

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Dede Ari Sopiandi¹, Emelia¹, Januarita Ulfa Silviana¹, Putri Rahmadani Hasibuan¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: February 14th, 2024

Revised: March 13th, 2024

Accepted: March 30th, 2024

Keywords:

ADDIE

Learning IPAS

Learning Media

Interactive PowerPoint

ABSTRACT

This research is a research and development (R&D) study which aims to develop an interactive Powerpoint-based science learning media with a focus on food webs and food chains in class V elementary schools. This research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely : Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection uses a validation questionnaire. The Interactive Powerpoint trial was carried out on 10 fifth grade elementary school students. Based on the data obtained from the results of the Interactive Powerpoint media trial, researchers obtained the results, namely first, 8 students said they had never learned using Interactive Powerpoint media, while 2 students said they had learned using Interactive Powerpoint media. Second, all 10 students said that the Interactive Powerpoint media was fun and not boring, so they were very enthusiastic and happy when learning using Interactive Powerpoint media. Third, 10 students said that this Interactive Powerpoint media helped them understand the subject matter and increased their interest in learning.

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



Corresponding Author:

Putri Rahmadani Hasibuan

Islamic University Of Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: putriahmdanihasibuan@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah masyarakat (Agus Mustofa, 2007: 16-19).

Kegiatan pembelajaran ialah salah satu proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Guru menjadi pemeran utama dalam proses pembelajaran supaya siswa memiliki keinginan belajar sendiri (Usman, 2012; Abbudin, 2009). Pembelajaran yang baik hendaknya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pada setiap peserta didik. Guru tidak hanya sekedar menjelaskan materi yang akan diajarkan, tetapi guru juga berperan dalam menyiapkan peserta didik untuk bertanya, mengadakan eksperimen, mengamati lingkungan sekitar, serta mengkomunikasikan penemuan fakta dan konsep sendiri.

Kurikulum menjadi bagian utama dalam pelaksanaan pembelajaran pada seluruh jenjang pendidikan, dalam sistem pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan kurikulum,

perubahan kurikulum pun dimulai dari tahun 1947 yang sangat sederhana setelah itu berakhir dengan kurikulum 2013, pergantian kurikulum tidak terlepas dari pertumbuhan era yang serba digital (Muhsam et al, 2021). Kemudian, muncullah kurikulum merdeka sebagai wujud penyempurnaan kurikulum terdahulu. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dan berpusat pada siswa. Guru dan sekolah juga diberikan kebebasan dalam mencocokkan pembelajaran, dan dibentuk program sekolah penggerak yang menunjang tiap sekolah untuk menghasilkan siswa yang berkepribadian sebagai siswa pelajar pancasila.

Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memainkan peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, serta dapat membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga untuk mempertahankan minat serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendekatan konvensional dalam pembelajaran semakin bergeser menuju penggunaan teknologi digital. Hal ini membawa dampak signifikan terhadap pola interaksi antara guru dan siswa. Siswa yang terbiasa dengan literasi teknologi cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan media digital dibandingkan dengan metode yang konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pembelajar dapat belajar kapanpun dan di manapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak (Hendraningrat & Fauziah, 2022).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Bagi seorang pendidik, kemampuan untuk memilih dan mengelola media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa menjadi keterampilan yang sangat diperlukan. Hal ini tidak hanya membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Menurut (Amelia, 2023) penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan tentang hal baru serta memberikan motivasi dan pengaruh psikologis siswa terhadap pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Muatan pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir ilmiah dan mampu melakukan kegiatan yang berkaitan dengan alam dan seisinya (Winangsih, 2023). Muatan pelajaran IPS ialah yang berhubungan dengan beberapa gabungan dari

ilmu sosial yaitu sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, politik hukum dan juga budaya. Kemudian, IPS juga berhubungan dengan kehidupan kita sehari-hari (Trianto 2010 : 171). Berdasarkan beberapa penelitian, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran seperti buku, gambar, alat peraga untuk pelajaran IPA (winangsih, 2023). Sedangkan pelajaran IPS guru juga masih banyak yang menggunakan media pembelajaran seperti buku, peta, globe (Putri, 2023). Penggunaan media pembelajaran tersebut cenderung membuat siswa merasa bosan, kurang menyenangkan, dan mengantuk, sehingga siswa siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang beragam akan mempengaruhi suasana proses pembelajaran yang tidak membosankan dan tentunya akan meningkatkan minat siswa untuk belajar (Satriya, 2006).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pada pembahasan ini, peneliti mengambil mata pelajaran IPAS yang mana IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Dimana, kurikulum ini merupakan kurikulum baru (Agustina et al, 2022). Kemudian, topik yang peneliti bahas ialah mengenai Rantai Makanan pada kelas V. Powerpoint interaktif adalah media yang kami gunakan dalam menyampaikan informasi pada proses belajar mengajar.

