

## **Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint pada materi ciri-ciri dan pertumbuhan makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar**

**Apriyus Fitra<sup>1</sup>, Fehmita Miranti<sup>1</sup>, Rahmayani<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 Oktober 10<sup>th</sup>, 2022

Accepted November 2<sup>nd</sup>, 2022

---

#### **Keywords:**

Characteristics and growth of living things

Interactive learning media

Microsoft PowerPoint

Student motivation

---

### **ABSTRACT**

This research has two objectives, namely, to develop learning media based on interactive microsoft power point for characteristics and growth of living things, and to determine whether learning media is appropriate to use interactively as a medium in learning characteristics and growth of living things in third grade of elementary school. The study used ADDIE development model consisting of 5 stages starting from analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants for the implelementation of the media was five third grade students from a public elementary school in Pekanbaru, Riau, Indonesia. The findings indicated that the level of feasibility of learning media using interactive microsoft power point was declared feasible based on the self evaluation by the researchers and students' opinion. Students were interested and able to understand the material presented through an interactive display that was designed. Learning media using interactive power point has been carried out in a trial phase in increasing student motivation and enthusiasm for learning. Therefore, the interactive power point learning media developed is feasible in supporting student learning of characteristics and growth of living things and is effective in increasing student learning concentration and motivation.

*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**

Pendidikan merupakan berbagai hal yang berhubungan erat dalam kehidupan manusia yang merupakan sebuah yang terjadi pada diri seseorang dalam mengembangkan kualitas pada diri yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Wulandari dkk., 2022). Pendidikan menjadi tolak ukur maupun kuantitas pada diri seseorang. Dewi dkk. (2022) menyatakan

bahwa pendidikan menjadi usaha yang dijalankan oleh seseorang dalam kegiatan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan berusaha untuk memperbaiki diri menjadi maksimal. Jadi pendidikan merupakan sikap yang ada pada diri manusia yang berupaya untuk memaksimalkan kemampuan yang ada pada dirinya dengan melakukan pengembangan kualitas yang ada pada diri dalam mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan UU RI Nomor 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha secara sadar yang direncanakan dalam menciptakan suasana dan proses dalam belajar menjadi pelajar yang aktif dalam mengoptimalkan potensi dirinya agar memperoleh suatu kekuatan spiritual agama, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik serta keterampilan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Agar tercapainya tujuan utama pendidikan nasional, berbagai upaya ternyata telah dilakukan, salah satunya yaitu meningkatkan kualitas pendidikan sebab kualitas suatu pendidikan sangat menentukan tingkat perkembangan sumber daya manusia dan negara tersebut.

Memasuki era abad 21, teknologi semakin mengalami perkembangan yang cukup pesat di semua aspek kehidupan, begitu juga aspek pendidikan di dunia maupun pendidikan di Indonesia. Menurut Wulandari dan Sayekti (2022) berbagai sistem pendidikan telah berubah haluan menjadi kepada sistem digitalisasi, hal yang berkaitan dengan sekolah baik itu dalam hal informasi sekolah, data guru, maupun data siswa dapat dengan mudah di akses secara global, selain itu perkembangan di era digitalisasi ini juga memiliki dampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Perkembangan abad 21 juga membawa suatu perubahan yang besar dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang memberikan gambaran pergantian dalam belajar yakni perubahan dalam teknologi, kurikulum maupun media. Menurut Rahayu dkk. (2022) media pembelajaran yang baik merupakan media yang dapat meggabungkan suatu materi dengan ringkas sehingga mudah dipahami. Dalam melaksanakan proses pembelajaran era abad 21 pada peserta didik, seorang tenaga pendidik atau guru harus bisa dalam menyusun baik itu model, strategi, metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik (Indarta dkk., 2022). Seorang guru dalam melaksanakan tugasnya hal yang dilakukan berupa merancang kegiatan suatu pembelajaran baik itu dari model, metode, strategi dalam sebuah pembelajaran, maupun media serta instrumen yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas serta kualitas dalam proses pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik (Winanda dkk., 2020). Oleh karena itu, implementasi dalam media pembelajaran menjadi komponen penting dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan suatu alat maupun sarana dipergunakan tenaga pengajar dalam menyampaikan pesan ataupun materi pembelajaran (Herminingsih dkk., 2022). Menurut Danny dkk. (2022) media pembelajaran yaitu suatu prosedur dalam perpindahan mengenai pengetahuan dari tenaga pengajar atau guru ke siswa memiliki tujuan yaitu siswa mampu dalam memahami, menerima, menyerap dan menciptakan suatu ide kreatif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Zahwa dan Syafi'i (2022) bahwa media pembelajaran yaitu beberapa dari media yang dipergunakan dalam penyaluran berupa informasi maupun pesan dalam pembelajaran yang mempermudah guru dalam mentransfer materi pembelajaran. Dari penjelasan yang telah di jelaskan maka disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu langkah yang menggunakan alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah.

