

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar

Winda*, Muhamad Nukman
Universitas Islam Riau, Indonesia
*winda@student.uir.ac.id

Abstract

Learning media that does not support the learning process is one of the causes of students feeling bored with learning. Therefore, teachers need to use learning media that can support the learning process, one of which is interactive learning media Powerpoint. This study aims to describe the development process and assess the feasibility and effectiveness of interactive PowerPoint learning media for the Norma dalam Kehidupanku material for grade V students of SDN 160 Pekanbaru. The research method used is research and development using a qualitative and quantitative approach of the Research and Development (R&D) type with a 4D design. This development research was conducted using a four-stage procedure, consisting of the definition stage (define), the planning stage (design), the development stage (develop), and the dissemination stage (disseminate). The main data sources in this study consisted of 6 material expert validators, language experts, and design experts as well as teachers and students of class VA. The research instrument was in the form of a validation questionnaire sheet for material experts, language experts, and design experts as well as a questionnaire for teacher and student responses. Based on the validation results, it shows that this learning media meets the eligibility standards, with the percentage of eligibility from material experts of 85,5%, language experts 85,8%, and design experts 85,2%, all in the category of feasible or valid. Meanwhile, the response from the teacher showed a level of eligibility of 95% and the response from students was 95.7%, both of which were in the very feasible category.

Keywords: *Learning Media; PowerPoint; Elementary School*

Abstrak

Media pembelajaran yang kurang mendukung proses belajar merupakan salah satu dari penyebab siswa merasa jenuh belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif Powerpoint. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan tingkat kevalidan dan ketepatan media pembelajaran PowerPoint interaktif materi Norma didalam Kehidupanku siswa kelas V SDN 160 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif jenis *Research and Development* (R&D) dengan desain 4D. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur empat tahap, terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Sumber data utama pada penelitian ini terdiri dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain yang berjumlah 6 orang serta guru dan siswa kelas VA. Instrumen penelitian berupa lembar angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain serta angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kevalidan, dengan presentase kevalidan dari ahli materi sebesar 85,5%, ahli bahasa 85,8%, dan ahli desain 85,2%, seluruhnya di

dalam kategori valid atau valid. Sementara itu, respon dari guru menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95% dan respon dari siswa sebesar 95,7%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; PowerPoint; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Pesatnya kemajuan teknologi dalam hal ini memungkinkan untuk mengemas, menilai, dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu media yang mengubah proses pembelajaran di dunia pendidikan. Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran serta membantu peserta didik untuk lebih dapat memahami materi yang disajikan oleh pendidik (Nurwahidin et al., 2024). Media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media.

Media dikatakan juga sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil, dan yang rumit menjadi kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila alat-alat tersebut digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran (Rahmawati, 2022). Media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era revolusi 4.0 yang dapat diterapkan oleh pendidik agar peserta didik mudah dalam memahami isi materi pelajaran, mudah dalam pembuatannya, serta memiliki tampilan yang menarik dan edukatif.

Media pembelajaran menurut Puspita et al., (2020) ialah segala sesuatu dimana dapat diaplikasikan guna menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Menurut pendapat Dewi (2018) metode konvensional dan modern sangat berbeda, dimana metode konvensional lebih menekankan pada penyampaian materi oleh guru secara lisan dan siswa mendengarkan serta mencatat materi, sedangkan metode modern dikenal lebih kreatif dan prospektif dalam membantu siswa dan guru belajar dengan efektif dan efisiensi.

