

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS POWERPOINT DI KELAS IV SD NEGERI 106143
SUKAMAJU KECAMATAN SUNGGAL T.P 2022/2023**

**DEVELOPMENT OF POWERPOINT-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA IN CLASS IV SD NEGERI 106143
SUKAMAJU, SUNGGAL DISTRICT T.P 2022/2023**

**Grace Paulin Ester Lase¹, Mahasiswa PGSD Universitas Quality
Gemala Widiyarti², Dosen PGSD Universitas Quality
Siti Zahara Harahap³, Dosen PGSD Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti no. 18, Kode Pos 12345, Indonesia
1grlase1509@gmail.com**

Abstrak

Salah satu media pendukung dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran Tematik subtema Sistem Peredaran Darah Manusia di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model penelitian Richey and Klein yang meliputi tiga tahap yaitu: tahap *planning* (perencanaan), tahap *production* (produksi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan wawancara, kemudian angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan model dan uji coba model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini yang dikembangkan dinyatakan valid dan reliable. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 4,33% dan 4,73%. Kemudian hasil reliabilitas yang diperoleh dari respon guru mendapatkan nilai rata-rata 4,75%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* dinyatakan valid dan reliable dan dapat diterapkan pada siswa kelas IV SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Richey and Klein, Pengembangan, *Powerpoint*

Abstract

One of the supporting media in the teaching and learning process which causes the teaching and learning process to be less than optimal. To overcome this can be done by using interactive learning media based Powerpoint. The purpose of this research is to produce media-based interactive learning products Powerpoint in learning Thematic sub-theme of the Human Circulatory System in class IV SD. The research method used is R&D (Research and Development) with the research model Richey and Klein which includes three stages, namely: stage planning (planning), stage production (production), and stages evaluation (evaluation). Data collection techniques used in this study were interviews, then questionnaires and documentation. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis techniques. Model development and model testing. The results showed that the media based interactive learning powerpoint this developed was declared valid and reliable. Media validation and material validation showed an average score of 4.33% and 4.73%. Then the reliability results obtained from the teacher's response get an average value of 4.75%. Based on the value obtained, the development of interactive learning media is based Powerpoint declared valid and reliable and can be applied to fourth grade elementary school students.

Keywords: Interactive Learning Media, Richey and client, development, Powerpoint

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang harus ada di setiap kegiatan belajar mengajar agar tercipta kegiatan belajar yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mengikuti proses belajar mengajar, dimulai dari buku bacaan sampai pada penggunaan perangkat elektronik. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau mengungkapkan suatu gagasan pokok pada suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk kreativitas, dan melatih kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pada pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang termasuk kedalam satu jenis model pembelajaran

terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang dekat dengan kehidupan sehari-harinya. Di dalam pembelajaran tematik dengan beragam muatan pelajaran yang berbeda, penyampaian materi serta verbal saja dirasa tidak cukup, perlu adanya tambahan bantuan melalui media pembelajaran yang bisa mendukung gaya belajar siswa, salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan pemanfaatan video animasi berisi kumpulan *slide* yang dibuat dengan bantuan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan materi, kemampuan pemahaman siswa dan kemampuan guru dalam mengembangkannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mendorong dalam setiap pembaharuan dengan pemanfaatan hasil dari teknologi dalam situasi proses belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan segala teknologi yang telah tersedia semaksimal mungkin belajar mengajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan segala teknologi yang telah tersedia dengan semaksimal mungkin. Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dan mudah ditemui oleh guru adalah dengan penggunaan *Microsoft PowerPoint*. Media pembelajaran yang bisa dibuat melalui *powerpoint* adalah berupa tampilan *slide-slide* materi pelajaran. Dengan adanya perkembangan saat ini, *slide-slide* presentasi tersebut bisa dikembangkan menjadi sebuah video yang menarik. Untuk membuat video animasi dari aplikasi dengan *Microsoft PowerPoint*, bisa dilakukan dengan membuat *slide-slide* presentasi sesuai materi dengan memasukkan berbagai gambar, penggunaan warna yang beragam, pembahasan materi yang menarik dan komunikatif, serta transisi yang sesuai. Kemudian *slide* tersebut bisa ditambahkan narasi suara dan musik *background* di dalamnya agar terlihat dan terdengar semakin menarik bagi siswa. Setelah dilakukan penyuntingan, maka *slide-slide* tersebut bisa diubah menjadi format video. Sehingga guru tidak perlu lagi menekan tombol apapun untuk memutar *slide* kecuali tombol *play* videonya saja. Hal ini dikatakan ringkas bagi guru maupun siswa itu sendiri. Di kegiatan ini guru hanya bersifat sebagai fasilitator.

