

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBASIS INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V UPT SPF SDN 106819 SALAM TANI
T.P 2025/2026**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT BASED LEARNING
MEDIA FOR GRADE V SCIENCE SUBJECTS AT UPT SPF
SDN 106819 SALAM TANI T.P 2025/2026***

Canda Gita Clarisa Br Ginting⁽¹⁾, Rinci Simbolon⁽²⁾, Restio Sidebang⁽³⁾,

¹⁾Mahasiswa Prodi PGSD ²⁾Dosen Prodi PGSD ³⁾Dosen Prodi PGSD Universitas Quality
Jl.Ngumban Surbakti No.18 Medan Kode Pos: 20132, Indonesia Tlp: 082226462192

¹candagita774@gmail.com, ²simbolonrinci@gmail.com,

³restiosidebang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan desain pengembangan, membuktikan kevalidan, dan membuktikan kepraktisan media pembelajaran *Power Point* berbasis *Interaktif* untuk siswa kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan metode pengembangan model Richey and Klein atau sering disebut dengan model PPE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Power Point* berbasis *Interaktif* dengan memperhatikan dua aspek kualitas, yaitu valid dan praktis. Teknik pengumpulan data kualitatif melalui dokumentasi dan observasi, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui lembar validasi dan angket. Penilaian validasi ahli media sebesar 88,3%, ahli materi 92,9%, respon guru 91,7 %, dan angket respon peserta didik sebesar 89,9% %, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak. Penggunaan *Power Point* berbasis *Interaktif* sangat layak dalam membantu peserta didik kelas V SD 106819 Salam Tani dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Rantai Makanan.

Kata kunci : Media PowerPoint, Berbasis Interaktif,

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs, describe the development design, prove the validity, and prove the practicality of Interactive-based Power Point learning media for fifth-grade students of SD Negeri 106819 Salam Tani. This study is a development research or Research and Development (R&D) using the Richey and Klein model development method or often called the PPE model which aims to develop Interactive-based Power Point learning media by paying attention to two aspects of quality, namely valid and practical. Qualitative data collection

techniques through documentation and observation, while quantitative data collection techniques through validation sheets and questionnaires. The validation assessment of media experts was 88.3%%, material experts 92.9%, teacher responses 91.7%, and student response questionnaires 89.9%%, so that the developed learning media has very feasible criteria. The use of Interactive-based Power Point is very feasible in helping fifth-grade students of SD 106819 Salam Tani in understanding learning, especially in the subject of Science on the Food Chain.

Keyword : PowerPoint Media, Based Interactive

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah upaya dalam merancang suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Hal ini sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual ,keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan mempunyai peran penting sebagai landasan utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran idealnya melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat memahami konsep secara mendalam dan memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks tersebut, pemerintah bersama berbagai pihak terus mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran di sekolah. Teknologi seperti perangkat lunak dan media digital diyakini dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas hasil belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran bertujuan untuk menanamkan pengetahuan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Agar proses belajar efektif, diperlukan metode inovatif dan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Siswa kelas V SD berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai mampu memahami konsep yang bersifat abstrak. Namun, terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif sering menjadi kendala. Pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi tentang rantai makanan siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak jika pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah atau buku teks.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 September 2025 di SDN 106819 Salam Tani ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran IPAS kelas V, terutama pada materi Rantai Makanan. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dengan media utama berupa buku teks dan *PowerPoint* yang belum *interaktif*. Media *PowerPoint* yang digunakan hanya menampilkan slide berisi teks dan beberapa gambar pendukung tanpa elemen *interaktif*.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas V menunjukkan bahwa keterbatasan keterampilan teknologi menjadi penyebab utama penggunaan media pembelajaran yang monoton. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang bersemangat saat belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan karena kurangnya visualisasi dan interaksi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Penggunaan media yang konvensional dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang penting untuk menjawab tantangan tersebut. Media yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu media yang potensial dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint*. Perangkat lunak ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan fitur-fiturnya. *PowerPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif. Desain yang menarik dan penggunaan fitur tambahan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

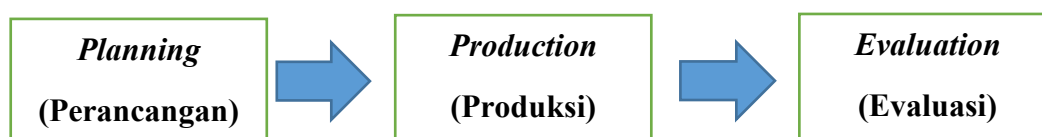
METODE PENELITIAN

Subjek Pengembangan uji ahli atau validasi produk adalah Dosen Universitas Quality yang berpengalaman dan mempunyai kemampuan sebagai ahli media dan ahli materi yaitu Bapak Irwansyah S.pd., M.pd dan Ibu Hotma Tiolina Siregar S.pd.,M.pd. Sedangkan sasaran penggunaan media atau subjek uji coba produk adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani yang berjumlah 20 peserta didik dan guru wali kelas yang ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran *PowerPoint*

Adapun jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R and D). Menurut Sugiyono (2018:396) Metode penelitian

dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk tertentu dengan menggunakan fasilitas penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Power Point* berbasis *interaktif* pada materi Rantai makanan, peneliti juga memiliki tujuan media pembelajaran *Power Point* berbasis *interaktif* ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Power Point* berbasis *interaktif* dengan materi Rantai makanan dikelas V SD Negeri 106819 Salam Tani Tahun Pelajaran 2025/2026.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Richey and Klein. Model penelitian dan pengembangan Richey and Klein meliputi *Planning* (perancangan), *Production* (produksi), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket respon guru dan peserta didik serta lembar validasi.



