



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV

Aslina Afi Saputri¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Zuhkhriyan Zakaria³
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Islam Malang

e-mail: 121801013080@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,
3Zuhkhriyan.zakaria@unisma.ac.id

Abstrak

The development research aims to develop interactive powerpoint learning media based on a scientific approach in science learning for fourth grade students. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model according to Lee & Owens which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Sampling using validation techniques from design experts and material experts. The result of the development of interactive powerpoint media, especially the style material that has been developed by researchers according to design experts and material experts. Design experts get a percentage of 80% which is a feasible category to use. Meanwhile, material experts have a percentage of 86,6% which is included in the very feasible category to use. The recapitulation result from the two experts obtained an average of 83,3% with a very decent category. Student responses at the time of product testing obtained a percentage of 93,6% with a very decent category. The result of this study indicate that the interactive powerpoint learning media based on a scientific approach in science learning for fourth grade students that has been developed by researchers is very feasible and can be used interactive media in learning activities.

Keywords: *Interactive powerpoint media, scientific approach, science learning.*

A. Pendahuluan

Keterampilan sangatlah penting dimiliki oleh guru. bukan hanya sebatas keterampilan memberikan penguatan ataupun tugas, akan tetapi guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media bukan hanya sebuah alat seperti radio, TV, slide, ataupun bahan cetakan, menurut (Sanjaya, 2010) media mencakup seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan guna memperoleh pengetahuan, wawasan maupun keterampilan untuk mengubah sikap seseorang tersebut. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan dan pendidik harus bisa memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang beragam khususnya berbasis teknologi. Pada saat pandemic *covid-19*

pun mengharuskan pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar harus dilakukan secara daring (Atiqoh, 2020). Hal ini guru dituntut untuk mendesain ulang media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media berbasis teknologi agar kegiatan belajar tetap berjalan dengan efektif dan efisien.

Pemilihan jenis media pun juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya dan peserta didik kelas IV sekolah dasar berada dalam usia 7-11 tahun (Bujuri, 2018). Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dasar yaitu media pembelajaran *powerpoint*. Menurut (Hujair AH Sanaky, 2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran *powerpoint* merupakan sebuah program aplikasi presentasi dibawah *Microsoft office* pada komputer dan tampilan layar menggunakan bantuan LCD proyektor. *Powerpoint* memiliki berbagai item yang menarik seperti dapat menyisipkan gambar, animasi, suara maupun video.

Menurut (Andriyani, 2016) menggunakan media *powerpoint* dirancang untuk pembelajaran yang lebih interaktif, karena media ini dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi yang dioperasikan pengguna sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk penggunaan, materi, soal, dan latihan. Pada berbagai khusus jenjang, khususnya sekolah dasar penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan mutu sekolah maupun memberikan gambaran adanya perkembangan teknologi di dunia pendidikan sehingga pendidik dan peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Media *powerpoint* bukan hanya sebagai bahan presentasi saja melainkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer, selain itu juga langkah-langkah yang ada dalam pendekatan saintifik akan memberikan keterlibatan langsung dalam menggali dan menemukan konsep baru berdasarkan fakta yang ditemukan (Octaviani, 2021). Hal ini peserta didik dituntut untuk bisa mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan apa yang mereka ketahuinya.

Prses pembelajaran hendaknya tidak membuat siswa menghafal namun harus membuat siswa memahami akan konsep (Heriyawati & Zakaria, 2022). Salah satu pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berpikir kritis terhadap suatu konsep bukan hanya hafalannya namun siswa juga harus mampu untuk menerapkannya. Pembelajaran IPA lebih menekankan terhadap suatu pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar memahami dan menjelajahi alam sekitar secara alami serta dapat mengomunikasikan sebagai aspek penting dalam kecakapan hidup (Susilo, 2012).

Pengembangan media *powerpoint* interaktif sebagai alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian dan keaktifan siswa agar mudah diterima. Melalui pendekatan saintifik pun siswa diharapkan untuk selalu bersikap kritis dan aktif

selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV.

