



## Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Rohiqim Makhtum<sup>1</sup>, Ainur Rodhiyah<sup>2</sup>, M. Bakhtiar Purnomo<sup>3</sup>, Mutiara Fadhilah Putri Andani<sup>4</sup>, Rohmatul Ilaah<sup>5</sup>, Nurul Istiqfaroh<sup>6</sup>, Nanda Veruna Enun Kharisma<sup>7</sup>

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

e-mail: [rohqiim.23436@mhs.unesa.ac.id](mailto:rohqiim.23436@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [ainurrodhiyah.23051@mhs.unesa.ac.id](mailto:ainurrodhiyah.23051@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>,

[mbakhtiar.23236@mhs.unesa.ac.id](mailto:mbakhtiar.23236@mhs.unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [mutiara.23438@mhs.unesa.ac.id](mailto:mutiara.23438@mhs.unesa.ac.id)<sup>4</sup>,

[rohmatulilaah.23562@mhs.unesa.ac.id](mailto:rohmatulilaah.23562@mhs.unesa.ac.id)<sup>5</sup>, [nurulistiqfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqfaroh@unesa.ac.id)<sup>6</sup>, [nandakharisma@unesa.ac.id](mailto:nandakharisma@unesa.ac.id)<sup>7</sup>.

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu komponen penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun pada saat ini masih banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang monoton, sehingga membuat peserta didik merasa cepat bosan saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dan kepraktisan dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran PowerPoint Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan model DDD-E terdiri dari *Decide*, *Design*, *Develop*, dan *Evaluate*. Pengumpulan data diperoleh menggunakan lembar observasi, instrumen validasi, dan juga angket respon siswa. Data hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media PowerPoint interaktif menurut ahli materi yaitu sangat valid dengan nilai 88. Tingkat kelayakan menurut ahli media yaitu cukup valid dengan nilai 79. Hasil angket respon siswa memperoleh 96.1% dengan kategori sangat praktis. Simpulan dari penelitian ini yaitu, pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.*

### Abstract

The use of appropriate learning media is one of the important components in creating an interesting learning atmosphere and according to the needs of students. But at this time there are still many teachers who still use monotonous learning media, thus making students feel bored quickly during the learning process. This study aims to determine the feasibility and practicality in the process of developing an Interactive PowerPoint learning media in Indonesian language subjects. This research uses the DDD-E model development type consisting of *Decide*, *Design*, *Develop*, and *Evaluate*. Data collection was obtained using observation sheets, validation instruments, and also student response questionnaires. The research data shows the feasibility level of interactive PowerPoint media according to material experts, which is very valid with a score of 88. The level of feasibility according to media experts is quite valid with a value of 79. The results of the student response questionnaire obtained 96.1% with a very practical category. The conclusion of this study is that the development of Interactive PowerPoint learning media is feasible and practical to use in learning activities in Indonesian language subjects for grade VI elementary school students.

**Keywords:** *Learning Media, Interactive PowerPoint, Indonesian Language Subject.*

Hak Cipta©2025 Rohiqim Makhtum, Ainur Rodhiyah, M. Bakhtiar Purnomo, Rohmatul Ilaah, Mutiara Fadhilah Putri Andani, Nurul Istiqfaroh, Nanda Veruna Enun Kharisma



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



## **1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, hal tersebut tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tertulis di dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, dalam pembelajaran meliputi pemahaman pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pada kelas 6 SD, khususnya di SDN Babatan 1, siswa diharapkan mampu menguasai berbagai kompetensi dasar dalam membaca, menulis, berbicara, dan menyimak secara efektif. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat menjadi salah satu pilihan dikarenakan power point interaktif dapat memuat materi yang disampaikan, gambar, gambar bergerak, suara, video, ataupun kuis yang dapat dibuat oleh guru menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di kelas (Gaenti, Siti, dan Hadi, 2023). Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya media ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kurangnya pemahaman konsep terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar (Kamarinto, Noviana, dan Alpusari, 2018). Media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif cenderung membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berimbas pada pemahaman materi yang kurang mendalam dan kemampuan berbahasa yang kurang berkembang dengan baik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Maulida, 2023).

