



---

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT  
PADA MATERI GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV  
SD NEGERI 101819 PANCURBATU**

**DEVELOPMENT OF BASED LEARNING MEDIA POWERPOINT ON  
THE FORCE MATTER AROUND US CLASS IV STATE PRIMARY  
SCHOOL 101819 PANCURBATU**

Wena Menina br Ginting

Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Quality

Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara  
20132, Indonesia

Email : [hasnisuciawati@gmail.com](mailto:hasnisuciawati@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint pada materi gaya di sekitr kita kelas IV SD Negeri 101819 Pancurbatu . Penelitian pengembangan ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis powerpoint. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan menggunakan model Richey and Klein atau PPE (Planning, Production dan Evaluation). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media ajar berbasis aplikasi canva adalah lembar validasi oleh ahli media dan materi, dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh presentase 98,3% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi diperoleh presentase 75% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media powerpoint yang dilakukan oleh guru kelas IV diperoleh data presentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas IV SD Negeri 101819 pancurbatu diperoleh data presentase sebesar 96,7% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV SD Negeri yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata kunci : Pengembangan media, pembelajaran berbasis powerpoint.

**ABSTRACT**

This development research aims to develop PowerPoint-based learning media on style material around us in class IV of SD Negeri 101819 Pancurbatu. This development research is to determine the level of validity and practicality of PowerPoint-based learning media. This



---

research uses a Research and Development approach using the Richey and Klein or PPE (Planning, Production and Evaluation) model. The instruments used to measure the validity and practicality of teaching media based on the Canva application are validation sheets by media and material experts, and teacher and student response questionnaire sheets. The research results showed that the validation results from media expert validators obtained a percentage of 98.3% with a very valid category. The material expert validator obtained a percentage of 75% with a very valid category. As for the powerpoint media practicality test carried out by the class IV teacher, the percentage data was obtained at 91.6% with the category very practical to use and the practicality test for responses from class IV students at SD Negeri 101819 Pancurbatu obtained percentage data at 96.7% with the very practical category. In this way, the PowerPoint-based learning media based on the style material around us for Class IV State Elementary Schools that was developed is declared to be valid and practical.

*Keywords: Media development, PowerPoint-based learning.*

## **PENDAHULUAN**

Pada jenjang sekolah dasar (SD), pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar membutuhkan metode yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Siswa tingkat sekolah dasar, terutama pada kelas IV, berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk mulai memahami konsep abstrak. Namun, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sering menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Pada materi IPA, khususnya materi tentang gaya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau buku teks. Berdasarkan hasil observasi di SDN 101819 Pancurbatu, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPA dikelas IV, terutama pada materi gaya disekitar kita.

Guru sering menggunakan metode dengan media pembelajaran yang kurang variatif seperti ceramah dengan menggunakan buku teks sebagai media utama dan media powerpoint sebagai media tambahan. Media powerpoint yang digunakan hanya sebatas tampilan slide yang memaparkan penjelasan-penjelasan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan



---

beberapa gambar karakter sebagai penghias slide powerpoint. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru wali kelas IV SDN 101819 Pancurbatu, penggunaan powerpoint pada mata pelajaran IPAS biasanya hanya menggunakan powerpoint biasa pada saat proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan keterampilan teknologi guru, atau kurangnya sumber daya yang mendukung dan lain sebagainya. Siswa sering merasa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan tampilan yang klasik. Akibatnya siswa akan kesulitan memahami konsep gaya melalui penjelasan teks dan verbal tanpa adanya visualisasi yang memadai. Masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Kurniawan dan Widiastuti (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu, alat maupun sarana yang bisa didesain dan dimanfaatkan oleh guru secara sistematis untuk menyampaikan pesan agar capaian pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Keterlibatan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar dapat menstimulus fokus peserta didik. Milawati (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional juga berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi penting dalam rangka menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Media yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya akan membantu siswa lebih fokus dalam belajar, tetapi juga akan meningkatkan hasil belajar mereka.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang sering disebut dengan Research and Development (R & D). Fatirul dan Walujo (2022 : 9) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Kemudian Sugiono