B. Metode

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (RnD). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan ADDIE menurut Lee & Owens yang dalam pengembangannya berisi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Irawati, 2018). Pemilihan model pengembangan ini disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dan model pengembangan ini dikhususkan untuk pengembangan multimedia. Pembuatan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru yang membutuhkan media interaktif sebagai media pembelajaran.

Lokasi penelitian yang dijadikan sebagai objek kajian penyusunan ini yakni di MI PGRI Imam Bonjol Malang yang berada di Jl. Kebalen Wetan No. 20, Kota Lama, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini untuk dijadikan lokasi penelitian karena dalam sekolah ini masih menggunakan media konvensional akan tetapi guru sudah memadai untuk menggunakan media interaktif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dsalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui analisis kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa di MI Imam Bonjol. Wawancara dilakukan peneliti dengan beberapa pihak seperti kepala sekolah, wali kelas dan beberapa siswa. Angket dibagikan saat media sudah mencapai tahap pengembangan yaitu diberikan kepada ahli desain dan ahli materi, apabila produk layak untuk diujicobakan maka angket dibagikan kepada guru dan siswa. Dokumentasi dilakukan saat kegiatan uji coba pengembangan produk di dalam kelas.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data berupa deskriptif ini digunakan untuk mengolah data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan saat mengolah data dari angket yang diisi oleh ahli desain, ahli materi, tanggapan guru dan juga respon siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang telah didapatkan peneliti di MI PGRI Imam Bonjol Malang mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV antara lain..

1. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Lee & Owens (Irawati, 2018). Pengembangan tersebut meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV, analisis dari data yang diolah peneliti yakni sebagai berikut:

a. Analisis

Tahapan yang pertama dilakukan dalam proses analisis. Dalam tahapan ini kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui keadaan saat proses pembelajaran di sekolah sehingga media yang dikembangkan peneliti akan tercapai sesuai sasaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Usman dalam (Rasyid, 2016) penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Selain melakukan penelitian ke ahli desain dan ahli materi, pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif didasarkan pada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan peneliti pada saat observasi. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas maupun beberapa peserta didik. Analisis ini dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan. Sedangkan pendidik membutuhkan perantara berupa media pembelajaran saat menyampaikan materi sehingga membuat siswa mudah menelaah tentang materi yang diterimanya. Media *powerpoint* merupakan salah satu bentuk *software* yang dibuat maupun dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan dapat menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya (Siagian, 2021). Hal ini sesuai dengan analisis kebutuhan yang diperlukan oleh pendidik dan peserta didik sebagai jalan keluar dari permasalahan yang ada. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

b. Desain

Pengembangan kompetensi dasar dan indikator bertujuan untuk menjadikan salah satu fokus materi menjadi sebuah produk untuk pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. KD dan indikator ini diambil sesuai dengan pertimbangan dari analisis kebutuhan, dimana siswa perlu memerlukan pemahaman yang nyata tentang pembelajaran IPA khususnya untuk materi gaya.

Langkah selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media pengembangan menggunakan *powerpoint* karena media ini mempermudah peneliti dalam pembuatan maupun poin-poin materi yang akan dibuat oleh peneliti karena banyaknya animasi maupun transisi yang menarik. Media didesain menyesuaikan dengan analisis kebutuhan dari data yang diterima. Desain *powerpoint* mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Seperti halnya menurut (Jayusman, Gurdjita, & Shavab, 2017) program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah menggunakan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Biasanya digunakan dalam presentasi akan tetapi programnya memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.