Oleh karena itu, dibutuhkan media ajar yang inovatif untuk mengatasi masalah tersebut dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta efektif. Keberhasilan pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan Pendidikan di sekolah (Arianti et al., 2019). Dengan berkembangnya teknologi informasi, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran semakin meluas. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah PowerPoint (PPT) interaktif. PowerPoint interaktif memungkinkan penggunaan berbagai elemen visual seperti gambar, animasi, teks, dan suara yang dapat membuat materi pelajaran lebih hidup dan mudah dipahami. Selain itu, PowerPoint interaktif juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur-fitur seperti kuis, latihan soal, dan tugas yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Menurut Rofi'uddin (2001), Fungsi dari muatan pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, mengembangkan pikiran dan perasaan, serta membina persatuan dan kesatuan bangsa. Dalam konteks penggunaan, PowerPoint interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ajar berbentuk PowerPoint ini dirancang untuk menarik minat siswa dengan mengintegrasikan berbagai elemen yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Melalui PowerPoint interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia menjadi lebih optimal.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model DDD-E yang termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model ini dikembangkan oleh Ivers & Barron pada tahun 2002 terdiri dari empat tahap yaitu *decide* (penetapan tujuan program), *design* (perancangan struktur program), *develop* (pengembangan elemen dan tampilan media interaktif), dan *evaluate* (mengevaluasi atau pengecekan pengembangan media) (Tegeh et al., 2014). Penelitian ini dilakukan di SDN Babatan I Kecamatan Wiyung, Surabaya. Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi pelajaran, ahli media, dan juga siswa kelas 6. Pengumpulan data diperoleh menggunakan lembar observasi, instrumen validasi, dan angket respon siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati proses uji coba pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif di kelas 6 SDN Babatan I. Observasi dilakukan untuk analisis kebutuhan. Instrumen validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang digunakan untuk menilai kelayakan media PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan. Lembar instrumen validasi ahli materi berisi penilaian media dari aspek kesesuaian dan kelengkapan materi serta kemudahan siswa dalam memahaminya.

Lembar validasi ahli media berisi penilaian media pada aspek desain dan tampilan PowerPoint. Untuk mengetahui kelayakan media PowerPoint interaktif ini dilakukan dengan menyebarkan angket respon siswa. Angket ini berisi penilaian kepraktisan media saat digunakan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif menggunakan teknik deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung rata-rata skor angket validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Hasil penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media diperoleh dengan menghitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Untuk memudahkan pengambilan keputusan dari analisis data maka diperlukan sebuah skala penilaian. Tingkat kualifikasinya adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media**

Nilai	Kualifikasi
01 - 50	Tidak Valid
50 - 70	Kurang Valid
70 - 85	Cukup Valid
85 - 100	Sangat Valid

Untuk angket respon siswa digunakan beberapa pernyataan dengan empat jawaban antara lain:

**Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa**

Kualifikasi	Keterangan
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
RR	Ragu-Ragu
S	Setuju
ST	Sangat Setuju