Terdapat beragam media pembelajaran dan salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah teknik memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Rihani dkk., 2022). Menurut Riadi dkk. (2022) media interaktif yaitu terdiri dari berbagai media yang saling berhubungan satu sama lain untuk dapat saling berinteraksi dengan penggunanya. Selanjutnya, menurut Cahyaningtias dan Ridwan (2021) media pembelajaran interaktif yaitu sebuah alat mampu menyampaikan serta menghubungkan mengenai informasi yang bertujuan dalam menyampaikan materi belajar secara dua arah maupun lebih, sehingga terdapat interaksi antara peserta didik dan guru dalam menciptakan tujuan pelajaran yang ingin dicapai. Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran yang interaktif yaitu suatu alat atau teknik saling berhubungan dengan menggunakan teknologi bertujuan dalam menyampaikan informasi mengenai media pembelajaran berkaitan satu sama lain.

Salah satu media pembelajaran interaktif berupa audio visual yang dapat membantu dalam dunia pendidikan yaitu salah satunya Microsoft PowerPoint. Media powerpoint sangat umum dipergunakan oleh kalangan pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Muhamni dkk., 2021). Menurut Cahyaningtias dan Ridwan, (2021) Microsoft powerpoint yaitu perangkat lunak yang dirancang sedemikian rupa dalam mendukung pelbagai program media yang digunakan sebagai presentasi salah satunya dalam pembelajaran. Menurut Arisena dkk., (2022) bahwa Microsoft powerpoint yaitu suatu software yang digunakan untuk menyimpan, mengolah, dan mengombinasikan suatu data dalam bentuk slide. Sedangkan menurut Eska dkk., (2021) bahwa powerpoint atau disingkat dengan PPT yaitu sebuah aplikasi milik Microsoft yang digunakan baik dalam presentasi baik itu berupa materi pelajaran, bisnis, tugas kuliah maupun penelitian dan jurnal ilmuah lainnya. Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa Microsoft powerpoint merupakan suatu aplikasi berbentuk perangkat lunak yang di rancang sedemikian rupa yang dapat dipergunakan dalam berbagai aspek salah satunya menjelaskan materi pembelajaran.

Microsoft PowerPoint memiliki berbagai manfaat salah satunya dapat dipergunakan pada pembuatan media pembelajaran secara interaktif. Akan tetapi, masih terdapat pada sebagian orang yang kurang mengetahui manfaat dari powerpoint. Selama ini, sedikit pendidik yang memanfaatkan Microsoft PowerPoint dalam kegiatan mengajar dimana dipergunakan dalam membuat materi presentasi ataupun dipergunakan dalam menyampaikan bahan ajar satu arah yang tidak interaktif atau (non-interaktif), dimana peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran serta hanya terkesan sebagai pendengar materi yang di sampaikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, jelas tidak sejalan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran secara interaktif, dimana yang mengikutsertakan peserta didik secara aktif di saat kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam media pembelajaran juga sangat menentukan jalannya suatu kegiatan pembelajaran apakah berjalan monoton atau bervariasi. Begitu pula dengan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar. Dimana Ilmu Pengetahuan Alam ini tidak bisa lagi dinalar atau hanya pemahaman kontekstual saja. Sebab Ilmu Pengetahuan Alam itu Ilmu yang proses pembelajarannya berkaitan dengan memberikan pengalaman langsung agar peserta didik memahami secara nyata dan langsung ke alam sekitar. Dalam mata pelajaran IPA memiliki tujuan dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan berkaitan dengan konsep-konsep mata pelajaran IPA yang

bermanfaat serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mampu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki lingkungan, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dengan menyajikan materi pelajaran IPA menggunakan slide PowerPoint secara Interaktif di Sekolah Dasar meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran serta menarik perhatian pada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik senang mengikuti pembelajaran IPA, serta dapat meningkatkan prestasi pembelajaran pada peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Microsoft Power Point interaktif materi ciri-ciri dan pertumbuhan makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar.

