

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI MELIHAT KARENA CAHAYA, MENDENGAR KARENA BUNYI KELAS V DI SD NEGERI 1 SEREN

Khrisma Dwi Apriliana¹, Titi Anjarini², Suyoto³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Purworejo
e-mail: khrismaaprilia4@gmail.com

Abstrak: Pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran pada materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi kelas V. (2) Kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek di kelas V SD Negeri 1 Seren yang berjumlah 21 siswa. Dalam penelitian ini menghasilkan data dengan metode observasi, wawancara, angket, dan tes serta ada uji coba terbatas dan uji coba luas. Lembar angket yang ada dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Uji coba terbatas dilakukan oleh 4 siswa dan uji coba luas dilakukan oleh 17 siswa. Hasil dari penelitian berupa kelayakan media powerpoint interaktif dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dengan pemerolehan rata-rata skor dari ahli media sebesar 85%, dan skor dari ahli materi sebesar 80%. Kepraktisan media pembelajaran powerpoint interaktif diperoleh dari rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 93%, uji coba luas sebesar 92%. Jadi, berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa maka media pembelajaran powerpoint interaktif layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Seren.

Kata Kunci: *Interaktif, Media Pembelajaran, Powerpoint*

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA ON THE MATERIAL SEEING DUE TO LIGHT, HEARING DUE TO SOUND FOR CLASS V AT SD NEGERI 1 SEREN

Abstract: *This development aims to (1) Develop learning media on the material of seeing because of light, hearing because of sound for class V. (2) The feasibility of interactive powerpoint learning media on the material of seeing because of light, hearing because of sound for class V. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). In this study, the researcher took subjects in class V of SD Negeri 1 Seren, totaling 21 students. In this study, data was produced using observation, interview, questionnaire, and test methods and there were limited trials and extensive trials. The questionnaire sheets in this study were validation sheets from material experts, media experts, and student responses. Limited trials were conducted by 4 students and extensive trials were conducted by 17 students. The results of the study in the form of the feasibility of interactive powerpoint media were stated to be suitable as learning media with an average score from media experts of 85%, and a score from material experts of 80%. The practicality of interactive PowerPoint learning media is obtained from the average score of the student response questionnaire in the limited trial of 93%, the extensive trial of 92%. So, based on the assessment of material experts, media experts, and student responses, the interactive PowerPoint learning media is feasible and practical to use in learning activities in class V of SD Negeri 1 Seren.*

Keywords: *Interactive, Learning Media, Powerpoint*

Pendahuluan

Pendidikan dimulai dari sekolah dasar, dalam pendidikan sekolah dasar ini siswa memasuki tahap operasional konkret. Pembelajaran di sekolah dasar menjadi awal perkembangan siswa agar bisa melanjutkan pada pendidikan yang lebih tinggi. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan terkait Sistem Pendidikan Nasional, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru kepada siswa yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki moral, mengembangkan pengetahuan agar menjadi lebih baik (Marisyah, 2019).

Semakin berkembangnya zaman tentunya semakin canggih pula pembelajaran yang dapat dilakukan. Hal tersebut membuat suatu perubahan pada kurikulum pendidikan. Kurikulum berganti selain dikarenakan berkembangnya zaman juga disebabkan oleh perkembangan pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi pada setiap kurikulum baru memiliki kekurangan dan kelebihan serta juga terdapat perbedaan antara kurikulum yang lama dengan kurikulum yang baru. Kurikulum pembelajaran yang digunakan sekarang di negara kita ini pada dasarnya selalu berubah dan juga berkembang sesuai dengan perkembangan zaman ini. Kurikulum di Negara Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang mana kurikulum tersebut tentunya memiliki perbedaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan jadwal yang sudah ditentukan dimana pembelajaran akan lebih optimal supaya siswa dapat memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan dalam memilih berbagai bahan ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Kurikulum merdeka ini juga sama seperti kurikulum-kurikulum yang lainnya dengan memiliki kekurangan. Salah satu kekurangan dari kurikulum ini yaitu belum ada media pembelajaran yang menunjang proses suatu pembelajaran tersebut. Pada pengajarannya sendiri tidak sama dengan kurikulum 2013. Adanya permasalahan kekurangan tersebut guru diharapkan dapat mengembangkan serta dapat memanfaatkan suatu media pembelajaran yang baik dan juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menjadi seorang guru harus bisa menyatukan antara kemampuan guru dalam merancang dan penguasaan pada materi dengan teknologi yang berkembang saat ini. Hal tersebut nantinya akan dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa.

