



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Materi Perubahan Wujud Zat untuk Siswa Kelas IV SD

Alia Ermawati^{a,1}, Lutvi Fidya Rista^{b,2}, Alisya Roisatul Ummah^{c,3}, Faza Brilliani Wahono Putri^{d,4}, Silvia Nashihatul Umah^{e,5}, Nurul Istiq'faroh^{f,6}, Ulfi Aminatuz Zahroh^{g,7}

^{a,b,c,d,e,f,g} Universitas Negeri Surabaya

¹alia.23470@mhs.unesa.ac.id; ²lutvi.23466@mhs.unesa.ac.id; ³alisya.23467@mhs.unesa.ac.id;

⁴faza.23468@mhs.unesa.ac.id; ⁵silvia.23469@mhs.unesa.ac.id; ⁶nurulistiwaqfaroh@unesa.ac.id;

⁷ulfizahroh@unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 10 Oktober 2024

Direvisi: 17 November 2024

Disetujui: 28 November 2024

Tersedia Daring: 1 Desember 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
PowerPoint Interaktif
Perubahan Wujud Zat

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dengan muatan materi perubahan wujud zat merupakan sebuah inovasi yang dapat membantu pemahaman belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga memicu menurunnya hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD). Subjek yang digunakan pada penelitian ini meliputi 2 orang validator yaitu ahli media dan ahli materi, serta 8 orang responden angket yaitu siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini ditunjukkan dari penilaian rata-rata validasi para ahli sebesar 95,55% dengan kategori sangat baik.

Keywords:

Instructional Media
Interactive PowerPoint
Changes in the Form of Matter

ABSTRACT

The development of interactive PowerPoint-based learning media with material on changes in the state of matter is an innovation that can help students' understanding of learning in grade IV of elementary school. This study was conducted based on the problem of the lack of innovation in the learning media used, which has triggered a decline in student learning outcomes. The research method used is Research and Development (RnD). The subjects used in this study included 2 validators, namely media experts and material experts, and 8 questionnaire respondents, namely grade IV elementary school students. The results of the study showed that interactive PowerPoint-based learning media were very suitable for use in learning. The results of the study indicate that interactive PowerPoint-based learning media is very feasible to be used in learning. This result is shown from the average assessment of expert validation of 95.55% with a very good category.

©2024, Alia Ermawati, Lutvi Fidya Rista, Alisya Roisatul Ummah, Faza Brilliani Wahono Putri, Silvia Nashihatul Umah, Nurul Istiq'faroh, Ulfi Aminatuz Zahroh
This is an open access article under CC BY-SA license





1. Pendahuluan

Media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber ke penerima, dengan tujuan merangsang proses kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sehingga terjadi proses belajar (Syavira, 2021). Media dapat berupa benda, gambar, suara, atau gabungan dari semuanya yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan mencapai potensi belajar mereka secara optimal (Fadilah et al., 2023). Sebagai seorang pendidik, guru memiliki peran penting dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Pembelajaran di era digital menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi (Octaviana et al., 2022). Media pembelajaran tradisional yang monoton seringkali membuat siswa merasa bosan dan kesulitan untuk berkonsentrasi. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik adalah bagaimana membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik, terutama dalam menghadapi beragam gaya belajar siswa. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi yang relevan.

PowerPoint merupakan salah satu contoh dari berbagai jenis media multimedia yang ada. *PowerPoint* telah menjadi salah satu alat bantu mengajar yang populer di kalangan pendidik karena kemampuannya menyajikan informasi secara visual yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Munculnya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan respons terhadap tuntutan akan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan memungkinkan interaksi dua arah, media ini dapat mengatasi masalah kebosanan siswa yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Melihat perkembangan teknologi yang pesat, media pembelajaran interaktif hadir sebagai jawaban atas kebutuhan akan inovasi dalam dunia pendidikan. Media ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan. *PowerPoint*, dengan kemampuannya menampilkan gambar, grafik, dan animasi, sangat cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Materi perubahan wujud zat adalah salah satu materi IPA yang dipelajari di kelas IV sekolah dasar, tepatnya pada bab dua yakni wujud zat dan perubahannya. Materi perubahan wujud zat merupakan konsep materi yang menjelaskan tentang macam-macam perubahan wujud zat, penyebab perubahan wujud zat, serta beberapa contoh perubahan wujud zat di kehidupan sehari-hari. Visualisasi yang memadai merupakan kunci dalam memahami konsep-konsep kompleks dalam perubahan wujud zat, yang seringkali tidak terpenuhi hanya dengan mengandalkan teks dan gambar yang ada dalam buku pelajaran.