c. Pengembangan

Pada tahapan ini pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini nantinya akan mengkombinasikan antara teks, grafik, suara dan video. penambahan efek transisi dan animasi pada media menjadikan media yang dikembangkan menjadi bervariasi. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sanaky, 2019). Pengembangan dimulai dengan cara mendesain produk yang akan dikembangkan melalui dua tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yaitu didesain sesuai dengan data yang diperoleh oleh peneliti dan validasi dari ahli desain dan ahli materi.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembang masuk kedalam aplikasi *Microsoft powerpoint* di PC
- 2) Klik *Blank Presentation* untuk memulai membuat lembaran baru
- 3) Peneliti membuat template sendiri dengan mendownload gambar di google dan juga ditambahkan animasi-animasi yang diinginkan. Selain itu juga dalam halaman awal peneliti menambahkan *shapes* dan didalamnya terdapat tulisan tema materi juga tombol mulai
- 4) Slide kedua peneliti membuat transisi loading menggunakan *shapes* dan diedit dengan menambahkan *animation* pada *shapes* loading

- 5) Setelah loading maka akan masuk pada halaman menu. Pada halaman menu pengembang juga mengedit beberapa menu yang dibutuhkan dan untuk bisa di klik langsung ke halaman sesuai menu maka pengembang menambahkan fitur *action* yang ada di *insert*
- 6) Pengembang mengedit slide-slide terlebih dahulu sebelum memberikan *action* pada halaman menu yang diinginkan. Apabila sudah maka pada bagian *shapes* menu yang diinginkan di block dan klik *insert* pilih *action* klik bagian *hyperlink* dan disesuaikan dengan slide yang akan ditambahkan atau diinginkan.
- 7) Selain itu juga terdapat video pembelajaran, klik *insert* dan pilih video – *video from file* apabila video yang akan ditambahkan sudah ada di folder lalu klik ok.
- 8) Selain itu juga dalam simulasi terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, apabila pertanyaan salah maka akan muncul kartun geleng-geleng dan suara boom sebaliknya jika jawaban benar maka akan muncul kartun melambai dengan suara tepuk tangan. Dalam pembuatannya animasi kartun pengembang mendownload di google juga suaranya sudah tersedia dalam aplikasi PPT dan pengembang tinggal menembakkannya. Kemudian ditambahkan *animation* pada objek yang ingin diedit.
- 9) Pada slide PPT juga terdapat tombol-tombol seperti tombol silang cara mengedit tombol silang dengan menambahkan gambar kemudian klik *action* kemudian pilih *hyperlink to* dan pilih bagian *end show* Karena tombol silang digunakan untuk mengakhiri slide.
- 10) Setelah selesai semua slide yang dibutuhkan maka file disimpan dan siap untuk digunakan.

Setelah produk selesai dikembangkan, maka tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba kepada ahli desain dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, selain itu juga agar mendapatkan komentar ataupun saran dari produk yang telah dikembangkan peneliti. Berikut hasil uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli materi.

a) Validasi ahli desain

Validasi ahli desain bertujuan untuk menguji tentang aspek-aspek dalam pengembangan media yang dilakukan pengembang maupun desain yang ada pada produk. Aspek-aspek tersebut terbagi menjadi sebuah indikator penilaian yang berisikan 20 indikator penilaian. Dalam validasi media pembelajaran ini menggunakan penilaian skala likert berisikan 1 sampai 5. Skor 1 termasuk dalam kategori “sangat tidak layak”, kategori 2 “tidak layak”, kategori 3 “cukup layak”, kategori 4 “layak” dan kategori 5 termasuk “sangat layak”.

Berdasarkan data dari hasil penilaian media *powerpoint* interaktif yang didapat dari nilai angket ahli desain mendapatkan skor 80 dari skor yang

diharapkan berjumlah 100 sehingga memiliki presentase kelayakan sebesar 80%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media tersebut menurut ahli termasuk dalam kategori “layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Komentar dan saran yang diterima dari ahli desain yang terdapat pada lembar validasi desain media pembelajaran yaitu pada menu simulasi yang terdapat pada slide hanya berisi 4 simulasi. Komentar dan saran yang diterima tersebut digunakan dan dijabarkan pada bagian revisi produk.

b) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari indikator penilaian yang berhubungan dengan materi dalam pembelajaran baik isi materi ataupun bahasa yang digunakan. Dalam validasi media pembelajaran ini menggunakan penilaian skala likert berisikan skala 1 sampai 5. Skor 1 termasuk dalam kategori “sangat tidak layak”, skor 2 kategori “tidak layak”, skor 3 “cukup layak”, skor 4 “layak” dan skor 5 termasuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan data dari hasil penilaian ahli materi yang terdiri dari 15 indikator, skor yang didapatkan dari ahli materi sebesar 65 dengan skor yang diharapkan sebesar 75 sehingga presentase kelayakan sebesar 86,6%. Berdasarkan kategori skala kelayakan media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”. Maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berada dalam kategor “sangat layak” materinya untuk diajarkan kepada peserta didik.

Komentar dan saran yang diterima peneliti dari ahli materi yang terdapat pada lembar validasi materi yaitu perlunya perbaikan pada pengertian gaya, perbaikan pada redaksi kalimat “macam-macam magnet” yang ada di slide, dan juga melakukan perbaikan pada slide “contoh gaya gesek”. Komentar dan saran yang diterima tersebut akan digunakan dan dijabarkan pada bagian revisi produk.

d. Implementasi

Media pembelajaran yang sudah melalui tahap pengembangan maka diuji terlebih dahulu oleh peneliti, apabila siap untuk digunakan maka akan lanjut ke tahap berikutnya yaitu pada tahapan implementasi. Uji kelayakan yang dilakukan oleh siswa kelas IV MI Imam Bonjol, Kecamatan Kedungkandang, kota Malang. Uji coba produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dilakukan oleh siswa yaitu dengan mengisi angket kelayakan media sesuai dengan kepuasan peserta didik saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tersebut setelah dinyatakan layak oleh ahli desain dan ahli materi. Sesuai yang dipaparkan (Maharani & Widhiasih, 2016) respon adalah suatu rangsangan atau tanggapan siswa setelah diberikannya suatu media. Hal ini berarti respon siswa dalam pembelajaran sangat penting, karena dari respon, guru dapat mengarahkan

cara berpikir siswa menjadi lebih benar dan baik lagi. Karena sebelumnya saat proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa buku dan belum pernah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif maupun tidak yang berbasis teknologi. Peserta didik sangat aktif saat pembelajaran dengan menggunakan media ini, dan guru mengakui bahwa saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif maupun peserta didik sangat antusias dan materi yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik. Peneliti membagikan angket respon siswa dan tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Waktu melakukan pengimplementasian peneliti mengamati guru dan peserta didik saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Indikator penilaian peserta didik terdiri dari 15 indikator dan skor kategori dari 1 sampai 5, diperoleh dari hasil pengisian angket respon siswa yang telah diisi dari angket tersebut memiliki total 843 skor dari skor maksimal 900 sehingga mendapatkan rata-rata 93,6% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal tersebut dilakukan guna untuk melihat respon siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi tentang gaya.

Selain itu juga guru mengisi angket tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hasil dari angket tanggapan guru memperoleh skor 71 dari 1 sampai 5 skor penilaian dan dengan 15 indikator, menghasilkan rata-rata sebesar 94,6% dan persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal tersebut terlihat bahwa guru juga mengakui dalam penggunaan media interaktif dapat menambah keaktifan peserta didik, selain itu juga peserta didik mudah memahami materi IPA tentang gaya, karena media tersebut memberikan contoh ataupun gambaran nyata sehingga siswa tertarik maupun penasaran dengan apa yang dilihatnya.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini tidak dilakukan oleh peneliti, karena dalam tujuan pengembangan media ini hanya sebatas mengembangkan dan pengimplementasiannya saja. Maka hal itu pada tahapan evaluasi ini tidak dilakukan dalam penelitian.