Metode pengajaran yang tidak menarik dan bersifat monoton, dimana siswa hanya menerima materi dari guru tanpa adanya partisipasi aktif dari siswa akan menyebabkan banyak siswa kehilangan minat dan semangat dalam belajar. Akibatnya, interaksi diantara guru dan siswa menjadi kaku dan membosankan sebab tidak ada hubungan yang saling menguntungkan selama proses pembelajaran (Wulandari & Nisrina, 2020). Agar pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan dimana adanya interaksi dan *output* yang baik pada guru dan siswa maka diperlukan metode pengajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Penerapan kurikulum, termasuk Kurikulum Merdeka, tidak dapat dipisahkan dari ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana di sekolah. Kurikulum Merdeka menuntut proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, berbasis proyek, serta memanfaatkan

teknologi. Oleh karena itu, pelaksanaannya harus ditunjang dengan fasilitas yang memadai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun kenyataannya diketahui bahwa penerapan kurikulum merdeka di SDN 160 Pekanbaru belum terlaksana secara ideal. Hal ini tergambarkan dari media powerpoint didalam pembelajaran diaplikasikan guru relatif sederhana dan sangat jarang sekali diaplikasikan sebab membutuhkan waktu yang lama. Selain itu juga guru menghadapi sejumlah tantangan dalam membuat media yaitu keinginan, menarik perhatian siswa, kebutuhan kreativitas yang tinggi dan penyesuaian dengan kurikulum sebab menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan materi.

Disisi lain, materi yang terlalu padat akan menyebabkan siswa menjadi jenuh, mengantuk, dan bermain. Pembelajaran yang monoton bisa membuat semangat siswa menurun selama proses belajar. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Susanti et al., (2024) pembelajaran monoton dapat membuat siswa bosan di kelas. Siswa yang mengalami kejenuhan dan merasa lelah sebagai akibat dari penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang tidak variatif. Menurut Rulita et al., (2021) media pembelajaran yang kurang mendukung proses belajar merupakan salah satu dari penyebab siswa merasa jenuh belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran menjadi bagian penting yang harus dikuasai oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media pembelajaran interaktif.

Menurut Hasanah (2020) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya, (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (5) mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Salah satu pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru adalah PowerPoint. Media PowerPoint merupakan salah satu bentuk *software* yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya (Herlina & Saputra, 2022). Pembelajaran menggunakan media powerpoint dirancang dengan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat belajar siswa didalam belajar, sebab didalam pembelajaran powerpoint dirancangan sedemikian rupa dari mulai materi, animasi dan *hyperlink* yang dipilih.

Selain itu urgensi media powerpoint terletak pada kemampuan pendidik guna menaikkan efektivitas dan interaksi didalam proses pembelajaran (Durratunnisa & Nur, 2020). Media powerpoint dapat menyajikan informasi secara visual yang lebih menarik, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. sangat penting didalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Peserta didik cenderung lebih termotivasi dalam belajar ketika materi disajikan dengan cara begitu menarik. Penggunaan powerpoint dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Powerpoint relatif mudah diaplikasikan dibandingkan media lainnya, bahkan bagi guru yang tidak memilik keahlian desain grafis mendalam.

Guru dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik, membuat pembelajaran lebih interaktif dan mencengah kebosanan (Damitri, 2020). Guru menyadari bahwa media pembelajaran sangat penting guna menarik minat siswa didalam proses pembelajaran dan membantu guru memaparkan materi pelajaran kepada siswa,

terutama materi dimana membutuhkan contoh nyata. Maka dari itu, penting bagi guru dalam memilih dan menggunakan media dimana sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa. Media membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, membantu siswa agar tidak cepat bosan disini keunggulan dari media powerpoint. Materi yang disajikan dengan cara yang berbeda dan menarik dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa. Merujuk pada penjelasan diatas, peneliti mengusulkan solusi bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif powerpoint, Harapannya ialah bahwa metode disini akan meningkatkan minat siswa didalam proses pembelajaran dan memberikan contoh yang jelas tentang bagaimana membuat pembelajaran bermakna.

Selain itu, metode disini akan meningkatkan keinginan pendidik dengan membuat pembelajaran yang interaktif dan menarik. Teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, menurut Nurnaifah & Razzaq (2022) dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Powerpoint interaktif ialah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak komputer (berbasis komputer) ini merupakan salah satu dari media berbasis IT yang menarik dan inovatif.

