



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWER POINT* INTERAKTIF BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN T.A 2022/2023

DEVELOPMENT OF BASED LEARNING MEDIA INTERACTIVE POWER POINT FOR STUDENTS LEARNING SCIENCE GRADE III STATE ELEMENTARY SCHOOL 065015 MEDAN TUNTUNGAN SCHOOL YEAR 2022/2023

Hera Br Ginting¹⁾, Dedi Holden Simbolon²⁾, Tina Sheba Conelia Sitompul³⁾
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Quality, Jl. Ringroad NgumbanSurbakti No. 18 Medan,
Heraginting76@gmail.com, dedisimbolon311@gmail.com

ABSTRAK

Masalah penelitian ini yaitu, materi yang terdapat di dalam Media *Power Point* Interaktif tersebut masih kurang bervariasi dan tingkat pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA kurang maksimal. Peneliti ini bertujuan menghasilkan sebuah media berupa *power point* interaktif untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif dengan tema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Jenis penelitian ini yaitu Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian yakni *Analysis, Design, Develoment, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Sampel penelitian yaitu siswa Kelas III SD Negeri 065015 MedanTuntungan jumlah siswa 24 orang. Alat dari pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara, kemudian dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi terhadap dua validator dinyatakan sangat valid. Berdasarkan angket kepraktisan guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif lebih praktis.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, power point, interaktif, ciri-ciri makhluk hidup



ABSTRACT

The problem in this study is that the material contained in the Interactive Power Point Media, the Interactive Media Power Point is still less varied and student learning outcomes in natural science subjects are not optimal. This study aims to produce interactive power point media in the form of knowing the practicality and validity of developing Interactive Power Point Based Learning Media on the theme of the characteristics of living things for class III students at SD Negeri 065015 Medan Tuntungan District. This type of research is Development or Research and Development (R&D) with a research model namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). This research was conducted at SD Negeri 065015 Medan Tuntungan District. The sample of this research was 24 students of Class III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan District. Data collection tools were obtained from observation and interviews, then analyzed with qualitative and quantitative descriptive. The results showed that the validation results by two validators were very valid. Based on the teacher's practicality questionnaire on Interactive Power Point-Based Learning Media, it is more practical.

Keywords: development, learning media, power point, interactive, characteristics of living things

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan bangsa. Pendidikan yang berkualitas negara pasti maju dan berkembang. Berhasil atau tidak pendidikan dalam suatu negara salah satunya karena guru. Guru sangat berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan peserta didik. Dalam pendidikan guru diuntut untuk menjalankan tugas sebaik-baiknya. Demikian dikatakan bahwa keberhasilan dalam pendidikan memiliki tujuan dan keberhasilan guru menjalankan proses pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pembelajaran berjalan dengan optimal dan berkualitas sebagai tujuan pendidik. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran dan merancang pembelajaran secara optimal dan berkualitas (Wiyani, 2017:50).

"Berdasarkan UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1) Pendidikan yaitu usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan



proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, setra keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Tujuan untuk mencapai pembelajaran yang di harapkan, guru merancang pembelajaran semenarik mungkin dan menyenangkan untuk peserta didik. Guru memilih metode dan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu untuk menarik perhatian peserta didik. Kewajiban guru untuk meningkatkan kualitas sebagai pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran. Guru juga mengembangkan keterampilannya dalam membuat sebuah media pembelajaran untuk kegiatan belajar di sekolah. Guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, Hamalik (Arsyad 2017 :2).

Pembelajaran yaitu sebagai perantara yang mampu menyampaikan pesan dan informasi dan memberikan dampak yang baik dalam kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik (Astra 2013:30). Penggunaan media pembelajaran merupakan proses untuk tercapainya pembelajaran didalam kelas. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran yang sedang berlangsung, media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPA yaitu media pembelajaran berbasis *power point* interaktif. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pembelajaran sangat berpengaruh kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, peserta didik akan memperhatikan slide *power point* interaktif yang sudah disediakan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang konkret membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dilihat secara langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran *power point* interaktif merupakan pembelajaran yang bersifat nyata karena dapat menampilkan materi dalam bentuk konkret menggunakan video dan gambar.