Media pembelajaran berupa video animasi harus terdiri atas dua hal yang di atas, yaitu *hardware* berupa alat yang digunakan untuk menjalankan video adalah *infocus* dan laptop, kemudian unsur selanjutnya yaitu *software* adalah pesan atau

materi yang diajarkan yang dituangkan guru dalam video. Video animasi pembelajaran harus mampu menarik perhatian siswa saat belajar di kelas. Media pembelajaran berupa video animasi sebaiknya berisi kualitas tampilan dan isi materi yang mampu menarik minat dari siswa, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa di dalam kegiatan belajarnya di kelas, media video harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta tidak memakan waktu pemutaran yang lama karena siswa Sekolah Dasar pada hakikatnya cepat merasakan bosan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran yang disediakan haruslah menarik dan mampu dipahami oleh siswa serta guru. Menurut Jelita dalam (Kamil, 2018:64) *Microsoft PowerPoint* adalah suatu *software* yang akan membantu pada penyusunan presentasi yang lebih efektif, profesional, dan juga mudah. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami setiap materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* banyak dikembangkan oleh setiap peneliti dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat dilakukan dan meningkatkan secara kognitif dari setiap siswa (Anggara, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 106143 Sukamaju, Kecamatan Sunggal pada tanggal 28 November 2022, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, sebelum memulai kegiatan belajar guru selalu mengarahkan siswa membaca doa, di dalam kegiatan belajar guru selalu melakukan kegiatan tanya jawab kepada siswa, kemudian guru juga melakukan demonstrasi jika materi yang sedang diajarkan perlu untuk didemonstrasikan. Saat melakukan kegiatan mengajar guru menggunakan media sederhana yang telah di fasilitasi oleh sekolah. Media sederhana termasuk salah satu bentuk pembelajaran yang tidak berbasis teknologi modern dan dapat dibuat sendiri dengan relatif mudah yang sudah jadi, gambar garis (sketsa), grafik, dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru yang biasanya berupa gambar dan tulisan yang ditempelkan ke dalam kertas karton. Media pembelajaran yang diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas lebih besar kongkrit. Berdasarkan hasil wawancara yang