Kemajuan teknologi yang masuk ke dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan komputer dan internet sebagai alat serta sumber belajar, perlu segera direspons oleh para pendidik agar teknologi ini bisa dimanfaatkan dengan efektif dalam mendukung proses belajar di kelas. Penggunaan aplikasi powerpoint sebagai alat pembelajaran masih belum optimal, suasana belajar dan penyampaian materi sering kali terfokus pada buku yang membuatnya tampak membosankan atau kurang menarik bagi siswa. Jarang sekali guru memanfaatkan atau membuat materi presentasi sendiri menggunakan powerpoint. Sering kali, mereka hanya mengunduh slide powerpoint yang mudah diakses di internet. Alasan peneliti memilih media powerpoint untuk dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yaitu powerpoint ini bersifat digital, praktis, dan efisien yang mana dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Apalagi powerpoint ini kemudian dijadikan interaktif membuat penggunaannya menjadi lebih aktif dengan mengklik-klik tombol-tombol navigasi.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan. Ada berbagai jenis media yang dapat

digunakan oleh pengajar untuk mendukung proses belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran juga berperan untuk mengurangi rasa jenuh saat belajar (Amalia, 2020; Peprizal dan Syah, 2020; Wardani dan Sudarwanto, 2020). Media dianggap sebagai salah satu elemen dalam komunikasi, berfungsi sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, dan digunakan sebagai alat serta materi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran interaktif adalah media yang mendorong siswa untuk praktek suatu keterampilan dan memberikan umpan balik. Media interaktif berbasis komputer menciptakan suasana belajar yang multimedia, ditandai dengan adanya video dan komputer yang menyajikan pelajaran secara visual dan audio, serta materi video, disajikan dengan pengendalian komputer sehingga murid tidak hanya bisa melihat dan mendengar, tetapi juga memberikan respon secara aktif. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Microsoft Powerpoint*.

Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang memudahkan dalam menyiapkan materi untuk presentasi secara efisien dan sederhana (Anyan et al. , 2020). Powerpoint dapat digunakan secara mudah untuk pembelajaran. Penggunaan PowerPoint untuk pembelajaran menggunakan bantuan LCD proyektor untuk memudahkan menampilkan pembelajaran yang akan disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Desain ini dilengkapi dengan tombol atau kontrol untuk memudahkan pengoperasian, sehingga pengguna dapat dengan mudah memilih hal-hal yang tersedia seperti instruksi penggunaan, materi, dan soal latihan.

Bagi siswa pembelajaran yang hanya ceramah saja itu akan membuatnya merasa cepat bosan, pembelajaran kurang menarik, dan biasanya siswa malah asyik bercanda sendiri. Salah satu agar pembelajaran itu menarik bisa menggunakan media pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran berbasis teknologi yakni menggunakan aplikasi Microsoft powerpoint, powtoon, e-modul, dan lain sebagainya. Dari hasil wawancara, di SD Negeri 1 Seren khususnya kelas 5 ini guru sudah menggunakan media pembelajaran powerpoint ini, akan tetapi masih berupa slide/halaman biasa saja. Permasalahan pada materi yang di hadapi oleh siswa sebagai contoh, pada saat guru menerangkan tentang materi fungsi-fungsi alat indera pada manusia, yang mana siswa belum begitu paham, belum bisa membedakan antara fungsi indera yang satu dengan yang lainnya. Seperti contoh, bagian-bagian mata dan fungsinya, fungsi dari telinga dan bagian-bagian telinga. Saat ini fasilitas pada sekolah tersebut cukup terbilang baik, karena tersedianya LCD dan proyektor. Akan tetapi, fasilitas tersebut hanya digunakan bila guru memerlukan, selebihnya guru hanya terfokus pada buku LKS dan buku penunjang lainnya yang telah disediakan oleh sekolah. Maka dari itu, motivasi siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran akan terlihat kurang.