Gambar Langkah-langkah Pengembangan (Richey and Klein 2009)

TEKNIS ANALISIS DATA

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Pengumpulan data dibutuhkan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian yang dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Observasi, Lembar Validitas, Angket. Teknik analisis data penelitian ada 2 yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan penelitian ini adalah menggunakan data yang diambil dari hasil wawancara, observasi, dan saran dari validator yaitu guru kelas V Sekolah Dasar (SD) dan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Sedangkan data Kuantitatif meliputi Kevaliditan diperoleh dari hasil skor yang diberikan oleh validator yaitu 2 orang dosen PGSD Universitas Quality Medan dan Kepraktisan diperoleh dari hasil skor angket respon guru dan siswa setelah dilakukan penyebaran angket pada tahap uji coba produk.

Tabel 1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	cukup setuju
1	Tidak setuju

(Sumber: Sugiyono, 2020:166)

Dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai akhir

f = jumlah skor perolehan

n = skor maksimal

Tabel 2 Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81 % - 100 %	Sangat valid
71% - 80%	Cukup valid
51% - 70 %	Kurang valid
0% - 50%	Tidak valid

Tabel 3 Skor Penilaian Angket Guru dan Siswa

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Cukup Setuju
1	Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2020:166)

Dengan Rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai akhir

f = jumlah skor perolehan

n = skor maksimal

100% = bilangan konstanta

Tabel 3.1 Presentase Kepraktisan

Penilaian	Kreteria Kepraktisan
81 - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
0% - 40%	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil seperti dibawah ini:

Media sebelumnya	Media yang dikembangkan
 Slide pembuka menampilkan judul dan gambar urutan rantai makanan.	 Slide Pembuka menampilkan animasi gambar hewan serta tombol interaktif disertai alunan musik.
 Slide kedua menampilkan teks yang berisikan pengertian rantai makanan.	 Slide kedua menampilkan tombol menu untuk menuju slide tujuan pembelajaran, materi, tes fokus dan kuis.

 Slide ini menampilkan contoh urutan rantai makanan beserta penjelasan singkat.	 Slide ini menampilkan urutan rantai makanan, jika di klik gambar produsen maka akan muncul penjelasan tentang produsen beserta dengan peranya pada rantai makanan, begitu juga dengan gambar yang lain.
 Slide ini menampilkan teks kesimpulan mengenai materi rantai makanan disawah.	 slide ini menampilkan teks kesimpulan beserta gambar yang menarik.
	 Slide ini menampilkan tentang tes fokus terhadap peserta didik. Peserta didik akan mencocokkan gambar yang sesuai dengan rantai makanan di sawah.

Kevalidan media pembelajaran merupakan salah satu aspek utama yang menentukan kualitas produk. Berdasarkan hasil validasi produk yang dinilai oleh ahli media dan materi termasuk dalam kategori sudah sangat layak digunakan. Penilaian ini divalidasi oleh ahli media bapak Irwansyah S.Pd., M.Pd maka diperoleh data penilaian 88,3% dan ahli materi Ibu

Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd. dengan presentase 92,9% dari penilaian kedua validator tersebut jika dipresentasikan memperoleh kategori sangat valid atau sudah sangat layak digunakan untuk melakukan penelitian. Dengan demikian media *PowerPoint* berbasis *Interaktif* sangat layak untuk digunakan atau diterapkan proses pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari angket respon siswa dan guru.

1. Tanggapan Siswa

Berdasarkan hasil dari angket respon siswa diperoleh hasil seluruh angket respon peserta didik dengan skor rata-rata 89,9% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* sangat memotivasi, menarik dan penggunaan kuis yang ada pada *powerpoint* berbasis *interaktif* mudah dimengerti dan sesuai dengan materi. Dengan demikian tingkat kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *interaktif* yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat praktis.

2. Tangapan Guru

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari angket respon guru dapat diperoleh rata-rata persentase 91,7% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* ini menarik dan mudah dipahami. Guru menilai media pembelajaran ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu dalam menjelaskan urutan rantai makanan, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu media ini mudah dioperasikan pada fasilitas sekolah yang tersedia, seperti laptop dan proyektor. Dengan demikian tingkat kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *interaktif* yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penulisan yang dilakukan di V UPT SPF SD Negeri 106819 Salam Tani T.P 2025/2026 dapat disimpulkan sebagai berikut: Kevalidan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Interaktif* pada mata pelajaran IPAS materi Rantai makanan di Kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani yang dikembangkan dengan hasil penilaian validator media diperoleh persentase 88,3% dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh persentase 92,9% dengan kategori sangat

valid. Dengan data yang diperoleh tersebut *PowerPoint* berbasis *Interaktif* memiliki kualitas sangat valid untuk digunakan.

Kepraktisan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Interaktif* pada mata pelajaran IPAS materi Rantai akanan di Kelas V SD Negeri 106819 Salam Tani dari data angket respon siswa terhadap media *PowerPoint* berbasis *Interaktif* dengan hasil diperoleh persentase 89,9% dengan kategori sangat praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas V diperoleh persentase 91,7% dengan kategori sangat praktis. Dengan data yang diperoleh tersebut *PowerPoint* berbasis *Interaktif* sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Milawati, D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Miftah, M. (2022). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhibbinsyah. (2020). *Proses Pendidikan: Unsur Fundamental dalam Penyelenggaraan Pendidikan di Semua Jenjang*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Sa'dun Akbar (2013:157) *Kriteria validitas, instrumen perangkat pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sasmitha, Ismi Dwi, Eka Sari Setianingsih, and Choirul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Wawasan Pendidikan* 4.1 (2024): 241-252.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2020:166) *Kategori penilaian skala likert*. Bandung : Alfabeta
- Syavira, Nadia (2021): 84-93. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5.1