sudah dilaksanakan bahwa kurangnya kemampuan dan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik bisa dikategorikan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru cenderung hanya memanfaatkan buku tematik yang sudah ada dan tersedia serta media pembelajaran yang dibuat oleh guru itu sendiri berupa media konkret. Peneliti merasa perlu untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas yaitu berupa video animasi yang dibuat dengan bantuan *Microsoft PowerPoint*. Multimedia adalah kombinasi dari elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video yang di manipulasi secara digital. Multimedia akan menjadi media interaktif ketika pengguna diberikan kontrol terhadap informasi apa yang ditampilkan dan kapan informasi itu ditampilkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru selama ini hanya dengan penyampaian materi ajar secara verbal tanpa menggunakan media yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Pada kesimpulannya guru belum menggunakan teknologi atau media yang berhubungan dengan teknologi untuk proses belajar mengajar terutama di kelas IV.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangatlah penting bagi para pendidik khususnya guru memahami karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menggapai semua gaya belajar siswa. Media pembelajaran dalam penyampaian dari materi pembelajaran dapat diciptakan oleh guru dengan penggunaan multimedia berupa *PowerPoint*. Penggunaan media *PowerPoint* yang secara karakteristiknya bersifat multimedia, yang tidak hanya dapat menampilkan teks saja, tetapi dapat dipadukan dengan unsur gambar, video, animasi dan musik dalam penyajian persentasi kepada siswa. Dalam penggunaan media *powerpoint* yang dapat dilakukan ke dalam bentuk sebuah video merupakan salah satu upaya yang dapat membantu dari setiap gaya belajar siswa secara visual dan audio. Selain itu, dengan menggunakan media *powerpoint* tentu akan memberikan tampilan yang jauh lebih menarik sehingga peserta didik dapat menangkap pembelajarannya secara langsung. Belajar dengan baik maka diperlukan motivasi yang baik dan juga hasil belajar yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran dari setiap proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Untuk mengembangkan dan menguji produk penelitian ini yang digunakan untuk menemukan pengetahuan baru yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Berfungsi untuk menemukan fenomena-fenomena fundamental yang dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*). Kemudian untuk penelitian praktik-praktik pendidikan dilakukan penelitian terapan (*applied research*) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Disini peneliti memilih model yang dikembangkan oleh Richey and Klien karena model ini lebih praktis. Selain model ini sering digunakan oleh mahasiswa yang melakukan pengembangan model ini terlihat lebih praktis dalam pelaksanaannya di lapangan. Dalam mengembangkan metode penelitian R&D, peneliti ini menggunakan penelitian terapan. Menurut Richey and Klien (2004) yang menggunakan istilah design and development research yang memiliki pengertian studi sistematis tentang proses perancangan, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan menetapkan dasar empiris untuk pembuatan produk dan alat instruksional dan non instruksional dan model baru atau yang disempurnakan yang mengatur perkembangannya dibuat berdasarkan model penelitian dan pengembangan oleh Richey and Klein. Berdasarkan kajian tersebut dilakukan studi literatur. Setelah melakukan studi literatur, peneliti membuat rancangan produk yang bersifat menyempurnakan atau mengembangkan produk yang telah ada. Produk yang akan dihasilkan nantinya harus valid dan reliabel digunakan dari produk yang sudah ada. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:



Gambar 1. Model Pengembangan Richey and Klein

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas untuk mengetahui validitas dalam produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* di Kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran (2022/2023). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106143 yang berlokasi di Jalan Dusun VI Purwojoyo Sukamaju Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju yang berjumlah 34 siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada Guru Kelas IV. Data kualitatif juga berupa saran dan kritik yang diberikan oleh beberapa validator ahli media, materi dan untuk uji reliabilitas yang diberikan kepada guru walikelas. Kritik dan saran berguna untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif merupakan data hasil penilaian menggunakan skala penskoran. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validator ahli media, ahli materi dan angket. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 1. Interpretasi Persentase Validitas Media

Skala	Tingkat Pencapaian	Keterangan
5	3,35% - 5,00%	Sangat Baik (SB)
4	2,50% - 3,35%	Baik (B)
3	1,25% - 2,50%	Cukup (C)
2	1,00% - 1,25%	Kurang (K)
1	0% - 1,00%	Sangat Kurang (SK)

(Sumber: Arikunto, 2010:35)