## **METHOD**

Metode pada penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). Menurut Amali dkk. (2019) R&D dipergunakan dalam menciptakan sebuah produk tertentu serta dengan menguji keefektifan dari suatu produk (Aisyah dkk., 2022; Amali dkk., 2019; Nurzayyana dkk., 2021). Sedangkan menurut Pramono (2022) R&D merupakan suatu jenis dalam penelitian yang pada umumnya sering digunakan dalam dunia pendidikan.

Model penelitian ini menggunakan tahap-tahap penelitian R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2011), yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu; Studi Pendahuluan, Pengembangan produk, dan Pengujian produk. Untuk melaksanakan pengembangan pada produk yang di rancang, peneliti menggunakan model ADDIE (Putri dkk., 2021) dengan tahapan sebagai berikut;

### **1) *Analysis* (Analisis)**

Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dari suatu produk yang akan dikembangkan serta solusi yang tepat untuk menentukan kompetensi pada peserta didik.

### **2) *Design* (Perancangan)**

Tahapan ini bertujuan untuk pembuatan desain atau rancangan pada media berupa desain kompetensi, desain peta materi, desain tampilan, desain visual dll yang akan dirancang pada produk.

### **3) *Development* (Pengembangan)**

Tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan desain atau perancangan yang telah ditentukan.

### **4) *Implementation* (Implementasi)**

Tahapan ini bertujuan untuk 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. Subjek pada penelitian ini yaitu 4 orang peserta didik kelas 2 dan 3 sekolah dasar. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan wawancara secara langsung.

### **5) *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis serta perbaikan terhadap kekurangan serta masukan yang terjadi selama masa uji coba serta direvisi demi kebaikan media kedepannya.

Sebelum dilakukan penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint ini telah diuji coba oleh rekan-rekan mahasiswa dan beberapa siswa Sekolah Dasar Usia 9-12 tahun untuk menguji keefektifan media pembelajaran Interaktif berbasis Power Point. Uji coba ini dilakukan guna memperoleh timbal balik dua arah dari mahasiswa dan siswa kepada peneliti.

## **HASIL**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Microsoft PowerPoint* tentang ciri-ciri dan pertumbuhan makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar dan melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Media dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan R&D model ADDIE. Oleh karena itu, hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

### *1) Tahapan Analysis*

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. 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 kreatifitas 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.