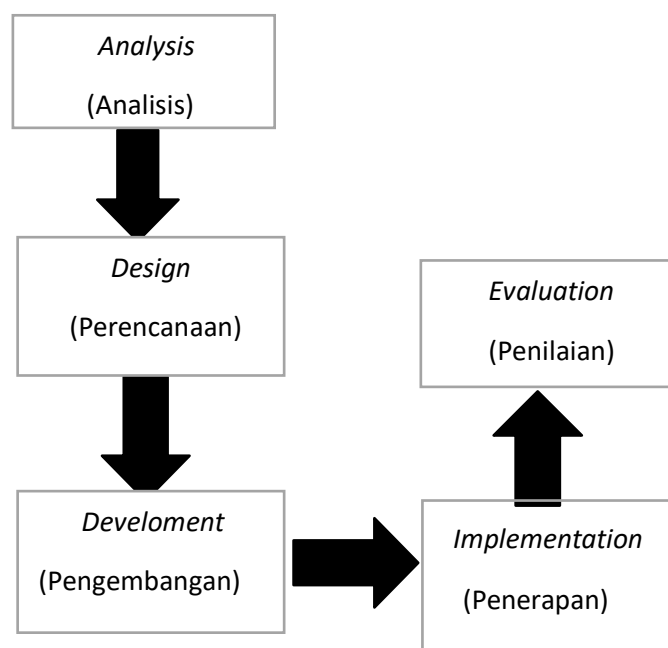
Media pembelajaran *power point* interaktif merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks, suara, gambar, dan video. Pengembangan media dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. menurut

(Janah, 2017).

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti pada kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan, pembelajaran IPA di sekolah tersebut, ternyata 60% masih sebagian besar dilakukan dengan ceramah tanpa di dukung media yang lebih konkret, sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal. Disebabkan kurangnya pemahaman guru memilih metode dan media pembelajaran, dan penggunaan media kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang memahami pembelajaran. Dapat dilihat dengan kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA, karena siswa tidak memiliki gambaran nyata tentang mata pembelajaran IPA. Bahwa siswa kelas III berada pada masa operasional konkret, maka keberadaan media sangat penting untuk mendukung pembelajaran.

MODEL

Prosedur yang dikembangkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian dan pengembangan mengaju pada penelitian model (*ADDIE*) (Robert Maribe Branch dalam Sugiono, 2017:45). Tujuan penelitian dari lima tahap sebagai hasil adaptasi dan modifikasi dari model *ADDIE*. Penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif. Menghasilkan sebuah media yang efektif dan layak digunakan. Menurut Branch, Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran model (*ADDIE*) yaitu:



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

Sumber : Sugiyono (2017:39)

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yaitu tahap pengumpulan informasi yang dapat disajikan sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup. Peneliti menganalisis masalah yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media Pendidikan. Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru kelas serta melakukan pengamatan kepada beberapa siswa. Secara garis besar pertanyaan yang diajukan mengenai berbagai proses pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. T.A 2022/2023.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan merancang Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup. Peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti membuat perencanaan yang dibutuhkan. Peneliti mencari referensi terkait dengan pengembangan media yang dibuat yakni media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan mengimplementasikan model *ADDIE*. Tahap ini merupakan produksi untuk mewujudkan rencana pengembangan yang telah dibuat dalam tahap desain menjadi bentuk nyata kegiatan dalam tahap ini yaitu memberikan rancangan pada tahapan desain.

Selanjutnya peneliti melakukan pengaturan terhadap media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup. Sesuai dan semenarik mungkin sehingga media dapat digunakan dan divalidasi validator menggunakan instrument yang sudah disusun. Validasi media yaitu 2 dosen PGSD dan 1 Guru wali kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. T.A 2022/2023 merupakan tahap evaluasi formatif, yakni melakukan revisi berdasarkan masukan dari hasil validasi.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap Penerapan yaitu kegiatan tahap hasil media yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator. Penerapan hasil media pengembangan pada penelitian ini



akan di uji cobakan. Pada Siswa kelas III SD Negeri065015 Medan Tuntungan. T.A 2022/2023. Pada tahap ini, media yang dikembangkan akan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Implementasi media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang dikembangkan.

Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Tahap Penilaian yaitu Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data setiap tahap yang digunakan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri mahluk hidup Siswa kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. T.A 2022/2023. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran berbasis *power point* interaktif materi ciri-ciri mahluk hidup yang dikembangkan valid. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil umpan balik dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan. Pengumpulan data untuk menentukan valid atau tidaknya penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi sekolah dan wawancara guru serta tes untuk siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru wali Kelas SD Negeri 065015 Medan Tuntungan dan observasi dikelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Wawancara telah dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2023 dengan narasumber bapak Saleh Saragih S.Pd bertempat di SD Negeri 065015 Medan Tuntungan didapat informasi bahwa penggunaan Media *Power Point* Interaktif di sekolah tersebut sudah berjalan 2 tahun namun, guru mengungkapkan bahwa pelaksanaan Media *Power Point* Interaktif tidak pernah dilakukan guru.

Salah satu penyebab guru tidak melakukan Media *Power Point* Interaktif karena guru kurang terampil dalam melakukannya, hal ini disebabkan guru tidak pernah melakukan pelatihan, disamping hal itu guru juga mengungkapkan kesulitan dalam



melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum 2013. Seperti yang kita ketahui bahwa kurikulum 2013 adalah *Student Centered* (Berpusat pada siswa), namun pada penerapannya sulit untuk dilaksanakan. Guru mengungkapkan ada beberapa faktor dari masalah tersebut diantaranya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bahan ajar Media *Power Point* Interaktif yang digunakan masih kurang bervariasi dan kurang menarik. Guru menjelaskan bahwa materi pembelajaran IPA yang terdapat di dalam Media *Power Point* Interaktif masih terlalu singkat. Isi dalam Media *Power Point* Interaktif tidak terdapat gambar pada setiap Langkah kerja Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif sehingga siswa sulit dalam memahami tujuan dari langkah kerja tersebut karena salah satu kriteria yang disukai siswa adalah berbentuk gambar dan video. Peneliti memberikan masukan mengenai Media *Power Point* Interaktif, guru tersebut sangat mendukung adanya inovasi tersebut karena seperti yang sudah disampaikan sebelumnya Media *Power Point* Interaktif. Hal ini juga mendukung hasil observasi peneliti bahwa perpustakaan disekolah tersebut kurang memadai. Berdasarkan masalah di lapangan peneliti mengembangkan berupa Media *Power Point* Interaktif.

Design (Perencanaan)

Pada tahap ini mulai merancang Media *Power Point* Interaktif yang dikembangkan dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada perencanaan ini penyusunan Media *Power Point* Interaktif, desain fitur Media *Power Point* Interaktif dan Instrumen penilaian terhadap Media *Power Point* Interaktif.

Development (Pengembangan)

Tahapan ini bertujuan untuk mewujudkan kelayakan dari Media *Power Point* Interaktif yang sudah direncanakan. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, Media *Power Point* Interaktif direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Validator terdapat 2 dosen PGSD adalah dosen bahan ajar yaitu Dr. Eka Kartika Silalahi, S.Si.,M.Pd. dan Renato Hutabarat S.S.,M.Pd. dan 1 guru wali kelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan yaitu Saleh Saragih S.Pd., validator menggunakan instrument validasi yang sudah disusun sebelumnya.