Pembelajaran ini seringkali dirasa kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Hal tersebut terjadi karena penyampaian materi yang kurang efektif dan interaktif sehingga menyebabkan turunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai materi yang diberikan. Salah satu cara yang relevan untuk mengatasi hal ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* (PPT) interaktif, yang terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa. Penelitian tentang *PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. salah satu penelitian sebelumnya yang membahas mengenai media pembelajaran ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nadia Syavira dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD" (Syavira,

2021). Perbedaan antara penelitian yang saat ini dilakukan dengan penelitian terdahulu terdapat pada materi dan jenjang kelas yang diambil, audio, dan isi di dalam media tersebut. Namun, pengembangan produknya sama. Selain itu, terdapat pula penelitian terdahulu dengan konsentrasi mata pelajaran IPA namun pada jenjang yang berbeda, penelitian tersebut dilakukan oleh Arini Anindya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point* pada Pembelajaran IPA Kelas V SD” (Anindya, 2023). Tentunya materi dan jenjangnya juga berbeda, tetapi media yang dikembangkan sama yakni berupa *PowerPoint*. Perbedaan yang mencolok selanjutnya adalah media yang kami kembangkan bersifat interaktif yang tentunya berbeda dengan milik Arini Anindya. Media yang mereka kembangkan secara keseluruhan sudah cukup bagus, namun masih terdapat beberapa kekurangan, antara lain tidak dicantumkannya tujuan pembelajaran, tidak dilengkapi dengan video pembelajaran untuk memberikan kesempatan bagi anak dengan gaya belajar audio visual dapat memahami materi dengan mudah, dan belum terdapat *ice breaking* berupa game interaktif di dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa sekolah dasar saat ini memiliki tantangan untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Meskipun fasilitas pendukung telah tersedia, namun kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kendala utama. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan relevan merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi guru dan siswa, baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka, sehingga proses pembelajaran materi perubahan wujud zat menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih berkualitas, terutama untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pelajaran IPAS kelas IV.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development* (RnD). Penelitian RnD adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan kemudian menguji kelayakan atau efektivitas produk tersebut. Tujuan utama dari penelitian RnD adalah untuk menciptakan produk yang kemudian diuji kelayakannya. Langkah-langkah dalam penelitian *Research and Development* (RnD) (Waruwu, 2024) adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah RnD

Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di daerah Surabaya, yaitu SDN Babatan 1 Surabaya. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan guru dan siswa serta observasi untuk menganalisis permasalahan yang ada. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti merancang media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan. Pada tahap desain, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data. Tahap berikutnya adalah pengembangan, di mana peneliti merealisasikan produk sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar dan materi pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dalam Kurikulum Merdeka yaitu Perubahan Wujud Zat. Beberapa aspek penting yang diperhatikan pada tahap ini meliputi penggunaan bahasa yang sederhana, petunjuk penggunaan yang jelas, pemilihan warna dan gambar yang menarik, serta ukuran dan bentuk huruf yang sesuai untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan gambar, audio, dan teks.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media yang dibuat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan masukan dan kritik dari para ahli, produk tersebut kemudian direvisi. Uji coba kelayakan produk dilakukan melalui pemberian instrumen penilaian kepada ahli media dan ahli materi. Selain itu, peneliti juga melakukan uji coba dengan skala kecil yang melibatkan siswa kelas IV dengan jumlah 8 orang siswa. Para siswa tersebut diminta untuk mengisi kuesioner penilaian produk. Melalui validasi ahli (*expert review*) dan uji coba skala kecil, peneliti dapat menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif, yaitu metode analisis data yang bertujuan untuk menguji hasil penelitian pada satu sampel yang telah dibuat. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung presentase penilaian masing masing subjek.

$$\frac{\sum \text{Jumlah Skor Hasil Penelitian}}{\sum \text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh dari rumus tersebut akan diinterpretasikan untuk memberikan makna yang jelas dalam pengambilan keputusan. Interpretasi ini dilakukan dengan menggunakan tabel konversi yang diadaptasi dari kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Riduwan. Tabel konversi tersebut berfungsi untuk mengklasifikasikan hasil penilaian ke dalam kategori tertentu, seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, atau tidak layak. Kriteria ini membantu memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami tentang tingkat kelayakan produk berdasarkan skor yang diperoleh dari instrumen penilaian.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4

Deskripsi	Skor	Keterangan
Kurang Baik (KB)	0% - 25%	Tidak Layak
Cukup Baik (CB)	26% - 50%	Tidak Layak
Baik (B)	51% - 75%	Layak
Sangat Baik (SB)	76% - 100%	Layak

Dengan menggunakan tabel ini, hasil penilaian dapat disimpulkan dengan lebih akurat untuk mendukung pengambilan keputusan terkait pengembangan produk.