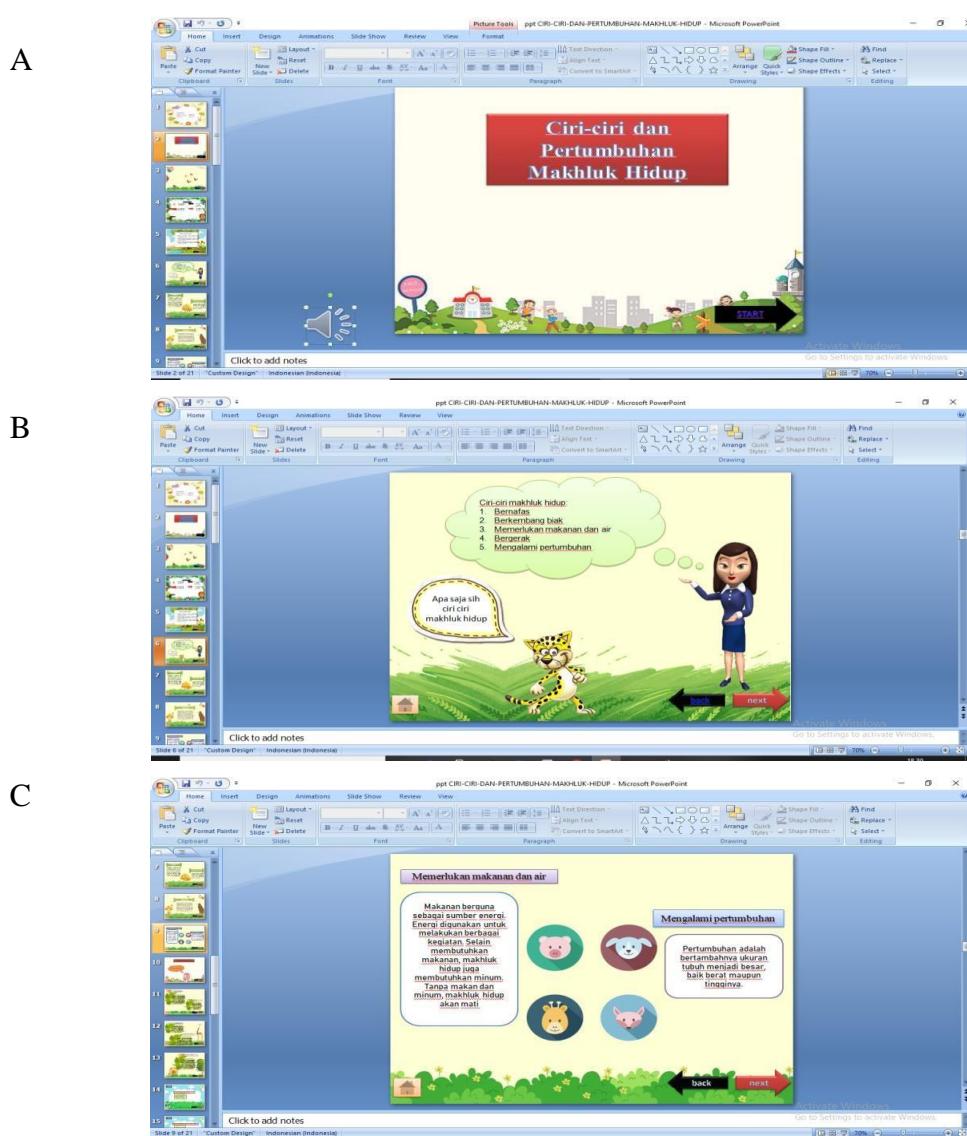
### *2) Tahapan Design*

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 di buat serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan pencarian dan penyusunan referensi produk media dalam powerpoint apa yang cocok dengan mata pelajaran IPA tentang materi Ciri-ciri dan Pertumbuhan Makhluk Hidup.

### *3) Tahapan Development*

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 kedalam Power Point Interaktif dengan bantuan laptop.

Media yang telah peneliti buat serta dirancang terlebih dahulu untuk memaksimalkan produk sesuai dengan analisis yang telah dilakukan di awal serta sesuai dengan tahapan desain yang juga telah di rancang diawal sebelum sampai ke tahapan dalam pengembangan produk. Selanjutnya peneliti uji coba terlebih dahulu produk powerpoint yang telah jadi sebelum di implementasikan ke peserta didik. Adapun proses dalam pengembangan materi kedalam Power point Interaktif pada penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 1.** Tahap Pengembangan Media

#### 4) Tahapan *Implementation*

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah peneliti buat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara mendatangi peserta didik kerumah. Implementasi tersebut peneliti laksanakan kepada Peserta didik usia 9-12 tahun. Yaitu Zaky, Fathir, Atika dan Mutiara. Peneliti mengaplikasi media interaktif pada pembelajaran IPA yang berisi tulisan, gambar, games, dan kuis pembelajaran yang peneliti sajikan dalam pembelajaran yang interaktif.

Pada saat peserta didik belajar menggunakan power point interaktif tersebut maka akan muncul opsi Belajar Games dan Kuis yang berhubungan dengan Ciri-ciri dan Pertumbuhan Makhluk Hidup. 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.

Selanjutnya, dapat ke soal berikutnya hingga menyelesaikan soal kuis yang tersedia. Sehingga nantinya, peserta didik memperoleh umpan balik pada saat mengerjakan soal evaluasi tersebut. Dengan memberikan gambar maupun video pembelajaran pada Microsoftpowerpoint, ini mempermudah peserta didik dalam melakukan pemahaman materi materi serta menghindari dari kebosanan disaat belajar. Diharapkan dengan menggunakan Microsoftpowerpoint interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar pada peserta didik.