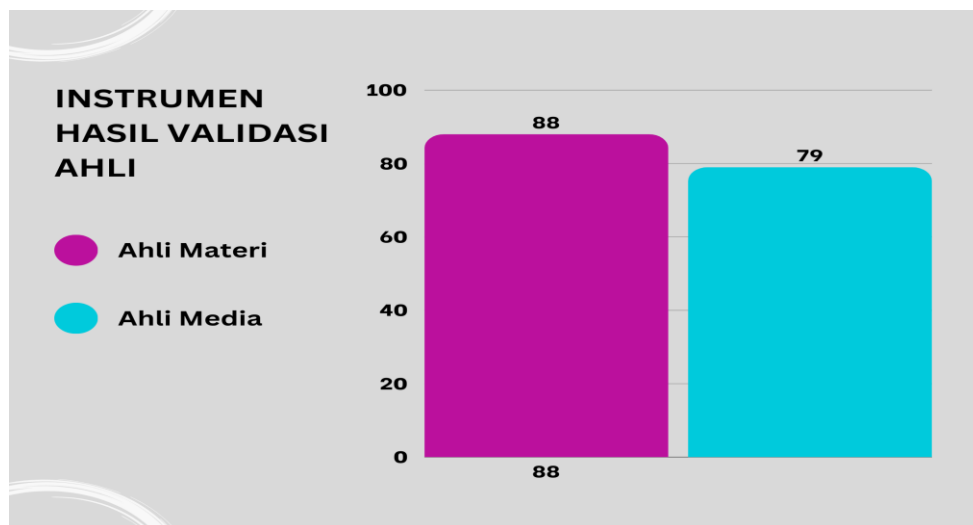
### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari implementasi media ajar yang berupa media pembelajaran powerpoint interaktif yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas VI SD Negeri Babatan 1. Dimana saat implementasi kami menggunakan jenis model pengembangan DDD-E yang meliputi (a) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (b) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (c) *Develop* atau mengembangkan adalah dengan memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia, (d) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan. Pada setiap tahapan dilaksanakan untuk memperbaiki produk pengembangan baik dari segi isi materi, desain media pembelajaran dan metode pembelajaran, agar media yang kami kembangkan bisa relevan dengan kebutuhan peserta didik. Berikut tahapan-tahapan dari model DDD-E: Tahapan yang pertama yaitu *decide* atau menetapkan. Langkah pertama yang dilalui adalah menentukan tujuan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran dilakukan untuk memfokuskan media hasil pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan sekolah maupun peserta didik. Melalui wawancara yang dilakukan bersama wali kelas VI SD Negeri Babatan 1 menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan cukup baik, guru-guru juga menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun masih terdapat kendala yang dialami, seperti saat penyampaian materi yang dirasa monoton, sehingga sebagian peserta didik merasa bosan dengan pola penyampaian materi yang kurang menarik. Selanjutnya adalah menentukan tema atau sub-tema yang akan dimuat dalam media PowerPoint interaktif, kami menentukan pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang mencakup materi pada 1 bab, dan beberapa sub-tema, yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menganalisis kemampuan dasar dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang berkaitan dengan cara pengoperasian media pembelajaran PowerPoint interaktif bagi siswa kelas VI sekolah dasar dalam situasi pembelajaran secara online atau daring. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Babatan 1, siswa kelas VI, sebagian besar sudah memiliki smartphone yang mendukung untuk mengoperasikan media pembelajaran PowerPoint interaktif di rumah masing-masing.