Berdasarkan pemaparan di atas juga, maka peneliti mencari jalan keluar dari permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mana media tersebut ialah aplikasi perangkat lunak PowerPoint yang dibuat secara interaktif. Pengembangan media tersebut diharapkan mampu menarik perhatian dari siswa untuk membentuk sikap yang aktif dan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat memberikan berupa gambaran yang konkrit tentang materi yang disampaikan. Media PowerPoint Interaktif ini dapat memberikan berbagai tampilan menu yang isinya seperti materi, kuis, video, gambar yang tentunya bersifat interaktif. Interaktif ialah hubungan timbal balik antara pengirim dengan penerima pesan. Oleh karena itu, media pembelajaran PowerPoint Interaktif ini diharapkan dapat membuat suatu pembelajaran itu lebih menarik perhatian siswa dan juga bisa mengatasi kebosanan siswa karena media pembelajaran tersebut sudah dilengkapi dengan fitur-fitur tombol dan soal-soal interaktif serta terdapat video-video yang dapat menambah penjelasan terkait materi tersebut.

Dengan demikian, peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi Kelas V di SD Negeri 1 Seren”.

Metode

Jenis penelitian yang diterapkan adalah metode penelitian pengembangan, yang umumnya dikenal dengan istilah *Research and Development* (R and D). Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman baru kepada siswa mengenai penggunaan media pembelajaran secara interaktif. Beberapa metode yang diterapkan dalam proses penelitian dan pengembangan meliputi metode evaluasi, metode deskriptif, dan metode eksperimen. Proses penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terbagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam model ADDIE ini, pendekatan yang diterapkan berfokus pada teknologi. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, kuesioner, observasi, dan tes. Metode analisis data yang diterapkan meliputi analisis validasi ahli, analisis kuesioner respon siswa, pertanyaan uji terbatas, serta uji lapangan yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi

Pengembangan media untuk proses belajar ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk presentasi *Powerpoint* yang interaktif terkait materi penglihatan disebabkan oleh cahaya dan pendengaran akibat bunyi untuk siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah penjelasan mengenai data model ADDIE, yaitu

Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari model ini adalah fase analisis. Fase analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Seren. Tujuan dari fase analisis ini adalah untuk menghindari kesalahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Terdapat empat langkah dalam fase analisis ini, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter siswa, dan analisis materi, sebagai berikut :

Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas terhadap permasalahan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran, sumber, dan juga bahan ajar yang digunakan. Adapun permasalahan yang dihadapi siswa selama kegiatan belajar mengajar, siswa hanya menggunakan buku LKS dan buku penunjang lainnya seperti buku paket. Siswa tidak hanya menggunakan LKS dan buku paket sebagai media pembelajaran, adakalanya siswa juga perlu media pembelajaran lainnya untuk menunjang kebutuhan siswa. Salah satunya yaitu media berbasis digital yakni *powerpoint* interaktif. Walaupun media berbasis digital *powerpoint* interaktif ini hanya dapat digunakan pada materi – materi tertentu, akan tetapi media ini mampu menjadikan inovasi baru bagi siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini dijalankan oleh guru, akan tetapi siswa juga bisa mengoperasikannya. Adapun apabila siswa yang mengoperasikannya dengan dua tahapan yaitu uji secara terbatas dan uji secara luas. Siswa sendiri dapat mengoperasikannya menggunakan laptop sekolah yang ada.

Analisis Kurikulum

Tahapan analisis kurikulum ini berdasarkan dengan kurikulum yang digunakan di SD

peneliti lakukan. Kurikulum yang digunakan pada SD Negeri 1 Seren saat ini adalah menggunakan kurikulum merdeka.

Analisis Karakteristik Siswa

Menurut hasil observasi dan diskusi yang dilaksanakan oleh peneliti, terungkap bahwa terdapat 23 siswa dalam kelompok usia 10-11 tahun. Mereka memiliki karakteristik yang mencakup sifat aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, mudah tertarik oleh hal-hal baru serta memiliki kemampuan meniru dengan mudah. Selain itu, terlihat adanya perbedaan dalam gaya belajar, minat, dan kemampuan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Berdasarkan analisis dari wawancara tersebut maka tepat sekali jika peneliti mengembangkan Microsoft powerpoint sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat meniru membuat point-point catatan penting yang mudah diingat dan dapat memahami muatan pembelajaran yang siswa pelajari. Selain itu, tetap perlu diterapkannya teori belajar konstruktivistik sehingga siswa semakin terasah pikirannya.