3. Hasil

Hasil dari tahap analisis berdasarkan observasi dan wawancara guru diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif. Setelah mengetahui solusi permasalahan, kami melakukan tahap pengembangan media kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba. Sebelum media diujicobakan ke peserta didik, media pembelajaran ini perlu dilakukan uji validasi terlebih dahulu oleh dua ahli yakni ahli media dan ahli materi, sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor
Rekayasa Perangkat Lunak	Keefektifan belajar menggunakan <i>PowerPoint</i> interaktif	1	4
	Kemudahan penggunaan <i>PowerPoint</i> interaktif	1	5
	Pemilihan <i>software</i>	1	5
Desain Media	Kesesuaian gambar dengan materi pembahasan	1	5
	Warna <i>background</i>	1	5
	Jenis <i>font</i>	1	4
Komunikasi Visual	Kesesuaian <i>backsound</i>	1	5
	Kualitas animasi bergerak	1	5
	Kesesuaian visualisasi dengan materi pembahasan	1	4
Jumlah		9	42

$$\text{Hasil perhitungan} = \frac{42}{45} \times 100\% = 93,33\%$$

Dari aspek Rekayasa Perangkat Lunak, ahli menyatakan bahwa *PowerPoint* interaktif ini sudah cukup mudah dan efektif untuk digunakan. Pengoperasiannya tidak membutuhkan perangkat keras yang rumit, sehingga mempermudah penggunaannya baik oleh guru maupun siswa. Hal ini menjadi nilai tambah dalam mendukung pembelajaran yang praktis dan efisien di kelas IV SD. Pada aspek Desain Media Pembelajaran, hasil validasi menunjukkan bahwa desain media sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Visual yang digunakan dirancang dengan daya tarik yang tinggi, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Warna-warna cerah dan layout yang rapi menjadi elemen penting yang mendukung keberhasilan media ini dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dari sisi Komunikasi Visual, *PowerPoint* interaktif ini dinilai unggul dengan adanya penggunaan *backsound* yang selaras dengan penjelasan materi. Selain itu, kesesuaian warna,

pemilihan jenis font, dan animasi yang digunakan telah mendukung penyampaian materi secara optimal. Elemen-elemen tersebut membantu siswa untuk lebih memahami materi secara visual dan auditori. Sebagai kesimpulan, media *PowerPoint* interaktif ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV SD oleh Ahli Media. Meski demikian, ahli media merekomendasikan beberapa saran untuk lebih menyempurnakan media ini. Dengan adanya revisi tersebut, diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran siswa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Skor
Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.	1	5
Materi Pembelajaran	Materi sesuai dengan kurikulum IPAS kelas IV SD.	1	5
	Materi sesuai standar kompetensi siswa kelas IV SD.	1	5
	Penyajian materi menarik minat belajar siswa.	1	5
	Materi mencakup semua aspek materi “Wujud Zat dan Perubahannya”	1	5
Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.	1	5
Sumber Pembelajaran	Sumber referensi relevan dengan materi di kurikulum.	1	4
Kegiatan Pembelajaran	Soal quiz sesuai dengan materi pembahasan	1	5
	Game menarik partisipasi aktif siswa.	1	5
Jumlah		9	44

$$\text{Hasil perhitungan} = \frac{44}{45} \times 100\% = 97,77\%$$

Pada aspek tujuan pembelajaran, ahli materi menilai bahwa media ini sudah relevan dan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Namun, salah satu catatan penting dari ahli adalah tujuan pembelajaran belum secara eksplisit dicantumkan pada slide PPT interaktif. Oleh karena itu, disarankan agar tujuan pembelajaran ditambahkan pada slide awal untuk memberikan panduan yang lebih jelas bagi siswa mengenai apa yang akan mereka pelajari dan capai selama pembelajaran berlangsung.