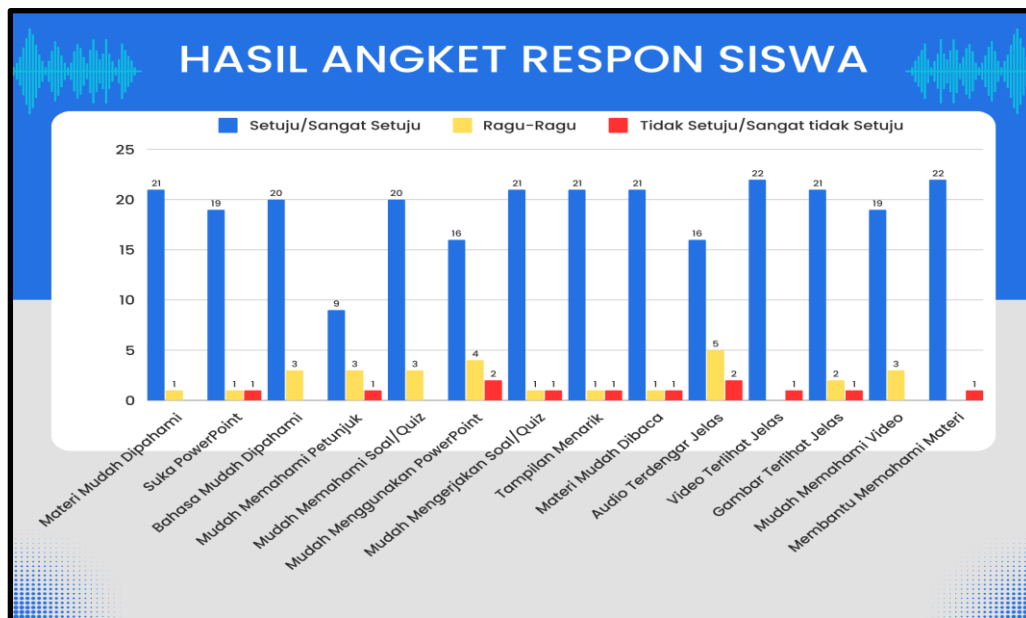
Masuk pada tahapan yang kedua yaitu *design* atau desain. Proses pertama dilalui dengan membuat *outline content*. Konten yang dimaksud yaitu Capaian Pembelajaran (CP) dan Indikator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada pada bab 5. Tahap design dilakukan dengan menyusun alur pembelajaran, menentukan *layout/tampilan* PowerPoint, dan penggunaan bahasa yang sesuai. Untuk menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai dalam segala aspek, baik dari materi ataupun desain, dilakukan dengan membuat instrumen validasi dan angket respon. Tahap yang ketiga yaitu *develop* atau pengembangan. Tahap ini produk yang telah didesain dan dirancang akan dikembangkan menjadi produk nyata sesuai dengan rancangan awal. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan

produk sesuai dengan rencana desain yang telah dirancang sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang meliputi beberapa komponen yaitu: teks, audio, dan video. Pada proses ini juga mencakup penggabungan komponen-komponen di atas menjadi bagian yang terintegrasi satu sama lain. Pada pembuatan media ini kami menggunakan aplikasi *Canva* yang menjadi alat utama dalam pembuatan media. Pemilihan teks, elemen pendukung, audio, dan video disesuaikan dengan materi yang dimuat dalam media pembelajaran.

Tahapan yang terakhir yaitu *evaluate* atau evaluasi. evaluasi dilakukan untuk mengukur kesesuaian topik dengan media pembelajaran PowerPoint interaktif dan untuk memastikan kesesuaian produk sebagai sebuah solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan instrumen validasi ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media. Uji coba dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh umpan balik berupa angket respon peserta didik yang juga dijadikan acuan untuk merevisi bagian yang kurang sesuai pada media kami. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat dikategorikan layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Hasil instrumen validasi yang dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan juga angket respon peserta didik memperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Hasil Validasi Ahli.



**Gambar 2 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran PowerPoint interaktif kami memperoleh nilai 88 yang berada pada rentang 85 -100 dengan kategori sangat valid dan tidak perlu revisi. Ini artinya media pembelajaran PowerPoint interaktif kami layak untuk dipergunakan di sekolah dasar. Sementara itu hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, produk pembelajaran PowerPoint interaktif kami memperoleh nilai 79 yang berada pada rentang 70 - 85 dengan kategori cukup valid dengan perlu sedikit revisi. Ini artinya media pembelajaran PowerPoint interaktif ini cukup layak untuk dipergunakan dengan sedikit penyesuaian pada beberapa aspek. Dan dari hasil angket respon siswa, menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 96.1%, merasa **setuju atau sangat setuju** terhadap penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran. Persentase ini mencerminkan bahwa media PowerPoint dinilai efektif dalam membantu pemahaman materi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menarik perhatian peserta didik. Sebagian kecil siswa, sebesar 2.6%, memberikan respons **ragu-ragu**, terutama terkait aspek seperti audio yang kurang jelas atau pemahaman pada petunjuk tertentu. Sementara itu, hanya 1.3% siswa yang memberikan respons **tidak setuju**, yang menunjukkan bahwa potensi masalah yang dirasakan sangat minim. Secara keseluruhan, media PowerPoint dapat dianggap valid dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, perbaikan pada aspek-aspek teknis, seperti kualitas audio, akan lebih meningkatkan pengalaman belajar siswa kedepannya.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian oleh para ahli dan uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat dikategorikan layak dan praktis untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut karena telah sesuai dengan aspek yang telah ditentukan yaitu aspek materi. Pada aspek materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif ini dapat meningkatkan minat, memotivasi siswa dan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya. Hal ini juga mencerminkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton (Abdullah & Nasution, 2024). Peserta didik yang terlibat aktif dalam proses belajar cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik





terhadap materi yang diajarkan (Sholicha & El-Yunusi, 2024). Dalam media PowerPoint ini disajikan materi secara interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak atau sulit dicerna secara langsung. Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal kuis yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep siswa. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, dengan panduan pengerjaan yang jelas untuk memudahkan siswa dalam memahami langkah-langkah penyelesaiannya. Video pembelajaran yang ditambahkan dalam media PowerPoint interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen audio dan visual, sehingga tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga meningkatkan retensi informasi. Dengan hal ini peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan teori dengan penerapan praktis, yang pada akhirnya mengurangi kesalahpahaman pada materi serta dapat menunjang pembelajaran agar lebih efektif. (Petan & Vasiu, 2014). Penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan fase tingkat perkembangan siswa di sekolah dasar sangat penting. Keterkaitan yang tepat antara indikator, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan mendukung kelancaran proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman siswa (Dwici et al., 2020). Menurut Hariyono & Darnoto, (2018), media pembelajaran sebagai sarana yang efektif, juga dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung dengan maksimal.

Peserta didik sangat antusias menggunakan media pembelajaran karena tampilannya yang menarik dengan kombinasi warna yang serasi, pemilihan tema media, teks yang jelas terbaca, serta penempatan komposisi yang serasi, membuat media PowerPoint interaktif ini dapat membantu peserta didik memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan beberapa kriteria agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu baik peserta didik maupun pendidik dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih terstruktur (Rusdiono, 2022). Pemilihan elemen-elemen seperti teks, animasi, dan video yang sesuai dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan mereka. (Rosyiddin et al., 2023). Media pembelajaran PowerPoint interaktif memiliki kelebihan, yaitu dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, siswa tetap terlibat karena mereka dapat menavigasi konten sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sehingga menjadikannya praktis dan efektif untuk digunakan. (Nurani & Tyas, 2024). Hasil uji coba pengembangan media PowerPoint interaktif pada kelas VI SDN Babatan 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid dari sisi ahli materi, dengan perolehan nilai sebesar 88. Sementara itu, penilaian dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang cukup valid, dengan skor sebesar 79. Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan tingkat kepraktisan mencapai 96,1%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif ini layak dan praktis untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD. Namun, untuk meningkatkan kualitas media PowerPoint interaktif ini, terdapat beberapa masukan yang perlu diperhatikan, khususnya terkait perbaikan pada kualitas audio dan penjelasan petunjuk penggunaan media yang perlu diperjelas. Secara keseluruhan, media ini sudah dinilai layak dan praktis, meskipun masih memerlukan sedikit revisi pada aspek-aspek tersebut guna mengoptimalkan kualitasnya sebagai media pembelajaran.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang menyatakan media berbasis Microsoft power point yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan bagi siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia (Sudrajat et al., 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa pengajaran menggunakan PowerPoint interaktif terbukti efektif dan dapat meningkatkan kinerja siswa (Emmanuel et al., 2024). Media pembelajaran ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti alat edukatif yang dapat meningkatkan



motivasi siswa untuk belajar, serta mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Penelitian juga menyimpulkan bahwa berbagai aspek dari media PowerPoint ini memenuhi kategori yang relevan, sehingga layak disebut sebagai media pembelajaran (Sari & Filayani, 2023). Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD. Media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik. (Rosanna, 2024). Namun, perlu dilakukan revisi pada aspek-aspek tertentu, seperti kualitas audio dan penjelasan petunjuk penggunaan media, untuk mengoptimalkan kualitasnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. (Nursabila et al., 2024).