Analisis Materi

Tahapan analisis materi ini yaitu pada materi IPAS kelas V Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi. Materi tersebut sudah diajarkan di kelas. Beberapa sub bab dari materi tersebut sulit untuk siswa pahami yang mana siswa hanya belajar dari buku LKS saja. Hal tersebut diketahui ketika peneliti mewawancarai terkait materi yang menurut siswa itu sulit untuk dipahami secara abstrak. Maka dari itu peneliti berinisiatif menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media penunjang dalam pembelajaran ini. Dimana nantinya tidak hanya menampilkan materi secara singkat dan jelas akan tetapi dapat disisipkan pula video maupun gambar yang lebih jelas.

Analisis Media

Media pembelajaran sebenarnya banyak jenisnya, contohnya ada media pengajaran yang menggunakan audio, media pengajaran yang menggunakan audiovisual, media pengajaran yang menggunakan cetakan, media pengajaran yang menggunakan visual, media pengajaran nyata, dan yang digunakan oleh peneliti yaitu media pengajaran interaktif. Media pengajaran interaktif yang digunakan oleh peneliti dan peneliti lainnya tidak berbeda jauh..

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan ini adalah kelanjutan dari tahap sebelumnya, yaitu tahap analisis. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif mengenai materi melihat melalui cahaya dan mendengar melalui suara untuk kelas V di SD Negeri 1 Seren. Proses perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Mengumpulkan Referensi

Sebelum membuat produk, peneliti terlebih dahulu mencari dan mengumpulkan referensi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dilakukan dengan menggunakan *Canva* dan *Microsoft Powerpoint*. Adapun untuk proses setelah mengumpulkan beberapa referensi langkah selanjutnya adalah membuat rancangan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk dilakukan dengan sesuai kerangka berpikir yang dibuat. Materi produk juga menyesuaikan dengan referensi yang telah dikumpulkan. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Powerpoint* serta menautkan *hyperlink*.

Tahap Pengembangan (Development)

Kegiatan pada fase ini mencakup proses pembuatan produk media pembelajaran, konsultasi tentang produk dengan pembimbing, dan dilanjutkan dengan validasi oleh dosen yang ahli

dalam media dan materi. Aspek yang akan dievaluasi meliputi desain media, warna media, petunjuk penggunaan desain pembelajaran, serta kecocokan materi. Setelah dilakukan evaluasi oleh dosen ahli dalam materi dan media, kita mendapatkan masukan yang dijadikan panduan untuk perbaikan. Validasi dengan ahli dalam materi dan media berlangsung sekitar satu bulan. Produk yang telah direvisi berdasarkan saran dari kedua ahli tersebut kemudian diuji coba secara terbatas pada 4 siswa dan diuji coba secara luas pada 17 siswa di SD Negeri 1 Seren.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan adalah saat di mana media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang telah dirancang kemudian diuji kepada siswa sesuai dengan rencana produk yang telah dibuat. Pelaksanaan dilakukan dalam kondisi nyata di kelas, yang meliputi uji coba dalam skala kecil dan besar. Uji coba skala kecil dan besar ini dilakukan setelah produk yang telah dibuat telah direvisi oleh dosen pembimbing dan kemudian divalidasi oleh validator. Tahap pengujian lapangan dalam penelitian ini mencakup:

Uji Coba Terbatas

Uji coba yang terbatas adalah langkah awal dalam penerapan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif, yang dilakukan satu kali pada 12 Agustus 2025. Media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif diuji coba secara terbatas kepada 4 siswa dari kelas V SD Negeri 1 Seren. Uji coba ini menghasilkan kuesioner tanggapan siswa yang kemudian diikuti dengan perbaikan berdasarkan hasil tanggapan tersebut.

Uji Coba Luas

Pada tahap ini media pembelajaran *powerpoint* interaktif diuji cobakan secara luas kepada 17 siswa SD Negeri 1 Seren. Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2025. Hasil dari percobaan yang dilakukan menunjukkan lembar pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berdasarkan tanggapan siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap penilaian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana tujuan dari pengembangan media pembelajaran berupa *Powerpoint* interaktif yang memuat soal pretest dan posttest telah tercapai. Penilaian ini dilaksanakan pada tanggal 11-12 Agustus 2025. Proses evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap penilaian ini, siswa diberikan tes soal yang berkaitan dengan materi yang ada dalam media pembelajaran untuk mengukur kemampuan mereka setelah menggunakan media tersebut. Penilaian ini juga bertujuan untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran PowerPoint interaktif.