Pada aspek materi pembelajaran, ahli materi menilai bahwa media ini sudah sangat sesuai dengan kurikulum IPAS kelas IV SD. Ahli materi juga menyebutkan bahwa penyusunan materi sudah tepat dan mencakup topik-topik yang relevan, seperti perubahan wujud zat yang dikemas secara menarik. Hal ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa, terutama karena materi

disajikan dengan bahasa yang sederhana dan visual yang menarik. Penggunaan gambar, ilustrasi, dan animasi interaktif juga menjadi nilai tambah yang membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Pada aspek Metode Pembelajaran, media sudah dianggap sangat tepat dan mendukung pembelajaran berbasis praktik. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk melihat dan mempraktikkan langsung konsep perubahan wujud zat melalui simulasi atau eksperimen sederhana yang disarankan dalam PPT. Pendekatan ini dinilai mampu membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

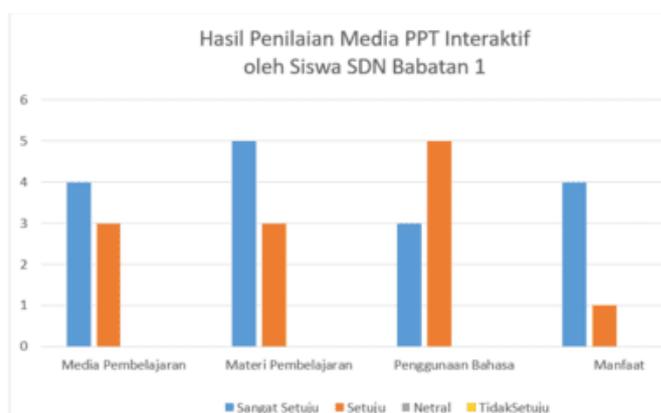
Pada aspek sumber pembelajaran, dinilai sudah sangat sesuai dengan materi IPAS yang terdapat di kelas IV SD. Semua informasi yang terdapat juga didasarkan pada referensi yang valid, seperti buku IPAS kelas IV SD yang menjadi pedoman utama. Penggunaan sumber yang terpercaya ini memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan akurat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Pada Aspek Kegiatan Pembelajaran, media ini dinilai mencakup berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik, mulai dari pendahuluan yang memotivasi siswa, game yang interaktif, hingga soal quiz yang menantang. Ahli materi menilai bahwa kombinasi kegiatan tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

Berikut rekapitulasi dari penilaian oleh kedua ahli terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Validator	Nilai Rata-Rata (Dalam Persen)
1.	Ahli Media	93,33%
2.	Ahli Materi	97,77%
	Rata-Rata Keseluruhan	95,55%

Berdasarkan hasil validasi yang ada, disimpulkan bahwa, media *PowerPoint* interaktif ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Dengan beberapa perbaikan minor, seperti penambahan tujuan pembelajaran pada slide awal, media ini dinilai memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Media ini juga tidak hanya menarik perhatian siswa saja, namun juga memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dan mendalam.



Gambar 2 Diagram Hasil Penilaian oleh siswa SDN Babatan 1

Dalam uji coba media pembelajaran, kami juga mengumpulkan data melalui angket responden, yang dimana angket tersebut diisi oleh 8 siswa kelas IV di SDN Babatan 1. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan penerimaan media *PowerPoint* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran ini, berfokus pada empat aspek, yaitu Media Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Penggunaan Bahasa, dan Manfaat dari media tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa pada aspek Media Pembelajaran, empat siswa memberikan tanggapan "Sangat Setuju", tiga siswa "Setuju", dan satu siswa netral. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media pembelajaran tersebut menarik dan mampu mendukung proses belajar dengan baik. Meskipun begitu, perlu ada pengembangan lebih lanjut untuk membuat media lebih inklusif bagi semua siswa.

Pada aspek Materi Pembelajaran, tanggapan siswa sangat positif. Sebanyak enam siswa menyatakan "Sangat Setuju" dan dua siswa "Setuju". Artinya, materi yang disampaikan melalui *PowerPoint* interaktif dianggap relevan, mudah dipahami, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada siswa yang memberikan tanggapan netral atau tidak setuju, yang menunjukkan kejelasan materi sudah baik. Untuk aspek Penggunaan Bahasa, terdapat empat siswa yang memberikan tanggapan "Sangat Setuju", dua siswa "Setuju", dan satu siswa netral. Siswa merasa bahasa yang digunakan dalam media sudah cukup sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Namun, satu tanggapan netral menunjukkan adanya ruang untuk penyempurnaan, seperti penggunaan istilah yang lebih familiar bagi siswa.