Hasil Validasi

1. Penilaian Validasi Oleh Validator Materi

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

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



NO	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Penyajian Materi	1. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013		√			
		2. Materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran IPA dengan indicator yang dicapai			√		
		3. Kesesuaian isi materi dalam ciri-ciri makhluk hidup				√	
		4. Materi yang disajikan di dalam pembelajaran IPA disusun sesuai dengan pengalaman yang ada di lingkungan peserta didik					√
		5. Materi yang disusun secara benar agar dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir secara terbuka					√
2	Aspek Bahasa	6. Penulisan kosa kata pada materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					√
		7. kalimat dalam materi yang mudah dipahami					√
		8. Materi yang digunakan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan), tandabaca, dan huruf Kapital					√
		9. Kejelasan informasi pada materi pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup					√
		10. Menggunakan Bahasa efektif dan efisien					√
3	Aspek Design Materi Pembelajaran	11. Penggunaan jenis dan ukuran font					√
		12. Bentuk shape atau tata letak dalam setiap materi					√
		13. Animasi atau gambar pada materi ciri-ciri makhluk hidup					√
		14. Desain tampilan dari setiap materi ciri-ciri makhluk hidup					√
		15. Kejelasan petunjuk dari setiap materi ciri-ciri makhluk hidup					√



Data diatas merupakan hasil dari perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

Σxi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{60}{75} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Berdasarkan hasil dari penilaian kuantitatif oleh Validator Pertama yaitu Dr.Eka Kartika Silalahi, S.Si.,M.Pd. Bahwa hasil dari validasi oleh validator pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 80 % dari rata persentase maksimal 100 dengan demikian Media *Power Point* Interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

2. Penilaian Validasi Oleh Validator Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Konten atau Isi						
1.	Media pembelajaran berbasis <i>Power Point</i> interaktif memuat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai	√				
2.	Media pembelajaran berbasis <i>Power Point</i> interaktif memuat materi yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator	√				
3.	Media pembelajaran interaktif memuat materi, gambar, dan video yang mendukung pembelajaran	√				
Subtotal A						



B. Aspek Desain dan Tampilan

4. Desain tampilan background dalam media *Power Point* interaktif dengan semenarik mungkin sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik ✓
5. Transisi slide berbasis *Power Point* interaktif menarik dan tidak Membosankan ✓
6. Kesesuaian pemilihan gambar pada materi (seperti: Gambar manusia, hewan, dan tumbuhan dll) ✓
7. Musik dan suara pada video dapat di dengar dengan jelas oleh peserta didik ✓
8. Letak menu-menu dalam berbasis yang digunakan Dalam *Power Point* interaktif mudah di pahami dan dapat dimengerti oleh peserta didik ✓
9. Konten video mampu menyampaikan materi ciri-ciri makhluk hidup yang mudah dipahami peserta Didik ✓
10. Teks dan gambar pada berbasis *power point* interaktif disajikan dengan jelas dan mudah terbaca oleh peserta didik ✓
11. Ketepatan pemilihan jenis huruf *Times New Roman* ✓

dengan ukuran 24 untuk penulisan materi

Subtotal B

C. Aspek Penggunaan dan Penyajian

12. Petunjuk penggunaan berbasis *Power Point* Interaktif disajikan dengan jelas ✓
13. Fungsi tombol *hyperlink* pada berbasis *Power Point* Interaktif disajikan dengan jelas ✓
14. Peserta didik mudah dalam mengoperasikan media berbasis *Power Point* interaktif ✓
15. Tombol navigasi disajikan sesuai dengan fungsinya ✓

Subtotal C



D. Aspek Bahasa

16. Bahasa tulisan bersifat komunikatif dan mudah Dipahami ✓
17. Kalimat lisan yang digunakan dalam video mampu menjelaskan materi ✓
18. Bahasa tulisan dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dipahami ✓

Data diatas merupakan hasil dari perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

Σxi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{90}{90} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan hasil dari penilaian kuantitatif oleh Validator Kedua yaitu Renato Hutabarat S.S.,M.Pd. Bahwa hasil dari validasi oleh validator pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dari rata persentase 100 dengan demikian Media *Power Point* Interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

Penilaian Respon Guru Kelas III

No	Uraian Kegiatan	Nilai					Jumlah
		5	4	3	2	1	
1.	Mempersiapkan siswa untuk Belajar	✓					
2.	Memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran	✓					