Microsoft Powerpoint merupakan suatu perangkat lunak yang desain khusus, guna menampilkan program multimedia yang cocok digunakan untuk presentasi. Dalam hal ini, bisa menjelaskan suatu hal melalui suatu gambar, video, maupun animasi. Di dalam Powerpoint ini kita bisa menuangkan ide-ide kita untuk menjelaskan suatu hal yang bisa dikemas secara menarik tetapi tidak mengurangi kualitas materi yang akan disampaikan. Tampilan di dalam Powerpoint ini sangat mendukung karena pada setiap lembar atau halamannya bisa disambungkan dengan halaman lain menggunakan hyperlink.

Powerpoint interaktif merupakan salah satu program Microsoft Office PowerPoint yang mana interaktif sendiri memiliki arti sebuah komunikasi yang didalamnya terjadi timbal balik antara satu dengan lainnya. Powerpoint interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Tampilan yang didesain menarik agar siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran dan bisa lebih interaktif.

Menurut Arsyad (2009:3), interaktif adalah sebuah komunikasi dua arah yang memiliki hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Jadi, pembelajaran interaktif ini memiliki peran untuk aktif yaitu peserta didik. Dengan menggunakan media Powerpoint interaktif peserta didik mampu untuk ikut serta berperan aktif dalam menghasilkan kelas yang lebih efektif dan berkualitas.

Media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep (Novita & Harahap, 2020) dan mampu meningkatkan antusiasme siswa (Putri & Sibuea, 2014) karena tanggapan siswa terhadap media Powerpoint interaktif sangat baik (Warkintin & Mulyadi, 2019). Media pembelajaran interaktif berbantuan Powerpoint sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Aplikasi Powerpoint biasanya digunakan dalam kegiatan presentasi (Grech, 2018; Hasanudin et al., 2019). Powerpoint adalah suatu software yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah (Baker et al., 2018; Lohr et al., 2021; SisteIswanto et al., 2018). Apabila penggunaan media pembelajaran dikembangkan secara kreatif proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik (Lin et al., 2021; Saifudin et al., 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diperoleh media powerpoint interaktif baik, valid dan layak digunakan. Suatu media pembelajaran interaktif sangat perlu dikembangkan untuk dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, hal tersebut dipaparkan oleh beberapa ahli. Harapan dikembangkannya media ini agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS serta dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan powerpoint pada materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan kelas V di Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik selama proses pembelajaran sehingga nantinya peserta didik bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) biasanya menggunakan metode survey, eksperimen dan pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan produk berupa Powerpoint Interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan materi jaring-jaring makanan dan rantai makanan kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu : (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V sebanyak 10 orang siswa.

Tabel 1. Daftar siswa uji coba terbatas

No	Inisial	Kode
1.	A	Peserta didik 1
2.	C	Peserta didik 2
3.	R	Peserta didik 3
4.	J	Peserta didik 4
5.	O	Peserta didik 5
6.	Z	Peserta didik 6
7.	P	Peserta didik 7
8.	S	Peserta didik 8
9.	B	Peserta didik 9
10.	H	Peserta didik 10

HASIL PENELITIAN

a. Hasil *Analysis*

Pada tahap pertama kami terlebih dahulu menganalisis kurikulum yang sedang digunakan oleh satuan pendidikan, yaitu kurikulum Merdeka. Menurut. Kepmendikbudristek No. 56 Tahun (desain) 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum Pemulihan Pembelajaran merancang (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya. Oleh karena itu pentingnya menganalisis kebutuhan-kebutuhan yang mendasar dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat diimplementasikan dengan baik dan terwujud.