Menurut Sudiby (2024) media interaktif PowerPoint ialah media pembelajaran yang menggunakan beragam jenis multimedia, seperti teks, audio, visual, video, dan animasi. Media pembelajaran interaktif powerpoint memiliki kebaruan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi. Powerpoint yang semula hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi pasif, diubah menjadi media pembelajaran aktif, interaktif dan kontekstual. Melalui integrasi fitur *hyperlink*, tombol aksi, animasi serta kuis interaktif dengan umpan balik otomatis. Dengan demikian, pengembangan ini memberikan solusi nyata terhadap tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi, interaktivitas dan aksesibilitas.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti Norma dalam Kehidupanku. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, kuis, dan latihan soal.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif jenis *Research and Development* (R&D) dengan desain 4D. Model penelitian yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) karena model ini menyediakan alur sistematis yang komprehensif dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Model 4D dipilih karena mampu membantu peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan produk melalui tahapan yang logis dan terstruktur. Selain itu, model ini telah terbukti efektif digunakan dalam berbagai penelitian pengembangan di bidang pendidikan. Penelitian pengembangan model 4D ini dilakukan dengan melalui empat tahap, terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Langkah pertama adalah pendefinisian (*define*), yang melibatkan penentuan produk yang akan dikembangkan. Langkah kedua adalah perancangan (*design*), yang melibatkan pembuatan desain produk yang telah ditentukan sebelumnya. Langkah ketiga adalah pengembangan (*development*), yang melibatkan implementasi

desain menjadi produk yang sesuai dengan konten yang ditentukan, serta pengujian terhadap produk secara berulang sampai produk tersebut valid dan valid. Langkah terakhir adalah diseminasi (*dissemination*). Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan (*develop*) saja. Data utama dalam penelitian ini diperoleh dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli desain, serta satu orang guru wali kelas VA dan siswa kelas VA yang berjumlah 28 orang. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi (ahli materi, ahli bahasa serta, ahli desain), serta angket respon guru dan angket respon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa PowerPoint dan mendeskripsikan proses pengembangan dan tingkat kevalidan dan ketepatan pada media pembelajaran PowerPoint interaktif materi Norma didalam Kehidupanku siswa kelas V SDN 160 Pekanbaru. Pada penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan 4 tahapan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun, peneliti hanya membatasi penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*define*) dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran sebelum merancang media yang sesuai. Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas VA, yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki gaya belajar yang beragam dan memerlukan media pembelajaran yang interaktif serta visual agar mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman mereka. Guru menyatakan bahwa media yang selama ini digunakan masih terbatas dan kurang mendukung diferensiasi pembelajaran. Selanjutnya, analisis kondisi belajar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang cukup banyak dengan kemampuan yang bervariasi menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang dapat menjangkau semua siswa.

Guru juga menyebutkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang optimal karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Terakhir, analisis materi difokuskan pada tema Norma dalam Kehidupanku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini memuat konsep-konsep abstrak yang memerlukan media kontekstual agar siswa dapat memahami penerapan norma secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

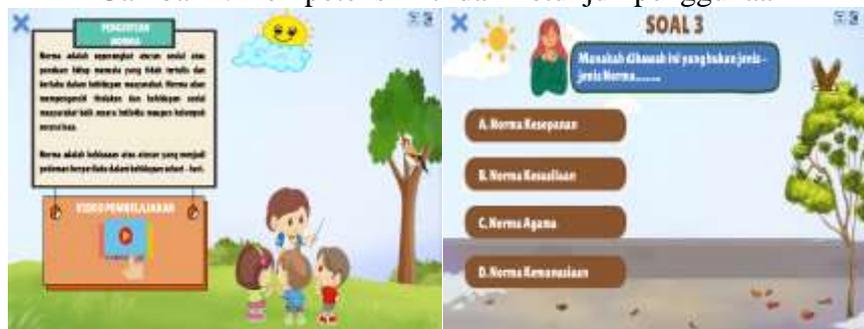
Pada tahap perancangan (*design*), fokus utama diarahkan pada pembuatan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif yang dirancang secara menarik dan inovatif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang rapi dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, konten dalam PowerPoint disusun mengacu pada kompetensi inti dan indikator pembelajaran dalam topik Norma dalam Kehidupanku. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif ini, terdapat beberapa komponen yaitu meliputi cover, profil penulis, kompetensi inti, petunjuk penggunaan LKPD, ringkasan materi, latihan, kunci jawaban hingga daftar pustaka. Adapun dapat diuraikan dibawah ini sebagai berikut:



Gambar 1. Cover dan Profil Penulis



Gambar 2. Kompetensi Inti dan Petunjuk penggunaan



Gambar 3. Materi dan Soal Latihan



Gambar 4. Kunci Jawaban dan Daftar Pustaka
(Sumber: Hasil Penelitian 2025)

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, langkah utama yang dilakukan adalah melakukan proses validasi terhadap media PowerPoint interaktif yang telah dirancang sebelumnya. Validasi ini melibatkan para ahli dari berbagai bidang, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, untuk mengevaluasi aspek isi, penggunaan bahasa, serta tampilan visual media. Penilaian dilakukan melalui pengisian lembar validasi oleh para ahli, dan hasil evaluasi tersebut dijadikan acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan.

Setelah proses evaluasi dilakukan oleh para validator, apabila ditemukan kekurangan, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan yang diberikan. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian media sesuai dengan standar yang ditetapkan. Jika setelah revisi media dinyatakan valid dan tidak memerlukan perbaikan lanjutan, maka tahap selanjutnya adalah penilaian akhir oleh para ahli. Penilaian ini dilakukan melalui pengisian lembar validasi yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing validator, guna memastikan apakah media PowerPoint interaktif tersebut valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Skor yang diberikan dalam angket tiap validasi adalah 1-4, untuk respon sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju. Tingkat dalam pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skorsing setiap responden. Kemudian dari hasil tersebut dihitunglah persentase jawaban responden, lalu cari rata-ratanya dari jumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat ahli. Kriteria validitas ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	85,1% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan
2.	70,1 – 85,00	Cukup valid namun diperlukan revisi
3.	50,1% - 70,00	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi
4.	0,1,00% – 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Akbar Dalam Yulandari, 2021

a. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh dua orang yang memiliki pengalaman dalam menilai kesesuaian dan ketepatan isi pembelajaran. Keduanya mengevaluasi konten PowerPoint interaktif berdasarkan aspek kesesuaian materi, akurasi, keterbukaan, dan kejelasan materi. Berdasarkan hasil penilaian yang tertuang dalam tabel 2, media pembelajaran interaktif dinyatakan berada dalam kategori valid, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Validasi I	Validasi I	Validasi	Validasi
		Ahli Pertama	Ahli Kedua	II Ahli Pertama	II Ahli Kedua
1.	Kesesuaian materi	75%	70,8%	95,8%	100%
2.	Akurasi, keterbukaan & kejelasan materi	72,2%	75%	94,4%	97,2%
Rata-Rata		73,2%		96,8%	
Rata-Rata Total		85,5% (Valid)			

Sumber: Hasil Data Penelitian, 2025

Berdasarkan data pada tabel 2 menunjukkan bahwa validasi tahap pertama oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 73,2%, yang tergolong dalam kategori cukup valid. Capaian ini menunjukkan perlunya penyempurnaan terhadap materi, terutama dalam aspek penyajian konten pada media PowerPoint agar lebih sistematis, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua meningkat secara signifikan menjadi 96,8%, termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun rata-rata dari kedua tahap validasi mencapai 85,5%, yang menunjukkan bahwa media telah mencapai

tingkat validitas yang tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V di SDN 160 Pekanbaru. Secara teoretis, hasil ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis visual dan multimodal, sebagaimana dijelaskan dalam teori *multimedia learning* oleh Mayer. Dalam teori ini, penyampaian materi yang terstruktur dengan baik dan ditunjang oleh elemen visual dapat meningkatkan pemrosesan informasi di otak peserta didik melalui saluran verbal dan visual secara simultan.