##### 5) Tahapan *Evaluation*

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 mewawancara peserta didik tersebut. Berikut tanggapan dari masing-masing responden.

Interviewer : Menurut adik-adik dalam kegiatan pembelajaran itu lebih suka belajar biasa dengan guru atau menggunakan media powerpoint interaktif?

Zaky : Lebih suka belajar menggunakan Media Powerpoint Interaktif

Fathir : Lebih suka belajar menggunakan Media Powerpoint Interaktif

Atika : Lebih suka belajar menggunakan Media Powerpoint Interaktif

Mutiara : Lebih suka belajar dengan guru dan Media Powerpoint Interaktif

Interviewer : Mengapa adik-adik menyukai Media Powerpoint Interaktif ini?

Zaky : Karena ada Gamesnya

Fathir : Karena ada gambarnya

Atika : Materi belajarnya mudah dipahami karena medianya bagus

Mutiara : Karena ada kuis dan gambarnya

Interviewer : Bagaimana perasaan adik-adik ketika belajar dengan menggunakan mediapowerpoint interaktif ?

Zaky : Seru, asik dan mudah di pahami

Rafael : Seru, asik dan mudah di pahami

Atika : Belajarnya jadi asik dan seru

Mutiara : Suka, seru, dan menyenangkan

Interviewer : Didalam media powertpoint interaktif ini manakah bagian yang adik-adik suka?

Zaky : Games

Fathir : Kuis

Atika : Belajar

Mutiara : Kuis

Dari proses wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap implementasi media pembelajaran powerpoint interaktif Mereka menyatakan bahwa “Kegiatan pembelajaran lebih mudah di pahami ketika peneliti menggunakan media powerpoint interaktif, kegiatan belajar jadi lebih seru, media yang digunakan juga menarik sehingga belajarnya tidak monoton hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru”.

Dan hasil pengujian diperoleh kesimpulan penggunaan pada media pembelajaran interaktif dengan PowerPoint yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak dalam mendukung pengajaran mata pelajaran IPA dan serta efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran memiliki arti merupakan keseluruhan berbentuk suatu alat yang dapat digunakan dalam memberikan informasi mengenai bahan belajar yang nantinya dapat memberikan dampak positif seperti minat, perhatian, dan motivasi dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran sudah menjadi keharusan dalam setiap proses pembelajaran. Telah banyak media pembelajaran yang dikembangkan guna untuk menciptakan kelancara dalam pembelajaran serat mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Salah satu dari sekian banyak media pebelajaran yang di anggap sangat efektif yaitu aplikasi pada media pembelajaran microsoft office powerpoint.

Microsoft office powerpoint merupakan suatu aplikasi atau program yang telah umum dipergunaakan dalam mendesain suatu pada presentasi. Sebagian besar poerpoint hanya di manfaatkan sebagai bahan yang digunakan untuk menyampaikan maksud serta tujuan dalam presentasi. Namun, pada kenyataanya aplikasi powerpoint merupakan mulit media yang interaktif serta mampu dalam meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar pada peserta didik. Keunggulan yang terdapat dalam powerpoint yaitu dapat menampilkan suatu video, teks, animasi, gambar maupun audio yang telah di lengkapi dengan dengan suatu alat pengontrol yang dapat dengan mudah di operasikan oleh pengguna. Selain itu keunggulan dari powerpoint yaitu praktis dalam penggunaanya, tombol yang tersedia didalamnya tidak mempersulit pengguna.

Media pembelajaran powerpoint yang di kembangan dalam penelitia ini yaitu menggunakan model ADDIE dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan oleh Sukmadinata, (2011), yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan produk, 3) Pegujian produk. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas 2 dan 3 yang berjumlah 4 orang, dilaksanakan pada Jl. Karya mitra, graha 3. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan wawancara secara langsung.

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 di jadikan sampel penelitian. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu Kurikulum Merdeka. Tahapan Perancangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang interaktif memalui powerpoint dengan mendesain gambaran atau rancangan yang nantinya akan di tampilkan kepada peserta didik. Tahapan pengembangan, setelah malaksanakan tahapan perancangan dalam mendesai 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 dikembangkan.