---

(dalam Sholeh, 2019) menyatakan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputro (dalam Karo-karo, 2024) mengemukakan metode research and development adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam satu bidang keahlian tertentu yang bisa saja diikuti oleh produk sampingan tertentu. Berdasarkan pengertian diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode R&D untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV. Media pembelajaran interaktif tersebut akan diujicobakan di sekolah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Tahapan menurut Richey and Klein dijelaskan sebagai berikut :

Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik. Fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi, dan Evaluasi. Menurut Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), planning adalah kegiatan membuat rancangan atau rencana produk yang dibuat. Perencanaan ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan untuk perancangan media pembelajaran baru. Kegiatan ini meliputi observasi langsung ke SDN 101819 Pancurbatu, melakukan wawancara kepada wali kelas IV ke SDN 101819 Pancurbatu, memberikan angket kepada siswa, serta menganalisis kurikulum.

#### a. Tahap Perancangan (Planning)

Menurut Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), planning adalah kegiatan membuat rancangan atau rencana produk yang dibuat. Perencanaan ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan untuk perancangan media pembelajaran baru. Kegiatan ini meliputi observasi langsung ke SDN 101819 Pancurbatu, melakukan wawancara kepada



---

wali kelas IV ke SDN 101819 Pancurbatu, memberikan angket kepada siswa, serta menganalisis kurikulum. Tahapan perancangan dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran yang akan dibangun. Rencana desain produk pengembangan ini yaitu, sebagai berikut;

1. Menetapkan materi.

Pada penetapan materi, disesuaikan dengan indentifikasi masalah saat observasi awal yang ditemukan yaitu pada pembelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita siswa kelas IV SD

2. Pencarian materi.

Rancangan yang dilakukan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah Gaya disekitar kita. Materi gaya disekitar kita ini dipelajari pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 101819 Pancurbatu.

3. Fasilitas Sekolah

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SDN 101819 Pancurbatu diperoleh bahwa tersedianya fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran disekolah seperti tersedianya infocus, speaker, kepemilikan laptop oleh masing - masing guru, sumber listrik yang memadai, adanya perpustakaan yang dimana perpustakaan tersebut memiliki buku-buku yang membantu peserta didik dalam belajar dan adanya media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran didalam kelas.

4. Pemilihan Media.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 101819 Pancurbatu, bahwa media pembelajaran berbasis digital sudah diterapkan di sekolah tersebut, tetapi yang digunakan hanya sebatas power point yang bersifat konvensional atau hanya menampilkan slide-slide yang berisikan tulisan tulisan materi pembelajaran khususnya pada materi gaya disekitar kita. Siswa beserta guru juga mampu untuk mengikuti pembelajaran berbasis digital. Oleh karna itu peneliti ingin mengembangkan media interaktif. (ganti jadi bagaimana cara mu mengembangkan disekolah)

b. Tahap Produksi (Production)



---

Menurut Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39) tahap produksi melibatkan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator penelitian. Indikator disusun berdasarkan kurikulum merdeka. Pada tahapan ini peneliti akan membuat media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Dengan demikian pada tahap produksi peneliti membuat media pembelajaran dengan cara sebagai berikut :

1. Powerpoint

Powerpoint merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan materi pembelajaran dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Pendesainan warna, template dan pemilihan kata dibuat semenarik mungkin.

2. Media Interaktif

Media Interaktif adalah media yang memiliki kemampuan kemampuannya untuk merespons tindakan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan terlibat daripada media tradisional yang bersifat satu arah, seperti buku cetak atau siaran televisi

c. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Menurut Richey and Klein (dalam Sugiyono, 2016: 39), tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan. Di tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat akan dinilai oleh dua orang ahli materi dan ahli validasi media untuk mengevaluasi kelayakan materi dan media tersebut dan membuat laporan evaluasi. Tahap evaluasi mencakup analisis data hasil validasi produk, yang dilakukan dengan menganalisis data dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, juga dilakukan analisis data dari pengguna atau siswa untuk mengetahui pandangan dan penilaian mereka terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah tahap evaluasi, yang melibatkan validasi dan revisi dari tahap sebelumnya, maka dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint.