Hal ini membantu mempercepat pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat retensi informasi. Selain itu, aspek isi yang telah divalidasi dengan baik memperkuat landasan kognitif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru, sebagaimana ditekankan dalam teori *konstruktivisme*. Dengan demikian, validitas materi yang tinggi setelah revisi menunjukkan bahwa media PowerPoint tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berpotensi mendukung pembelajaran yang efektif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar:

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh dua orang ahli bahasa yang berpengalaman dalam menilai penggunaan bahasa dalam media pembelajaran PowerPoint. Penilaian difokuskan pada aspek kesesuaian bahasa, komunikasi dan kesesuaian dengan perkembangan siswa. Berdasarkan hasil validasi yang ditampilkan dalam tabel 3, penggunaan bahasa dalam modul pembelajaran berbasis proyek dinyatakan dalam kategori valid, yang berarti bahwa media ini telah memenuhi standar kebahasaan yang baik dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Validasi I Ahli Pertama	Validasi I Ahli Kedua	Validasi II Ahli Pertama	Validasi II Ahli Kedua
1.	Kesesuaian bahasa	75%	72,2%	88,8%	94,4%
2.	Komunikasi	75%	75%	100%	100%
3.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	75%	75%	100%	100%
Rata-Rata		74,5%		97,2%	
Rata-Rata Total		85,8% (Valid)			

Sumber: Hasil Data Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 3, validasi awal oleh ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 74,5%, yang berada pada kategori cukup valid. Capaian ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media PowerPoint masih memerlukan perbaikan, terutama terkait pemilihan dan ukuran *font*, kesesuaian dengan tampilan visual, serta keterbacaan teks. Oleh karena itu, dilakukan revisi untuk meningkatkan kejelasan dan daya baca konten agar lebih komunikatif bagi siswa. Setelah revisi, validasi tahap kedua meningkat secara signifikan menjadi 97,2%, termasuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata dari kedua validasi mencapai 85,8%, yang mengindikasikan tingkat validitas tinggi dan kelayakan media dari sisi kebahasaan dalam konteks pembelajaran

Secara teoretis, peningkatan validasi ini selaras dengan prinsip pembelajaran visual dan interaktif. Kejelasan teks dan tampilan visual berperan penting dalam membantu pemahaman peserta didik. Mengacu pada teori *cognitive load* oleh Sweller, penyajian bahasa yang sederhana dan visual yang jelas dapat meminimalkan beban kognitif, sehingga siswa dapat lebih fokus memahami materi. Sementara itu, teori *multimedia learning* menurut Mayer yang menegaskan bahwa integrasi efektif antara teks terbaca dan elemen visual mendukung peningkatan daya ingat dan pemahaman konseptual.

c. Validasi Ahli Desain

Validasi desain dilakukan oleh dua orang ahli desain pembelajaran yang memiliki latar belakang dalam pengembangan media visual dan media interaktif. Penilaian difokuskan pada aspek tampilan dan aspek isi. Hasil validasi yang ditampilkan dalam tabel 4 menunjukkan bahwa desain PowerPoint interaktif yang dikembangkan masuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint telah memenuhi prinsip-prinsip desain instruksional yang baik, mampu menarik perhatian siswa, serta mendukung proses belajar secara visual.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Validasi I	Validasi I	Validasi	Validasi
		Ahli Pertama	Ahli Kedua	II Ahli Pertama	II Ahli Kedua
1.	Tampilan	72,1%	70,5%	98,5%	97,1%
2.	Aspek isi	71,8%	73,4%	100%	98,4%
Rata-Rata		71,9%		98,5%	
Rata-Rata Total		85,2% (Valid)			