Hasil Uji Coba Produk

Kevalidan Media Pembelajaran

Menurut hasil evaluasi dari validator ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan *powerpoint* interaktif pada materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi di SD Negeri 1 Seren, dapat disimpulkan bahwa :

1. Validator ahli media memberikan penilaian rata-rata sebesar 75%. Ini termasuk kategori baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.
2. Validator ahli materi memberikan penilaian rata-rata sebesar 70%.

Penilaian ini termasuk ke dalam kategori baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil evaluasi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi pada kelas V di SD Negeri 1 Seren dinilai layak dan valid untuk digunakan.

Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil dari pengujian yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh 23 siswa dan 1

guru. Analisis keseluruhan dari tanggapan siswa mengenai media pembelajaran ini menunjukkan nilai rata-rata 92%, sehingga dianggap sangat efektif.

Di sisi lain, analisis tanggapan guru mengenai pengembangan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif pada topik melihat dari cahaya dan mendengar dari bunyi untuk kelas V di SD Negeri 1 Seren mencatat persentase sebesar 94,66%. Oleh karena itu, media pembelajaran yang telah dirancang ini dapat dianggap sangat efektif berdasarkan umpan balik dari guru.

Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil dari uji coba penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif tentang materi melihat dengan cahaya dan mendengar dengan bunyi untuk siswa kelas V mencakup respons dari siswa serta hasil dari pretest dan posttest. Berikut adalah data yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang berkaitan dengan materi melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V:

Uji coba terbatas

Uji coba yang terbatas ini dilaksanakan oleh empat murid dari kelas V di SD Negeri 1 Seren sebagai subyek penelitian. Pada tahap uji coba yang terbatas ini, tujuannya adalah untuk mengukur seberapa praktis media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* interaktif melalui kuesioner yang diisi oleh siswa.

Tabel 1. Uji coba terbatas

No.	Responden (Siswa)	Skor	Kriteria
1.	Responden 1	3, 62	Sangat praktis
2.	Responden 2	3, 37	Sangat praktis
3.	Responden 3	3, 87	Sangat praktis
4.	Responden 4	4,00	Sangat praktis
Rata-rata		3,71	Sangat praktis

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tanggapan siswa terkait penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam uji coba terbatas, diperoleh nilai 93% yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif dianggap sangat praktis. Berdasarkan data yang didapat dari uji coba terbatas, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikategorikan sebagai sangat praktis untuk diterapkan dalam uji coba yang lebih luas tanpa perlu revisi.

Uji coba luas

Uji coba yang luas ini dilaksanakan oleh 17 murid dari kelas V SD Negeri 1 Seren sebagai objek penelitian. Dalam uji coba ini, tujuannya adalah untuk mengevaluasi seberapa praktis media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif dengan menggunakan kuesioner untuk menilai tanggapan siswa.

Tabel 2. Uji coba luas

No	Responden (siswa)	Skor	Kriteria
1.	Responden 1	3,62	Sangat praktis
2.	Responden 2	3,37	Sangat praktis
3.	Responden 3	3, 87	Sangat praktis
4.	Responden 4	3, 62	Sangat praktis

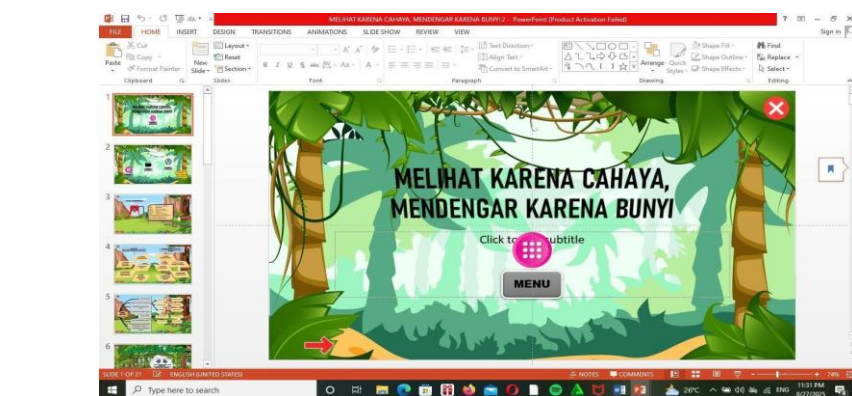
5.	Responden 5	3,50	Sangat praktis
6.	Responden 6	4,00	Sangat praktis
7.	Responden 7	3,75	Sangat praktis
8.	Responden 8	3,87	Sangat praktis
9.	Responden 9	3,37	Sangat praktis
10.	Responden 10	3,50	Sangat praktis
11.	Responden 11	4,00	Sangat praktis
12.	Responden 12	3,87	Sangat praktis
13.	Responden 13	3,62	Sangat praktis
14.	Responden 14	3,87	Sangat praktis
15.	Responden 15	3,50	Sangat praktis
16.	Responden 16	3,37	Sangat praktis
17.	Responden 17	3,62	Sangat praktis
	Rata-rata	3,66	Sangat praktis