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

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



- | | |
|--|---|
| 3. Menyampaikan tujuan Pembelajaran | √ |
| 4. Menyajikan informasi awal mengenai materi | √ |
| 5. Meminta kepada semua siswa untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru | √ |
| 6. Guru meminta siswa untuk memahami materi yang di siapkan di depan menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> Interaktif | √ |
| 7. Guru memperhatikan Bahasa yang digunakan, kontak mata dan memberikan hiburan kepada siswa agar tidak jenuh mengikuti Pembelajaran | √ |
| 8. Siswa menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>power point</i> interaktif | √ |
| 9. Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>power point</i> interaktif | √ |
| 10. Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan didalam media pembelajaran <i>power point</i> Interaktif | √ |
| 11. Guru memberikan tugas kelompok untuk dikerjakan setelah pembelajaran pada hari itu berakhir | √ |
| 12. Untuk mengetahui meningkatnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran maka guru harus aktif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>power point</i> interaktif | √ |
| 13. Guru bersemangat dan bisa mengkondisikan siswa agar tetap tenang | √ |

Data diatas merupakan hasil dari perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

Σxi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

100 : Bilangan konstan



Jika dihitung maka:

$$P = \frac{61}{65} \times 100 \%$$

$$P = 93,84 \%$$

Berdasarkan hasil dari penilaian kuantitatif oleh Guru Wali Kelas III yaitu Saleh Saragih S.Pd. Bahwa hasil dari validasi oleh validator pertama diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,84 % dari rata persentase maksimal 100 dengan demikian Media *Power Point* Interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan.

Implementation (Implementasi)

Implementasi yaitu merupakan media *power point* interaktif yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh validator. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan konsultasi ke sekolah pada hari senin, 27 maret 2023 agar diberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, setelah kepala sekolah memberikan izin kepada peneliti selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian pada hari rabu, 29 maret 2023 yang berjumlah 24 siswa di Kelas III SD Negeri 065015. Hal ini dilakukan penilaian observasi motivasi siswa dengan menggunakan Media Berbasis *Power Point* Interaktif.

Pada tahap ini peneliti menerapkan beberapa kegiatan pada Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif. Kegiatan pembelajaran pertama dimulai dengan siswa diarahkan membaca dan memahami media *power point* interaktif. Kegiatan pembelajaran kedua dimulai dengan siswa diarahkan mengerjakan soal-soal yang ada di media *power point* interaktif. Kegiatan pembelajaran ketiga dimulai dengan guru melihat motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *power point* interaktif.

Evaluation (Penilaian)

Tahap terakhir adalah melakukan tahap *Evaluation* atau penilaian dari pengumpulan data. Tahap ini dilakukan uji coba dikelas III SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Uji coba lapangan dilakukan untuk penilaian observasi respon siswa dan motivasi siswa menggunakan Media *Power Point* Interaktif, hal ini bertujuan agar Media *Power Point* Interaktif yang dikembangkan valid.



KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan Rata Persentase penilaian oleh validator pertama adalah 80% dengan demikian Media *Power Point* Interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan. Berdasarkan perhitungan Rata Persentase penilaian oleh validator kedua adalah 100% dengan demikian Media *Power Point* Interaktif menunjukkan kriteria sangat valid atau dapat digunakan. Berdasarkan perhitungan Rata Persentase penilaian validator ketiga adalah 93,84% dengan demikian Media *Power Point* Interaktif kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Penilaian kepraktisan oleh guru wali kelas III mengenai media *Power Point* Interaktif mendapat skor 93,84% yang tergolong dalam kategori Sangat Praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin dan Nurwahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jogjakarta: Ar-RuzMedia, 2010).
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistiyowati, Metodologi Pembelajaran IPA, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).
- Abudullah Aly dan Ani Rahma, Ilmu Alamiah Dasar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). Andi Kristanto, Media Pembelajaran, (Surabaya: Bintang, 2016).
- Daryanto, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Gavamedia, 2010).
- Rusman, dkk. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Warista, Bambang, Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). Dewanty, Rr Natalia. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup Untuk Kelas III SD Negeri Depok 1. Skripsi S.1 Sanata Dharma Yogyakarta.
- Lee, Cristoper. 2010. Microsoft Powerpoint 2010 For Begginer. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. Jurnal Exponen.