Berdasarkan data pada tabel 4 menunjukkan bahwa validasi tahap pertama oleh ahli desain memperoleh skor rata-rata 71,95%, yang termasuk dalam kategori cukup valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek tampilan visual media PowerPoint masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam pemilihan warna latar belakang agar lebih menarik secara estetika dan mendukung fokus belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, revisi dilakukan dengan mengganti background menjadi lebih kontras dan ramah visual. Hasil validasi tahap kedua pasca revisi meningkat signifikan menjadi 98,5%, masuk dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa aspek desain telah memenuhi standar kualitas visual yang tinggi. Rata-rata dari kedua validasi adalah 85,2%, sehingga media dapat dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V di SDN 160 Pekanbaru. Secara teoretis, peningkatan ini mendukung prinsip-prinsip pembelajaran berbasis visual dan interaktif, sebagaimana dikemukakan dalam teori *multimedia learning* oleh Mayer. Dalam kerangka ini, tampilan visual yang efektif termasuk penggunaan warna, tata letak, dan kontras berkontribusi besar terhadap peningkatan perhatian, motivasi, dan pemrosesan informasi siswa.

Sementara itu, teori *dual coding* dari Paivio juga menegaskan bahwa integrasi informasi verbal dan visual secara harmonis dapat memperkuat daya ingat dan mempercepat pemahaman konsep. Oleh karena itu, keberhasilan desain visual yang menarik dan fungsional menjadi aspek krusial dalam keberhasilan media pembelajaran digital. Sehingga, validasi desain media menunjukkan bahwa PowerPoint yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan tinggi dari sisi visual dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

d. Respon Guru

Respon guru terhadap media PowerPoint interaktif yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif yang ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 95% yang dikategorikan sangat valid digunakan. Hasil respon guru terhadap media Powerpoint tersebut dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Total Soal	10 soal
Jumlah Subjek	1 guru wali kelas VA
Skor Total	38
Skor Maksimal	40
Persentase	95%
Kategori	Sangat valid

Berdasarkan hasil lembar angket respon guru, guru menyatakan bahwa media interaktif PowerPoint yang dikembangkan sangat mendukung proses pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku. Secara praktis, media ini dianggap memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena disusun secara sistematis, memiliki tampilan visual yang menarik, dan mudah dioperasikan dalam situasi kelas yang beragam. Guru juga mencatat bahwa keberadaan elemen interaktif pada media seperti animasi, tombol navigasi, dan latihan soal berkontribusi langsung terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari sisi pedagogis, guru menilai bahwa media ini sejalan dengan kompetensi inti dan indikator pembelajaran, sehingga sangat relevan digunakan dalam konteks kurikulum yang berlaku. Media ini juga dinilai mampu menjembatani perbedaan kebutuhan belajar siswa melalui tampilan visual yang komunikatif dan penyampaian materi yang fleksibel. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran diferensiasi, di mana materi disesuaikan dengan kesiapan dan gaya belajar siswa, serta memungkinkan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media PowerPoint ini tidak hanya memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan efisien bagi guru, tetapi juga memperkuat praktik pedagogis yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

e. Respon Siswa

Respon dari 28 siswa kelas VA terhadap penggunaan media PowerPoint interaktif secara umum sangat positif yang ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 95% yang dikategorikan sangat valid digunakan. Hasil respon siswa terhadap media Powerpoint tersebut dapat dilihat pada tabel 6. dibawah ini

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Total Soal	10 Soal
Jumlah Subjek	28 Siswa
Skor Total	1.137
Skor Maksimal	1.188
Persentase	95,7%
Kategori	Sangat valid

Berdasarkan hasil lembar respon siswa yang tercantum pada tabel 6, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif ini dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dari segi praktis, tampilan media yang penuh warna, dilengkapi gambar menarik, animasi, serta transisi yang halus, memudahkan siswa dalam memahami materi tentang norma dalam kehidupan sehari-hari secara lebih visual dan konkret. Fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan atau memilih aktivitas pembelajaran sesuai minat, tidak hanya memberikan variasi dalam proses belajar tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara langsung.

Banyak siswa melaporkan bahwa mereka tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, serta merasa lebih percaya diri untuk ikut serta dalam diskusi kelas. Dari sisi pedagogis, media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal. Dengan demikian, PowerPoint interaktif ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu

meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan.

Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Dewi & Manuaba, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu *software* yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif. *Powerpoint* merupakan salah satu bentuk *software* yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya. Dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif serta tampilan yang menarik dengan berbagai animasi, *slide* maka akan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Ardiana & Hera, 2023). Menurut Ainiyati et al., (2023) dalam *PowerPoint* interaktif, pengguna dapat menambahkan elemen-elemen interaktif seperti tombol, *hyperlink*, navigasi, animasi, video, suara, formulir, atau pertanyaan yang memungkinkan pembelajar berpartisipasi aktif. Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian oleh Widyardi et al., (2023) bahwa keunggulan pemanfaatan materi pembelajaran dalam *PowerPoint* dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempengaruhi hasil belajar.

Menurutnya, manfaat media pembelajaran *PowerPoint* pada pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut, 1) Menjadi daya tarik belajar peserta didik, 2) pembelajaran menjadi lebih mudah, 3) pembelajaran menjadi menyenangkan, 4) meningkatnya hasil belajar peserta didik. Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran interaktif *PowerPoint*, memiliki beberapa kendala dalam menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*, yaitu 1). Kurangnya keterampilan dan kreativitas guru, 2). Kurangnya waktu, dan 3). Kesulitan dalam pengoperasian. Kemudian terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, seperti 1). Tetap fokus, 2). Bertanya dengan rekan guru, 3). Belajar secara mandiri, 4). Meminta bantuan guru lainnya, 5). Menyesuaikan materi dan durasi pembelajaran.

Menurut Wulandari et al., (2024) media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* yang sudah dikembangkan lebih memuat dari sekedar materi, namun juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar lewat *PowerPoint* yang digunakan tersebut. Dalam media yang telah dikembangkan ini, terdapat video tentang pembelajaran dan permainan. Keberadaan video tentang pembelajaran dan permainan ini memberikan informasi yang melekat lebih kepada siswa saat mereka menggunakan *PowerPoint* yang sudah dikembangkan. Siswa dapat lebih dari sekedar membaca materi, tetapi juga dapat mengamati isi dari video pembelajaran yang disajikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk siswa kelas VA SDN 160 Pekanbaru dilaksanakan melalui tahapan pendefinisian dan perancangan media. Setelah draf *PowerPoint* selesai disusun, media divalidasi oleh enam orang ahli yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Selanjutnya, kevalidan media diuji melalui tanggapan dari guru kelas VA dan 28 orang siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi standar kevalidan, dengan presentase kevalidan dari ahli materi sebesar 85,5%,

ahli bahasa 85,8%, dan ahli desain 85,2%, seluruhnya dalam kategori valid atau valid. Sementara itu, respon dari guru menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95% dan respon dari siswa sebesar 95,7%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif ini dinyatakan valid digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif di kelas VA SDN 160 Pekanbaru.

Daftar Pustaka

- Ainiyati, N., Artharina, F. P., & Sulianto, J. (2023). Analisis Penerapan Media Power Point (PPT) Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4964-4971.
- Ardiana, N., & Hera, T. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Sainifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 873-885.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1-7.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 44-52.
- 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.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34-41.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Nurnaifah, I. I., & Razzaq, A. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Microsoft PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Al-Irsyad Journal of Physics Education*, 1(1), 29-41.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17-23.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar*, 6(1), 187-192.
- Rulita, M., Wardhani, S., & Sumah, A. W. (2021). Analisis Kejenuhan dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Pelajaran Biologi di SMAN 1 Unggulan Muara Enim: (Analysis of Students' Saturation and Learning Interest in Online Learning in Biology Lessons at SMAN 1 Unggulan Muara Enim). *Biodik*, 7(4), 95-106.

- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(2), 3272-3282.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Widyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567-4573.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345-354.
- Wulandari, P. N., Farika, N., Afni, L. N., Sumakha, Z. A., & Maryani, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 338-347.