukur tingkat keterlibatan siswa, peningkatan pemahaman konsep, dan kepuasan siswa. Diskusi juga membuka peluang untuk membahas tantangan dan peluang dalam mengembangkan dan menggunakan Powerpoint interaktif di masa depan, termasuk aksesibilitas, keterjangkauan, dan integrasi dengan teknologi terbaru seperti realitas virtual dan kecerdasan buatan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint untuk pantun di kelas IV sekolah dasar dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, media ini dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menarik dan relevan. Media interaktif ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur-fitur inovatif seperti animasi, suara dan kuis. interaktif, yang tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Reaksi positif siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar, terutama karena desainnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Namun penerapan media tersebut masih menghadapi beberapa tantangan, seperti terbatasnya lingkungan teknologi di sekolah dan perlunya melatih guru untuk menggunakan media secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pelatihan intensif bagi guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan Powerpoint interaktif ini, belajar Pantun tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya tradisional Indonesia di kalangan generasi muda. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan materi serupa untuk bahan ajar lainnya dan mencapai tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

## REFERENSI

- Ainiyah, Q Fatikah, N., & Yuyun Faris Daniati, E. (2022). Konsep Implementasi Pembelajaran Tafsir Amaly Dan Kaitannya Dengan Pemahaman Ayat Tentang Fikih. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 71–87. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v4i1.407>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Darmawati, D. (2023). Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz Tahun 2022. *Journal of Innovation Research and Knowledge*,

- 2(10), 3937–3946. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5239>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. (2021). *Research & Development langkah dalam melakukan penelitian pengembangan*. Mitra Cendikia Media Solok.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Mei, P., Dari, W., Suwardiah, D. K., Bahar, A., Astuti, N., Universitas, P., & Surabaya, N. (2022). Jurnal Tata Boga Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Bumbu Dasar Dan Turunanya Mata Pelajaran Boga Dasar. *Jtb*, 11(2), 72–79. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnaltata-boga/>
- Pambudi, A. S. (2021). *Pengembangan media Power Point interaktif dengan penguatan karakter kerja sama pada materi siklus air di kelas V SDN Bendo 1 Kota Blitar*. Repository Universitas Negeri Malang. <https://repository.um.ac.id/id/eprint/257393>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- S, sadiman & arief. (2003). *media penddikan*. raja grafito persada.
- S, sadiman & arief. (2007). *media pembelajaran*. raja grafito persada.
- Sulistiani, I., & Nursiwi Nugraheni. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Sunarmi, S. (2013). Peran riset dalam perwujudan desain. *Brikolase*, 5(1), Hal. 17. <http://repository.isiska.ac.id/1039/>
- Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1, 190.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yunianto, E. F., & Fatirul, A. N. (2023). Animasi Power Point Pada Belajar Menulis Nusantara: *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 10(3), 1292–1305.