Terakhir, pada aspek Manfaat, media ini mendapatkan penilaian yang sangat positif dengan lima siswa memberikan tanggapan "Sangat Setuju" dan dua siswa "Setuju". Ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif dirasakan bermanfaat dalam membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menarik. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif kami telah memberikan dampak positif dalam pembelajaran di SDN Babatan 1. Dengan evaluasi lanjutan dan penyempurnaan, media ini dapat semakin efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

4. Pembahasan

Setelah melalui proses pengembangan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, terciptalah sebuah produk akhir berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, sebagaimana digambarkan pada ilustrasi berikut.



Gambar 3 Halaman utama

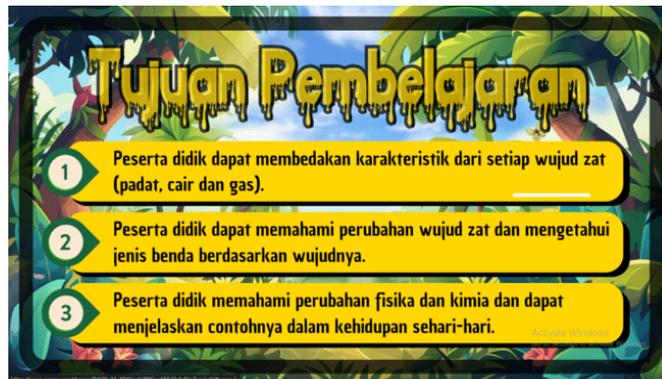
Dari ilustrasi tersebut, terlihat bahwa media ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teks, gambar, dan suara. Media ini merupakan bentuk pembelajaran interaktif yang bertujuan menyampaikan informasi terkait permasalahan sosial di lingkungan melalui pendekatan yang komunikatif dan menarik (Putri, 2023). Ilustrasi ini juga merupakan ilustrasi awal atau halaman utama dari media pembelajaran interaktif yang kami buat. Di halaman ini, terlihat jelas bahwa terdapat judul materi yang dibawakan, "Wujud dan Perubahannya" dan juga terdapat

tombol atau opsi untuk membawa kita ke halaman selanjutnya. Selain itu, terdapat animasi-animasi dan musik yang menambah daya tarik pada media pembelajaran kami.



Gambar 4 Menu Utama

Halaman berikutnya, kita akan disambut oleh “Menu Utama”, yang dimana menu utama ini berfungsi sebagai pintu masuk menuju berbagai fitur di media ini. Halaman ini sendiri dirancang dengan struktur yang jelas dan mencakup beberapa opsi yang dapat kita pilih. Mulai dari “Profil”, “Materi”, “Game Zone”, dan juga “Quiz”.



Gambar 5 Tujuan Pembelajaran

Pada halaman tujuan pembelajaran, disajikan tiga tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh setiap peserta didik kelas IV sekolah dasar setelah melaksanakan pembelajaran IPAS materi perubahan wujud zat menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif. Hal ini sesuai dengan tujuan awal pengembangan media yaitu meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari, 2022).



Gambar 6 Profil Kelompok

Pada halaman profil kelompok 5, kita akan disambut dengan identitas disertai dengan foto dari lima orang anggota kelompok 5 yang telah mengembangkan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif sekaligus peneliti pada penelitian ini.



Gambar 7 Ayo Berdiskusi

Halaman selanjutnya, kita akan langsung disambut dengan pertanyaan pembuka atau biasa dikenal sebagai pertanyaan pemantik. Tujuannya yaitu untuk mendorong kemampuan berpikir logis pada siswa (Lestari et al., 2023). Selain itu, dengan adanya pertanyaan pemantik, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Di halaman ini juga, diberikan sedikit animasi, video, dan elemen agar menarik perhatian siswa.



Gambar 8 Tampilan Pembuka Materi



Gambar 9 Tampilan Daftar Materi



Gambar 10 Tampilan materi

Berikutnya kita akan masuk ke bagian awal materi, yang dimana terdiri dari tiga bagian, *Wujud Zat dan Sifatnya*, *Perubahan Wujud Zat*, dan *Perubahan Kimia dan Fisika*. Materi awal membahas mengenai macam-macam wujud zat beserta sifatnya. Sedangkan materi dua membahas

mengenai macam-macam perubahan wujud dari zat. Dan materi yang terakhir membahas mengenai perubahan kimia dan fisika beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 11 Video Pembelajaran

Setelah menyelesaikan halaman materi, kita disuguhkan dengan sebuah animasi video pembelajaran yang berisi pembahasan singkat mengenai materi IPAS perubahan wujud zat. Dimana, video pembelajaran ini disajikan guna menambah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dibahas khususnya peserta didik yang memiliki gaya belajar audio visual (Alfi et al., 2022).