Tahapan implementasi, dengan berkunjung ke rumah pada setiap peserta didik yang berjumlah 4 orang yang berusia rentang 9-12 tahun. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif akan muncul opsi Belajar Games dan Kuis yang berhubungan dengan Ciri-ciri dan Pertumbuhan Makhluk Hidup. 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. Selanjutnya, dapat ke soal berikutnya hingga menyelesaikan soal kuis yang tersedia. Sehingga nantinya, peserta didik memperoleh umpan balik pada saat mengerjakan soal evaluasi tersebut. Tahapan evaluasi, 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 mewawancara peserta didik tersebut. Dari beberapa pertanyaan yang di lontarkan kepada peserta didik dapat disimpulkan jawaban peserta didik yaitu peserta didik menyatakan bahwa “Kegiatan pembelajaran lebih mudah di pahami ketika peneliti menggunakan media powerpoint interaktif, kegiatan belajar jadi lebih seru, media yang digunakan juga menarik sehingga belajarnya tidak monoton hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru”.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil perolehan penelitian menyatakan bahwa tingkat kelayakan pada media pembelajaran dalam menggunakan Microsoft PowerPoint secara Interaktif berdasarkan hasil pengujian peneliti dan pendapat siswa dinyatakan layak digunakan. Penggunaan Media Microsoft PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran memberikan dampak positif kepada siswa. Siswa tampak menyukai dan mampu paham terhadap materi disajikan dari Power point secara interaktif yang telah peneliti rancang dengan antusias. Media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint Interaktif telah melalui beberapa tahapan-tahapan uji coba dan wawancara kepada peserta didik dimana mereka menyatakan bahwa penggunaan media Powerpoint interaktif pembelajaran menjadi lebih mengasyikkan dan meningkatkan motivasi semangat belajar. Dan hasil pengujian diperoleh kesimpulan penggunaan pada media pembelajaran secara interaktif dengan PowerPoint yang dikembangkan layak untuk mendukung pengajaran IPA dan efektif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

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. Ditingkat 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., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). Pengembangan video animasi materi bangun datar berbasis budaya Melayu di sekolah dasar. *International Journal of Science*,

- Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(1), 45 – 60.  
<https://ijsteame.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijsteame/article/view/5>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191–202.  
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Arisena, A. B., Mumtaz, A., Rifanda, A. Y., Zaman, B., Fahmi, Yulianto. AS, K., Permana, M. A.-S., Noprilliano, M. D., Fajar, R. D., Lestari, R. A., & Astofa, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Power Point Sebagai Media Presentasi Pada Siswa Dan Siswi Ma As-Sakinah. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(11), 1332–1336.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55.  
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Danny, G., Yuliati, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi*, 10(1), 1–5.  
<https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>
- Dewi, S. E. K., Suryani, Dewi, T. R., Septikasari, R., & Pertiwi, R. P. (2022). Penyuntingan Teks Cerita Rakyat Nusantara Berbasis Pendidikan Karakter untuk Media Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 72–86.  
<https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.277>
- Eska, J., Hidayatullah, & Hambali. (2021). Pelatihan Microsoft PowerPoint untuk Siswa SD. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 134–140.
- Herminingsih, Nurdin, & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 1, 79–84.  
<https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/1040>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- 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>
- 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.  
<http://dx.doi.org/10.33578/jtlee.v4i2.7892>
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16.  
<https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- Putri, F. Z., Putra, Z. H., & Munjiatun, M. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Materi Pecahan Untuk Belajar Mandiri Siswa Kelas Iv Sdn 147 Pekanbaru Di Masa

- New Normal. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 113–126.  
<https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.1079>
- 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>
- Riadi, E., Charles, Arifmiboy, & Junaidi. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Menunjang Proses Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SMP 1 Tilatang Kamang.: *Jurnal Ilmu Pendidik*, 3(1), 174–180.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.
- Sukmadinata, N. S. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya.
- Winanda, W., Putra, Z. H., & Zufriady. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Bantuan Media Tulang Napier terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD IT Diniyah Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250–260.
- Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3258>
- Wulandari, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Rasa Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 981–987.  
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2505>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.  
<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.