Tabel kriteria di atas digunakan sebagai acuan melihat rata-rata skor penilaian dari ahli media, ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukkan persentase $\leq 3,35\%$ maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat. Jika persentase menunjukkan $\geq 3,36\%$ maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* mendapat respon positif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan valid untuk

digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 106143.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106143 Sukamaju yang terletak di Jalan Dusun VI Purwojoyo Sukamaju Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Sarana dan prasarana yang terdapat di dalam kelas terdiri dari papan tulis, lemari, spidol, penghapus, meja guru dan meja siswa, kursi guru dan kursi siswa, serta berbagai media gambar di dalam kelas.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah Tahap *Planning* ini merupakan langkah paling awal yang harus dilakukan dalam penelitian ini. Melihat adanya permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran IPA interaktif berbasis *Powerpoint* pada materi sistem peredaran darah pada manusia, dengan media pembelajaran yang berisikan penjelasan video animasi dan evaluasi yang berkaitan dengan materi dan juga bertujuan untuk mengurangi tanggapan peserta didik terhadap materi sistem peredaran darah yang dianggap selama ini sulit membosankan dan dipahami. Tahap *Planning* ini diawali dengan tahap analisis dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan guru, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum dan materi. Berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini dengan menggunakan teknik wawancara, angket validasi, dan dokumentasi. Selanjutnya analisis penelitian ini dilakukan sebelum proses penelitian untuk melihat kebutuhan pada kelas IV. Observasi dalam penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui kondisi di dalam kelas untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

Selain itu observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah belum efektifnya pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar yang masih menggunakan media gambar pasif selama proses pembelajaran berlangsung kepada siswa di kelas IV. Peneliti juga mengumpulkan data dari guru tentang berapa banyak siswa yang ada di dalam kelas IV dan materi apa yang sedang diajarkan oleh guru tersebut disekolah. Dalam masalah seperti ini

guru harus mampu mencari solusi agar seluruh potensi peserta didik dapat berkembang dengan baik dalam proses pembelajaran langsung ataupun tidak langsung. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar belajar menjadi efektif dan materi tersampaikan sesuai yang diharapkan.

Tahap kedua dari Richey *and* Klein yaitu tahap produksi. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang produk media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dengan membuat cover, isi materi, KI dan KD, animasi gambar, kemudian soal-soal pada pilihan berganda serta nama si pembuat media pembelajaran dan hasil produk tersebut di edit dan siap untuk digunakan ke lapangan. Dalam tahap ini peneliti akan meminta saran kepada validator untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang sudah dirancang oleh peneliti agar lebih bagus lagi. segala saran maupun kritikan dari validator akan menjadi acuan bagi peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sehingga dapat digunakan di sekolah. Pada tahapan ini peneliti melakukan 2 kali dalam tahap revisi yang disarankan oleh validator untuk menghasilkan produk untuk pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang lebih menarik dan dapat digunakan oleh sekolah tersebut.

Tahap ketiga dari Richey *and* Klein yaitu tahap evaluasi. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperlihatkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dirancang oleh peneliti kepada validator. Setelah dinyatakan valid oleh tiap validator maka produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini dapat diterapkan di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, jika produk sudah benar-benar siap untuk digunakan tanpa perbaikan dan valid untuk diujicobakan di dalam kelas. Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi pengamatan yang telah dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* materi yang

dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah sistem peredaran darah manusia di kelas IV SD.

Dengan adanya uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket kuesioner, sehingga angket kuesioner tersebut dapat diandalkan, meskipun penelitian dilakukan berulang kali menggunakan angket kuesioner yang sama dengan waktu yang berbeda. (Palupi, 2013) menyatakan bahwa model suatu pengujian reliabilitas dengan angka yang semakin tinggi dari kolom nilai Cronbach Alpha, maka reliabilitas data akan semakin baik dan dapat dikatakan sebagai instrumen yang handal. Angket kuesioner penelitian dikatakan baik dan berkualitas apabila sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya. Cronbach Alpha digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian (Mc Daniel dan Gates, 2013:289).

Berikut ini peneliti akan menjelaskan mengenai hasil validator pada setiap aspek yang dinilai. Hasil validasi oleh validator ahli media (*design*) dari tahap sebelum revisi sampai tahap sesudah revisi.