Gambar 12
Tampilan Game Zone

Gambar 13
Tampilan Barcode Game Zone



Gambar 14
Tampilan Game Zone

Game zone merupakan salah satu puncak dari media pembelajaran ini yang paling ditunggu. Saat seseorang sudah mencapai tahap ini, yang harus dilakukan hanyalah menscan *barcode* yang ada. Dengan begitu mereka bisa bermain sambil belajar untuk mengasah materi dan merefreshingkan otak atau yang biasa kita kenal dengan *ice breaking*. *Ice breaking* sendiri adalah

bentuk aktivitas ringan yang bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan, sehingga suasana menjadi lebih cair dan kembali kondusif seperti semula. Pada halaman ini juga sengaja diberikan warna yang mencolok dan berbeda dari sebelumnya agar siswa tidak merasa jenuh.



Gambar 15
Tampilan Halaman Utama Quiz



Gambar 16
Tampilan Soal Quiz



Gambar 17
Tampilan Menjawab Benar



Gambar 18
Tampilan Menjawab Salah



Gambar 19
Tampilan saat Quiz Selesai

Quiz merupakan suatu bentuk evaluasi yang dikemas dengan tampilan menarik dengan background yang menegangkan untuk menambah kesan menantang pada peserta didik ketika mengerjakannya. Jika jawaban yang dipilih benar, maka akan disuguhkan tampilan dengan background hijau bertuliskan “YEAH”. Namun, jika jawaban yang dipilih salah, maka akan disuguhkan tampilan dengan background merah bertuliskan “BOOM” Dan setelah selesai mengerjakan quiz, akan disuguhkan dengan tulisan “Well Done” sebagai apresiasi kepada peserta didik yang sudah mengerjakan quiz dengan sungguh-sungguh. Quiz ini disusun guna untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dibahas (Nurfadillah et al., 2021).



Gambar 20

Tampilan Penutup Media Pembelajaran PPT Interaktif

Pada halaman terakhir, terdapat sedikit apresiasi kepada siswa yang sudah berhasil menyelesaikan materi dan quiz dengan baik. Apresiasi dilakukan untuk menghargai usaha dan semangat siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran (Elviana et al., 2022). Di halaman terakhir juga diberikan sedikit animasi, elemen, serta musik, yang berfungsi sebagai pendukung dalam penutupan materi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji validasi ahli media dan ahli materi didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif kami sangat layak untuk digunakan yang termasuk ke dalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 95,55%. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif juga sangat diminati oleh peserta didik kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat dari diagram hasil angket yang diisi oleh peserta didik kelas IV SD. Dengan demikian, berdasarkan kedua penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud zat.

6. Ucapan Terima Kasih

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kehadiran Allah SWT, berkat limpahan rahmat-Nya penyusun mampu menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif Materi Perubahan Wujud Zat Untuk Siswa Kelas IV SD” dengan baik. Pada kesempatan yang berbahagia ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Nurul Istiq'faroh M.Pd. selaku dosen mata kuliah inovasi media pembelajaran di SD, Kepala Sekolah dan Guru SDN Babatan 1 atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sana, serta para ahli materi dan media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator dan memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran yang sudah penulis kembangkan.

7. Daftar Pustaka

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487



- Anindya, A. (2023). *bagi peserta didik . Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pembelajaran , sehingga dapat membantu seorang pendidik dalam mengemas dan menyajikan informasi (Putra dan Ishartiwi , 2015). Tetapi penggunaan teknologi. 4, 1–11.*
- Anomeisa, A. B., & Ernarningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 05(01)*, 17–31.
- Elviana, L., Sainanda, G., & Setiawati, M. (2022). Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 1 X Koto Diatas. *Jurnal Eduscience, 9(2)*, 388–394. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3038>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1(2)*, 1–17.
- Lestari, M. P., Rahmawati, I. Y., & Muttaaqin, M. A. (2023). Implementasi Pertanyaan Pemantik untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 6(3)*, 178–185.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(1)*, 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Octaviana, D. R., Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1)*, 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Putri, M. P. K. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sd Kelas V. *Jpgsd, 11(11)*, 2378–2387.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 5(1)*, 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2)*, 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(2)*, 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>