Pada materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan kelas V SD, peserta didik sangat membutuhkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan agar peserta didik tersebut dapat mengembangkan pengetahuan mereka dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang telah kami lakukan pada siswa kelas V sekolah dasar, mengatakan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Maka, kami memanfaatkan media pembelajaran yaitu Powerpoint Interaktif. Powerpoint Interaktif ini mencakup gambar, audio, games dan kuis, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan juga inovatif.

b. Hasil *Design*

Pada tahap desain, kegiatan awal yang dilakukan adalah merancang flowchart. Tujuan dari merancang flowchart yaitu menunjukkan alur program dari media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Kemudian, pengumpulan bahan-bahan seperti materi ajar, background, backsound, animasi, audio dan gambar. Bahan- bahan yang dikumpulkan berupa materi ajar Rantai makanan dan Jaring-jaring makanan yang diperoleh melalui berbagai sumber yang dianggap relevan. Tahap ketiga, yaitu memilih template powerpoint menyesuaikan dengan tema materi pelajaran yaitu Rantai makanan dan Jaring-jaring makanan dan merancang tampilan materi ajar.

c. Hasil *Development*

Pada tahap pengembangan, membutuhkan ide-ide kreatif dalam merancang konsep Powerpoint Interaktif yang akan dikembangkan. Adapun langkah langkah dalam pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif adalah sebagai berikut :

1. Menentukan software yang akan digunakan, kami menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint dan aplikasi Pinterest dalam pembuatan Powerpoint Interaktif.
2. Membuat rancangan mengenai apa saja yang akan ditampilkan didalam Powerpoint Interaktif. Powerpoint Interaktif yang kami rancang memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, kuis dan games. Selain itu, kami menambahkan beberapa fitur seperti suara dan animasi serta menu seperti *play*, *back*, *next* dan *home* didalam Powerpoint Interaktif tersebut. Kami juga mengunduh beberapa gambar menggunakan aplikasi Pinterest untuk menambahkan keindahan disetiap tampilan Powerpoint Interaktif.
3. Pada *slide* pertama berisi judul materi pelajaran, keterangan kelas dan menu *play*. Ketika menu *play* ditekan maka akan masuk pada *slide* kedua yang berisi tujuan pembelajaran,

materi ajar, kuis dan games. Kuis dan games yang dibuat disesuaikan dengan materi pelajaran yaitu Rantai makanan dan Jaring-jaring makanan pada kelas V sekolah dasar.

Kegiatan pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dan kebutuhan belajar yang dapat dilihat dari kompetensi dasar dan indikator.



Gambar 1. komponen media pembelajaran Powerpoint Interaktif



Gambar 2. komponen soal powerpoint interaktif

d. Hasil Implement dan Evaluate

Pada tahap implementasi, kami menguji cobakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini dengan 10 orang siswa kelas 5 sekolah dasar. Media pembelajaran Powerpoint Interaktif di uji cobakan kepada siswa, Setelah Powerpoint Interaktif ditampilkan kami akan meminta tanggapan dari 10 siswa tersebut (Tabel 1).

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah memperlihatkan dan menjelaskan terlebih dahulu Powerpoint Interaktif kepada siswa. Setelah itu, menunjukkan tiap-tiap halaman Powerpoint Interaktif dan menjelaskan fungsi dari beberapa menu yang ada pada Powerpoint Interaktif tersebut. Kemudian, tahap kedua peneliti menguji coba siswa melalui soal kuis yang ada pada Powerpoint Interaktif. Setelah siswa selesai melakukan kegiatan belajar dengan

media Powerpoint interaktif kemudian peneliti meminta tanggapan siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada mereka.

Berikut dialog wawancara yang dilakukan peneliti dengan 10 orang siswa mengenai media Powerpoint interaktif.

Pertanyaan	Tanggapan
Pewawancara : “ baru saja kita belajar mengenai rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan menggunakan Powerpoint Interaktif, apakah anak ibu pernah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif ini?	Narasumber : “ 8 orang siswa menjawab belum pernah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif”. “ 2 orang siswa menjawab sudah pernah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif”.
Pewawancara : “ jadi, bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif ini?	Narasumber : “ semua siswa menjawab : seru dan menyenangkan bu, karena tampilan Powerpointnya ada gambar, suara dan games nya bu. Sehingga kami tidak merasa bosan”.
Pewawancara : “ apakah menurut anak-anak ibu, dengan menggunakan media Powerpoint Interaktif ini bisa membantu anak-anak ibu memahami materi pelajaran?”	Narasumber : “ semua siswa menjawab : iya bu, kami senang sekali kalau media Powerpoint Interaktif ini digunakan dalam pembelajaran, karena materi yang disajikan singkat, padat dan jelas. Selain itu, ada kuis dan games nya jadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba media Powerpoint Interaktif, Peneliti memperoleh hasil yaitu *pertama* 8 peserta didik mengatakan belum pernah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif, sedangkan 2 siswa mengatakan sudah pernah belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif. *Kedua* dari ke-10 siswa semua mengatakan bahwa media Powerpoint Interaktif menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka sangat antusias dan senang ketika belajar menggunakan media Powerpoint Interaktif. *Ketiga* 10 siswa mengatakan bahwa media Powerpoint Interaktif ini membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

PEMBAHASAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan agar memperoleh pengetahuan, mampu menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap siswa. Perubahan perilaku dan hasil belajar siswa menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila siswa memiliki motivasi untuk belajar. motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang muncul pada diri peserta didik mengarah pada kegiatan belajar, memberikan bimbingan serta menjamin kelangsungan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Sardiman, 2012).

Ada banyak cara yang bisa guru lakukan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. salah satu caranya dengan mengembangkan strategi pembelajaran sebagai motivasi eksternal siswa untuk belajar. Strategi pembelajaran meliputi metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam belajar. Hal tersebut disebabkan karena secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena dengan menggunakan media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Pada prinsipnya media itu digunakan dalam proses pembelajaran tujuannya ialah untuk membuat cara berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien (Rusyan, 1993).

Media pembelajaran merupakan sarana dalam bentuk apapun yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar yang tinggi. Media digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam menyampaikan materi. Jadi, media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif. Media pembelajaran berpengaruh terhadap suasana kelas, suasana kelas bisa menjadi senang dan juga ceria. Oleh sebab itu, guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat (Nurseto, 2011).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah *Microsoft Powerpoint Interaktif*. Media pembelajaran Powerpoint adalah media pembelajaran yang telah umum digunakan oleh para guru. Aplikasi ini adalah salah satu bagian dari beberapa program yang ada di *Microsoft Office* yang biasa dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi berbasis multimedia (Mulyawan dalam Maryatun, 2015). Aplikasi Powerpoint juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap dan menarik seperti menyisipkan gambar, audio, animasi, video sehingga tampilannya lebih menarik (Misbahudin dalam Hikmah 2020). Beberapa kelebihan dari media Powerpoint yaitu menarik, dapat merangsang siswa, tampilan visual mudah dipahami, bersifat kondisional dan praktik (Wardani et al., 2017). Selain itu, penggunaan media Powerpoint Interaktif dapat menarik perhatian dan minat siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Irfan et al., 2019). Media Powerpoint juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Misbahudin et al., 2018).

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan sarana dalam bentuk apapun yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran berpengaruh terhadap suasana kelas, suasana kelas bisa menjadi senang dan juga ceria. Dalam pembahasan ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif. Powerpoint inetraktif ini dapat menarik perhatian dan minat siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uji coba powerpoint interaktif pada siswa kelas v hasil yang diperoleh yaitu seluruh siswa menyatakan bahwa media powerpoint interaktif menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan media powerpoint interaktif yang peneliti kembangkan cocok diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Baker, J. P., Goodboy, A. K., Bowman, N. D., & Wright, A. A. (2018). Does teaching with PowerPoint increase students' learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 126, 376–387.
- Grech, V. (2018). WASP (Write a Scientific Paper): Optimisation of PowerPoint presentations and skills. *Early Human Development*, 125, 53–56. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2018.06.006>.
- Hasanudin, C., Fitrianiingsih, A., & Saddhono, K. (2019). The Use of Wondershare Filmora Version 7.8.9 Media Apps in Flipped Classroom Teaching. *Review of Computer Engineering Studies*, 6(3), 51–55.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70. Retrieved from DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1205
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19.
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2), 16–27.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Promosi*. 3, (1), 1-13.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43–48.
- Mustofa. (2007). Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 4 (1) 76-88.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36–44.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Putri, Arifah Diana. Lasari, Yufi Latmini. (2023). Analisis Media Pembelajaran Berupa Media Cetak Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2 (2). Retrieved From
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2), (2014).
- Rusyan, A. T.. (1993). *Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bina Budhaya.
- Saifudin, M., Susilaniingsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68– 77.
- Sardiman, A. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Winangsih, Eka. Harahap, Risma Delima. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 7 (1) 452-461.
- Wulandari, A.P. Salsabila, A.A. Cahyani, Karina. Dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5 (2).