2. Efektivitas dan efisiensi media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV

Efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan untuk melihat seberapa jauh tujuan ataupun sasaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pengertian efektivitas yang menunjukkan sejauh mana ketercapaian suatu tujuan yang telah terlebih dahulu ditentukan (Rahadhitya & Darsono, 2015). Ketercapaian tujuan ataupun sasaran dalam pembelajaran dapat dilihat melalui keefektifitasan dari pengguna media pembelajaran yang digunakan.

Multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dimana efektivitas pembelajaran memiliki arti kesuksesan dalam pembelajaran ditandai dengan keinginan peserta didik dalam mempelajari hal yang diajarkan (Azhar, 2020). Hal ini dimaksudkan, dalam penggunaan media interaktif dapat mengembangkan pembelajaran dimana peserta didik akan mempunyai keinginan yang tinggi dalam hal yang dipelajarinya apabila dengan menggunakan media interaktif.

Perhitungan hasil evaluasi soal yang telah dikerjakan peserta didik dengan berpedoman materi yang ditampilkan pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif guna untuk mengetahui keefektivitasan media *powerpoint* pada pembelajaran IPA. Hasil pengerjaan soal evaluasi peserta didik yang telah dilakukan guna untuk mengukur keefektivitasan menggunakan media pembelajaran. Evaluasi belajar peserta didik di dalam kelas IV MI Imam Bonjol mendapatkan nilai minimal 77 dan nilai maksimalnya 100, sehingga mendapatkan nilai presentase yang didapatkannya adalah 88,5%. Presentase evaluasi hasil belajar peserta didik menunjukkan skor presentase sebesar 88,5% yang berada dalam kategori sangat layak atau sangat berpengaruhnya penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikatakan efektif apabila terlihat skor yang diperoleh siswa dibandingkan dengan skor KKM yaitu 75 (Rahmawati, 2020). Dilihat dari hasil pengerjaan peserta didik dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik maka hasil yang diperoleh dari skor presentase adalah 88,5% telah mencapai diatas KKM. Hasil dari analisis pengerjaan evaluasi soal tersebut dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi IPA memiliki keefektivitasann yang tinggi.

Seperti yang diungkapkan (Octaviani, 2021) dalam penelitiannya media pembelajarn *powerpoint* interaktif pembelajaran IPA, respon siswa pada uji coba perorangan sangat baik. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil adalah sangat baik dan memperoleh rata-rata 87,5%. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran.

Media bisa membuat sebuah materi pelajaran lebih jelas, menarik, interaktif dan efisien (Amanah, 2016). Hal ini dimaksudkan apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat maka akan dapat dikatakan efisien dalam media pembelajaran tersebut, khususnya dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Karena siswa yang belajar menggunakan media media maka belajarnya akan menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Nurrita, 2018). Hal ini bisa dilakukan dengan guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran dan guru memberikan materi yang lebih mudah terdahulu tidak langsung pada materi yang sulit. Karena itu media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu saat

proses pembelajaran sehingga makna yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

3. *Respon siswa terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV*

Pada saat melakukan penelitian, peneliti juga memberikan anget pada peserta didik untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan dari uji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti melalui anget respon siswa tersebut. pada penelitian di kelas IV Imam Bonjol dihadiri oleh 12 peserta didik dan satu guru kelas atau wali kelas. Setelah selesai mengisi soal evaluasi maka peneliti menyebarkan anget respon siswa kepada peserta didik.

Dilihat dari anget yang telah diisi oleh peserta didik yang terdiri dari 15 indikator penilaian dan skor anget respon yang menggunakan skala likert dengan memiliki 1 sampai 5 kriteria. Pada skor 1 termasuk dalam kategori “sangat tidak layak”, pada skor 2 terdapat kategori “tidak layak”, skor 3 termasuk kategori “cukup layak”, skor 4 termasuk kategori “layak”, dan skor 5 termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Pada indikator pertama dalam anget respon siswa tentang media pembelajaran *powerpoint* interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan mendapatkan presentase 96,2% dimana peserta didik menyatakan sangat setuju ataupun sangat layaknya menggunakan media tersebut dalam membantu peserta didik untuk mudah memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya dalam indikator bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *powerpoint* sesuai dengan pemahaman peserta didik mendapatkan presentase 91,6% yang menyatakan peserta didik sangat setuju dengan pernyataan tersebut. peserta didik menyatakan sangat layaknya media tersebut digunakan, dengan bahasa yang terdapat pada *powerpoint* tersebut sudah sesuai dengan pemahamannya.