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Isi	6	12
Aspek Desain atau tampilan	28	36
Aspek Penyajian	16	18
Aspek Bahasa	10	12
Total	60	78
	Rata-rata = Jumlah skor keseluruhan	Rata-rata = Jumlah skor keseluruhan
Rata-rata	Jumlah item	Jumlah item
	$= \frac{60}{18} = 3,33$ (Baik)	$= \frac{78}{18} = 4,33$ (Sangat Baik)

Berikut ini peneliti akan menjelaskan mengenai hasil validator pada setiap aspek yang dinilai. Hasil validasi oleh validator ahli materi dari tahap sebelum revisi sampai tahap sesudah revisi.

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Desain atau tampilan	15	24
Aspek Penyajian	17	23
Aspek Bahasa	15	24
Total	47	71
	Rata-rata =	Rata-rata =
	Jumlah skor keseluruhan	Jumlah skor keseluruhan
Rata-rata	Jumlah item	Jumlah item
	$= \frac{47}{15} = 3,13$ (Baik)	$= \frac{71}{15} = 4,73$ (Sangat Baik)

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket kuesioner, sehingga angket kuesioner tersebut dapat diandalkan, meskipun penelitian dilakukan berulang kali menggunakan angket kuesioner yang sama dengan waktu yang berbeda. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan dengan *reliable* yang apabila nilai Cronbach Alpha dapat diterima $> 0,60$ (Ghozali, 2020). Maka dari itu, kriteria pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut: apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka item pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan (*reliable*). (Palupi, 2013) menyatakan bahwa model suatu pengujian reliabilitas dengan angka yang semakin tinggi dari kolom nilai Cronbach Alpha, maka reliabilitas data akan semakin baik dan dapat dikatakan sebagai instrumen yang handal. Rumus Cronbach Alpha sebagai berikut: Keterangan, jika nilai $\alpha > 0,60$ artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*), sementara jika $\alpha > 0,80$ ini mensugestikan seluruh item *reliable* dan seluruh tes pertanyaan atau pernyataan secara konsisten dengan memiliki reliabilitas yang kuat.

Angket kuesioner penelitian dikatakan baik dan berkualitas apabila sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya. Cronbach Alpha digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian (Mc Daniel dan Gates, 2013:289).

Variabel	Hasil Uji Reliabilitas
	Cronbach Alpha
Kepuasan Responden	< 0,806
Loyalitas Responden	< 0,695

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari uji validitas pada pruduk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju yang dilakukan secara langsung. Dan mendapat nilai dari keseluruhannya, dengan rata- rata 4,53 % dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dibuat maka produk yang dikembangkan valid untuk digunakan. Hasil dari uji reliabilitas pada pruduk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* di kelas IV SD Negeri 106143 Sukamaju yang dilakukan secara langsung. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah valid dan realiabelnya dalam suatu pernyataan ataupun pertanyaan dari setiap variabel yang ada, yang terdapat di dalam dalam instrumen atau kuesioner tersebut. Untuk melihat uji reliabilitas yang didapat pada setiap variabel dari dalam instrumen yang ada mempunyai nilai yang signifikan dan nilai rata-rata yang diperoleh dari responden guru yaitu 4,75% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Maka dari itu setiap indikator-indikator yang ada pada seluruh item dapat dinyatakan reliabel.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., & El Walida, S. (2017). Pengembangan e-modul interaktif berbasis case (creative, active, systematic, effective) sebagai alternatif media pembelajaran geometri transformasi untuk mendukung kemandirian belajar dan kompetensi mahasiswa.

Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11-19.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.

Anggraeni, Y. N., Prayitno, B. A., & Ariyanto, J. (2016). Penerapan model konstruktivis-metakognitif pada materi sistem koordinasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MIA 1 SMA Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. *Bio-Pedagogi*, 5(2), 48-55.

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83.

Jaya, F. (2019). Perencanaan Pembelajaran.

Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64-68.

Nurhayati, T. (2016). Perkembangan perilaku psikososial pada masa pubertas. *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(1).

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 6(1), 187-192.