---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN 101819 Pancurbatu adalah satuan pendidikan dengan jenjang sekolah tingkat dasar yang bergerak dibidang pendidikan guna melahirkan siswa yang berwawasan ilmu pengetahuan, teknologi serta memiliki keterampilan. SDN 101819 Pancurbatu dalam melaksanakan kegiatannya dinaungi oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 101819 Pancurbatu, yang terletak di Desa Kutambaru, Kecamatan Munte, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, merupakan lembaga pendidikan dasar negeri yang telah mendapatkan SK Ijin Oprasional sejak 14 Februari 2018. Sekolah ini dikenal sebagai salah satu sekolah yang memiliki peran penting dalam mencerdaskan anak-anak di wilayah tersebut. Sekolah ini memiliki komitmen tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan bagi para siswanya. Terbukti dengan raihan akreditasi "B" yang diraih pada tahun 2023 berdasarkan 105/BAN-PDM/SK/2023. SDN 101819 Pancurbatu bukan hanya tempat menimba ilmu, tetapi juga wadah bagi para siswa untuk mengembangkan bakat dan minat mereka. Dengan dukungan para guru yang berpengalaman dan fasilitas yang memadai, sekolah ini siap mencetak generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada materi Gaya Disekitas Kita kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint ini mengikuti model pengembangan Richard and Klein meliputi Planning (perancangan), Production (produksi), dan Evaluation (evaluasi). Sebagaimana dijelaskan dalam tahapan berikut ini.

### Perancangan (Planning)

Tahap perancangan ini meliputi menetapkan materi, pencarian materi, rangkuman materi, dan pemilihan media.

- a. Menetapkan materi
- b. Pencarian materi



---

c. Fasilitas sekolah

d. Pemilihan media

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut. Kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV SDN 101819 Pancurbatu diperoleh hasil penilaian ahli media dengan persentase 98,33%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli media berada pada keterangan sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,33%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli materi berada pada keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat kevalidan materi pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV SDN 101819 Pancurbatu diperoleh hasil tanggapan siswa dengan skor rata-rata 96,75% dengan kategori sangat Praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sangat memotivasi dan menarik. Hasil tanggapan guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,67% dengan keterangan sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini menarik dan mudah di pahami. Guru menilai media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Adapun Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV SDN 101819 Pancurbatu diperoleh hasil penilaian ahli media dengan persentase 98,33%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli media berada pada keterangan sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,33%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli materi berada pada keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat



---

kevalidan materi pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

2. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi gaya disekitar kita kelas IV SDN 101819 Pancurbatu diperoleh hasil tanggapan siswa dengan skor rata-rata 96,75% dengan kategori sangat Praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sangat memotivasi dan menarik. Hasil tanggapan guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,67% dengan keterangan sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini menarik dan mudah di pahami. Guru menilai media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah SMN, Pratama A, Setyaningrum A, Mughni RM, 2023. Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Anyan A, Ege B, & Faisal H, 2020. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point. JUTECH: journal education and technology, 1(1).
- Deeppublish, 2021. Pengertian Penelitian Pengembangan: Tujuan, Ciri-ciri, Alasan & Caranya. Diakses pada 15 September 2024 dari Deeppublish : <https://penerbitdeeppublish.com/penelitian-pengembangan/>
- Kurniawan B, Widiastuti NPK, 2022. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL. Bandung : Penerbit Widina.
- Kustandi C, & Darmawan D, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta : Kencana (Divisi Prenada Media Group).

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Sainstek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 4, Maret 2025

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



---

Maghfiroh I, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Virus Dan Organisme Prokariotik Untuk Madrasah Aliyah (MA) [Thesis] Universitas Pendidikan Ganesha.