#### 4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini memenuhi kriteria validasi materi dengan nilai 88 (kategori sangat layak) dan validasi media dengan nilai 79 (kategori cukup layak). Angket respon siswa memperoleh skor 96,1% yang berarti sangat praktis. Peserta didik merasa bahwa media ini interaktif dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi pembelajaran yang monoton dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

#### 5. Daftar Pustaka

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*.
- Rofi'uddin, A., & Zuhdi, D. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arianti, F., et al. (2019). Analisis Pengaruh Digitalisasi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Kamarinto, K., Noviana, E., & Alpusari, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 001 Kecamatan Sinaboi.
- Maulida, H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran PKn Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V MI Nurul Islam Ngaliyan Tahun Ajaran 2023/2024* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Gaenti, S., & Hadi. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- 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.





- Al Hidah, A. P., Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “ Si Siska “ Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V SD. *Jurnal PGSD*, 9(10), 3421-3430.
- Putra, Aldi Ivandi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia di Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. *Graha Ilmu*.
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283.
- Fuad, A. J. (2019). *Pemanfaatan Media Slide Power Point dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. 1, 61–77. Hariyono, M., & Darnoto. (2018). Pengembangan Media Interaktif Geokolase Information and Comunication Tecnologies (Ict). 1(1), 41–51
- Ajat, Sudrajat., Intan, Teja, Asih., Mustika, Nurlaeli., Henny, Setiani. (2024). *Development of Power Point Media as an Indonesian Language Learning Media in Elementary Schools*. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health/Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*.
- Radhinal, Abdullah., Muhammad, Irwan, Padli, Nasution. (2024). *Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi Siswa*. *El-Mujtama*.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
- Rusdiono. (2022). 2. *Prinsip Menilai dan Menentukan Media Pembelajaran*.
- Egunsola, Abraham, Olawuyi, Emmanuel., F., Ferdinand., Isaac, John, Ibanga. (2024). 2. *Effect of the Powerpoint Presentation on Academic Achievement of Agricultural Students Taught Digestive System of Animals in Nigeria*. *Journal of Pedagogy and Education Science*.
- D, N, O, Sari., Muhammad, Iqbal, Filayani. (2023). 3. *Interactive Powerpoint Nervous System Material: A Learning Media Development Research*. *Bieduca : Journal of Biology Education*.
- Aulia, Nizar, Nursabila., Yuyun, Bahtiar., Akhmad, Kanzul, Fikri., Hanifah, Hanifah. (2024). 1. *Developing An Interactive PowerPoint as Supporting Media for Teaching Procedure Text*. *APPLICATION Applied science in Learning Research*.
- Nikmatus, Sholicha., Muhammad, Yusron, Maulana, El-Yunusi. (2024). 2. *Peran Guru dan Strategi dalam Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa di Kelas IV SD Al-Huda Sidoarjo*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*
- Marsya, Fatkhia, Nurani., Dewi, Nilam, Tyas. (2024). 3. *Development of Interactive Powerpoint-Based IPAS Learning Media on the Material of Plant Sources of Life on Earth for Class IV SD Negeri Tugurejo 02 Semarang City*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*
- Desi, Lisa, Rosanna. (2024). 3. *Effectiveness of Using Interactive Powerpoint Media on Chemical Bonding Material to Improve Student Learning Outcomes*. *Lavoisier*