Dalam indikator ketertarikan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif mendapatkan presentase sebesar 91,6% yang menyatakan peserta didik mengakui bahwa penggunaan media pembelajarn tersebut dapat menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik. Menurut (Fatmawati, Aminuyati, & Okianna, 2019) penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik ataupun menyenangkan diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik menjadi optimal.

Peserta didik saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif mendapatkan pengalaman baru dengan perolehan presentase 95%. Peserta didik menyatakan sangat layaknya media pembelajaran dalam memberikan pengalaman baru kepada mereka, karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan media tersebut dan media yang digunakannya masih berpacu pada media konvensional berupa buku ataupun *print-out* materi.

Selanjutnya dari segi keaktifan saat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif peserta didik memberikan presentase sebesar 93,3%. Hal itu peserta didik menyatakan sangat layaknya media *powerpoint* interaktif sebagai sarana untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat menggunakan media tersebut. karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, melalui media pembelajaran yang nyaman yang digunakan kegiatan belajar mengajar pun dapat berjalan dengan baik sehingga peserta didik dapat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahmad, 2017).

Media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik mendapatkan presentase sebesar 93,3%. Hal tersebut menyatakan bahwa peserta didik menyatakan sangat layaknya menggunakan media interaktif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Seperti halnya menurut (Febrita & Ulfah, 2019) salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan minat ataupun motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik dan benar.

Selain itu juga isi dari media yang telah dipaparkan kedalam *powerpoint* sudah sesuai dengan tema yang diajarkan oleh guru mendapatkan presentase sebesar 90%. Peserta didik menyatakan sangat layaknya menggunakan media *powerpoint* interaktif karena isi dari media sudah sesuai dengan tema pembelajaran yang disampaikan oleh guru. peserta didik lebih semangat dalam penggunaan media *powerpoint* mendapatkan presentas 95% yang menyatakan peserta didik media tersebut dapat menambah semangat peserta didik saat proses pembelajaran.

Media *powerpoint* membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang kurang dimengerti mendapatkan presentase sebesar 93,3% yang menyatakan bahwa peserta didik mengakui kelayakan media tersebut. peserta didik menyatakan bahwa menggunakan media *powerpoint* interaktif dapat membantunya dalam segi materi yang kurang dipahaminya menjadi paham. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa media *powerpoint* interaktif merupakan pembelajaran yang diinginkan olehnya, indikator ini mendapatkan presentase sebesar 93,3% dan menyatakan sangat layaknya media tersebut digunakan saat pembelajaran.

Peserta didik dapat mengoperasikan media *powerpoint* interaktif dengan baik dan benar mendapatkan presentase sebesar 90%. Hal ini menyatakan peserta didik dapat menggunakan media tersebut, akan tetapi dalam pengoperasiannya masih sebgaiian peserta didik perlunya pendampingan saat menggunakannya. Media ini juga dapat menambah keingintahuan peserta didik menjadi meningkat mendapatkan perolehan presentase sebesar 93,3%. Peserta didik mengakui bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif menarik perhatiannya sehingga dapat menambah rasa keingitahuan peserta didik meningkat.