Berdasarkan informasi yang didapat dari tanggapan siswa, penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dalam percobaan luas mendapatkan nilai 92% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan rekomendasi dan masukan dari para guru yang ahli di bidang media dan materi. Proses revisi ini dilakukan setelah media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini mendapatkan validasi dari validator. Hasil dari validasi tersebut mencakup penilaian, rekomendasi, dan kritik yang digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan. Berikut adalah perbaikan yang telah dilakukan sesuai dengan saran dari validator:

Cover pada *powerpoint* interaktif. Penggunaan jenis huruf yang kurang sesuai.

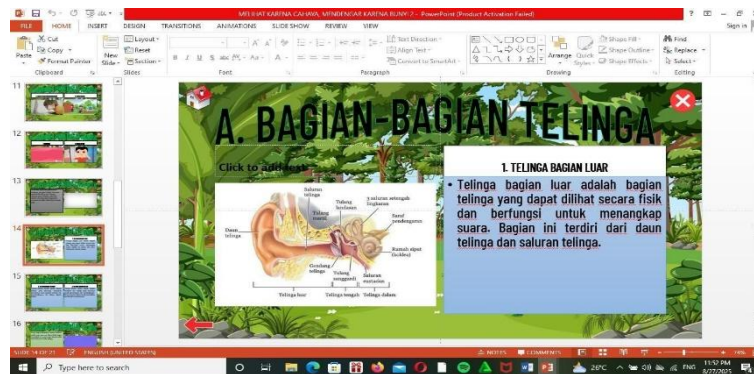


Gambar 1. *Cover* produk awal

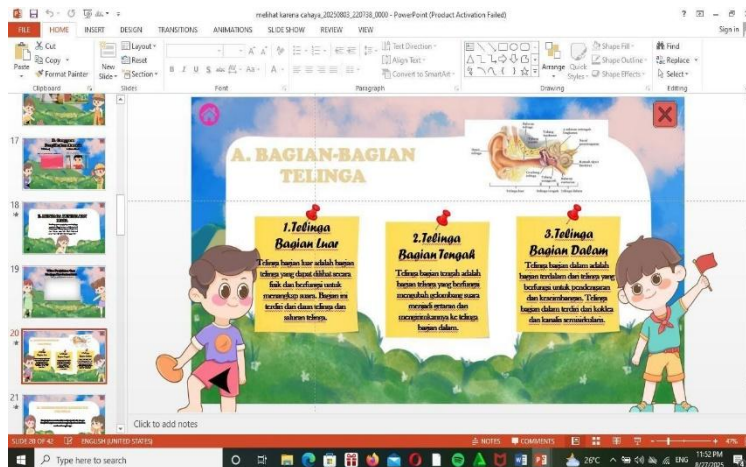


Gambar 2. Cover setelah revisi

Materi belum lengkap tidak ada tombol *next*



Gambar 3. Materi tidak lengkap, tidak ada tombol *next* nya

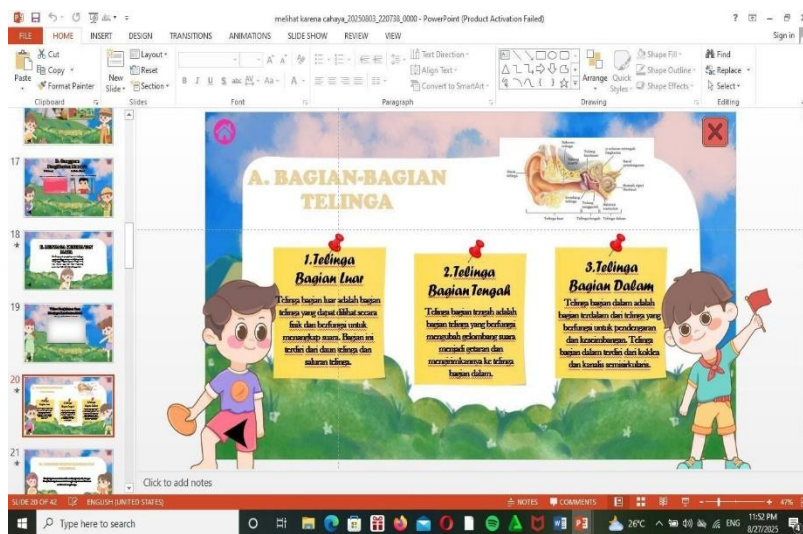


Gambar 4. Materi setelah direvisi

Tidak ada soal interaktif



Gambar 5. Tidak terdapat soal interaktif



Gambar 6. Setelah direvisi

Pembahasan

Media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint* interaktif tentang materi penglihatan melalui cahaya dan pendengaran melalui suara untuk kelas V telah berhasil disusun dan diuji. Informasi yang menghubungkan teori dan hasil penelitian terdahulu akan menghasilkan pembahasan mengenai produk akhir pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tentang materi penglihatan melalui cahaya dan pendengaran melalui suara.. Media pembelajaran ini dikembangkan bisa secara online ataupun tidak. Apabila hendak secara online dapat menggunakan canva terlebih dahulu untuk mencari background yang diinginkan atau juga bisa langsung lewat aplikasi *microsoft powerpoint*. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran dapat langsung diakses lewat laptop maupun *handphone* dan tidak perlu secara online. Materi pelajaran pada *powerpoint* interaktif ini disajikan dalam bentuk teks bacaan, soal latihan dan contoh gambar maupun video. Latihan ujian disediakan di akhir setiap topik pembelajaran, dan sebagai penutup dari semua sesi belajar, evaluasi juga diberikan untuk menilai pemahaman siswa setelah menggunakan materi pembelajaran dengan media *powerpoint* yang interaktif.