Media *powerpoint* interaktif membuat peserta didik yang kurang aktif menjadi aktif mendapat perolehan presentase sebesar 93,3% dan peserta didik mengakui sangat layaknya media tersebut untuk meningkatkan keaktifan mereka. (Pertiwi, Zifa, & Fatimah, 2022) telah membuktikan bahwa efek positif dari penerapan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu juga media *powerpoint* interaktif menjadikan peserta didik lebih giat untuk belajar kembali mendapatkan presentase 96,6%. Hal ini dimaksudkan media tersebut penggunaannya dapat diulang-ulang untuk belajar kembali atau mengulang materi. Peserta didik juga sangat senang melakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif dengan presentase 96,6%, karena mereka mengakui bahwa penggunaan media *powerpoint* sangat menyenangkan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibahas tersebut menyatakan angket respon siswa kelas IV setelah menerapkan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif memperoleh rata-rata 93,6% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut bermakna bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif didalam kelas sangat layak digunakan dalam penyampaian materi. Meskipun tetap ada salah satu siswa yang tetap kurang fokus terhadap media yang ditampilkan guru tetapi siswa tersebut bisa diatasi dengan menegurnya. Diantara salah satu tersebut, kebanyakan siswa senang ataupun tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif karena media tersebut berbeda dengan media yang biasanya digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diakibatkan karena dalam media *powerpoint* interaktif terdapat ikon-ikon maupun animasi bergerak yang memberikan gambaran nyata terhadap contoh materi yang dipelajari siswa dan terdapat simulasi yang memberikan tantangan siswa untuk menjawabnya. Sama halnya menurut (Dian Anggraeni & Kustijono, 2013) bahwa proses pembelajaran melalui media animasi peserta didik akan lebih termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran. Kelemahan dari animasi yaitu hanya memberikan gambaran nyata tapi tidak dengan wujud yang nyata, sedangkan kelebihan dari animasi sangatlah banyak karena menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan analisis dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil dari penilaian ahli desain, ahli materi, dengan perolehan nilai sebesar 83,3% dan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Media *powerpoint* berbasis pendekatan saintifik ini juga sangat diminati oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini terbukti dari respon dan tanggapan guru yang memperoleh rata-rata presentase sebesar 87,3% termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan presentase penilaian tersebut media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA siswa kelas IV yang telah peneliti kembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPA tentang gaya.

Daftar Rujukan

- Amanah. (2016). *Media Pembelajaran Kimia - SMA*. Bandung: PPPPTK IPA.
- Andriyani, M. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Atiqoh, L. N. (2020). Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v2i1.6925>
- Azhar, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plumbing. *Jurnal PenSil*, 9(2), 97–103. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15340>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dian Anggraeni, R., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v3n1.p11-18>
- Fatmawati, Aminuyati, & Okianna. (2019). Hubungan Media Powerpoint dengan Minat Belajar Siswa Kelas VII B SMP Negeri 21 Pontianak. *Pendidikan IPS FKIP*

Untan Pontianak, 8.

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Universitas INdraprasta PGRI*.
- Heriyawati, D. F., & Zakaria, Z. (2022). Pembuatan Topeng Karakter Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidika, 12(1)*, 53–58.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Irawati, I. (2018). Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi. *Jurnal Pendidikan Bahasa, 8(1)*, 19–24.
- Jayusman, I., Gurdjita, & Shavab, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Powerpoint pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala, 3*.
- Maharani, & Widhiasih. (2016). Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT, 03*.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal), 1(2)*, 66–77. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Pertiwi, Zifa, & Fatimah. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Media Powerpoint Siswa Kelas IV SDN Kemiri Boyolali. *Educatif Journal of Educaton Research, 73–77*.
- Rahadhitya, & Darsono. (2015). *Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Efektivitas Audit Internal*. Jawa Tengah: Fakultas Ekonomika dan Bisnis.
- Rahmad, F. (2017). Metode Powerpoint dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan, 1*.
- Rahmawati, F. (2020). Penggunaan Media Interaktif Powerpoint dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia, 4*.

(Aslina Afi Saputri, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Zuhkhriyan Zakaria)

Rasyid, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.

Sanaky, H. A. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Siagian. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*.

Susilo, A. . (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Journal of Primary Education*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jpe.v1i1.58>