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif tentang melihat karena cahaya dan mendengar karena bunyi untuk kelas V di SD Negeri 1 Seren, dapat disimpulkan bahwa pengembangan tersebut telah menghasilkan sebuah produk *powerpoint* interaktif yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan media pembelajaran. Proses pengembangan e-modul meliputi beberapa langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi mengenai kelayakan *powerpoint* Interaktif pada materi melihat karena cahaya, mendengar karena bunyi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 85%, sementara ahli media memberikan persentase sebesar 90%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Dari segi kepraktisan, hasil tanggapan siswa terhadap *powerpoint* interaktif ini menunjukkan hasil yang baik, dengan skor 3,71 pada uji coba terbatas dan 3,66 pada uji coba yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. Jurnal PenSil, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Hasanah, N. 2020. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763nGebang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM), 1(2), 34-41 <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. 2022. Pengembangan Media Powerpoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 1800-1809. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Kurikulum 2013 Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. Jurnal Intruksional, 1(2), 122–130. <https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Instruksional/Article/View/6258>
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116-152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1il.26>
- Nurfadhillah, S. 2021. Media Pembelajaran dan Jenis-jenis Media Pembelajaran. CV Jejak. Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, M. W. D. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab 1*. 2(3), 2017–2020. <http://dx.doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Peprizal, & Syah, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 455 467. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217>
- Permatasari, I. A. (2020). Kebijakan Publik (Teori, Analisis, Implementasi Dan Evaluasi Kebijakan). TheJournalish: Social and Government, 1(1), 33-37. <https://thejournalish.com/ojs/index.php/thejournalish/article/view/7>
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32279> 115-121.
- Rohaeni, S. 2020. Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi
- Rosyid, Moh. Zaiful., Sa'diyah, Halimatus., & Septiana, Nanda. 2019. Ragam Media Pembelajaran. Malang.: CV. Literas Nasional.
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA

- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Kemendikbud
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L., & Matematika, J. T. 2020. Pelatihan Pembuatan Media
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 8 (1), 709–715.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/32052.102>
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Abi Hamid, M. 2020. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 5(1), 35-42. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JUPITE>