

Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Lima Puluh Kota

Marsya Diani Putri, Farida S²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>PowerPoint, Interactive, Problem Based Learning, ADDIE</i>	<i>This research is motivated by the lack of use of interactive learning media based on the PBL model which is relevant to current developments, as well as the lack of variety in learning media so that learning is less interactive. This research uses a Research and Development (R&D) approach by applying the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. After carrying out the validity test, the material validity results were 97%, the media validity was 96.8%, and the language validity was 95,3% which was categorized as very valid. Next, the results of the practicality test were obtained from the application of learning media in trial schools with teacher responses. 93.7% and student response 95.6%. Furthermore, practicality results were obtained in the research school with a teacher response of 95.8% and a student response of 96.8% which was categorized as very practical. Based on validity and practicality tests, the learning media is suitable for use in the field to support the learning process in science and science subjects in class IV elementary school.</i>
Kata kunci: <i>PowerPoint, Interaktif, Problem Based Learning, Model ADDIE</i>	ABSTRAK <i>Penelitian ini dilatarbelakangi karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis model <i>PBL</i> yang relevan dengan perkembangan zaman, serta kurangnya variasi dalam media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>Research and Development (R&D)</i> dengan menerapkan model <i>ADDIE</i> yang terdiri dari lima tahapan, yaitu <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>.. Setelah dilakukan uji validitas, diperoleh hasil</i>

kevalidan materi 97%, kevalidan media 96,8%, dan kevalidan bahasa 95,3% yang dikategorikan sangat valid.. Selanjutnya diperoleh hasil uji praktikalitas yang didapat dari penerapan media pembelajaran di sekolah uji coba dengan respon guru 93,7% dan respon peserta didik 95,6%. Selanjutnya, didapat hasil praktikalitas di sekolah penelitian dengan respon guru 95,8% dan respon peserta didik 96,8% yang mana dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan uji validitas dan praktikalitas, maka media pembelajaran sudah layak digunakan dilapangan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Corresponding author :
marsyadiani02@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, tidak luput dari perkembangan teknologi yang menjadi inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju tidak dapat dihindari sehingga sudah menjadi bagian penting dari pendidikan dan pembelajaran. Guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan terkini, serta menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat pembelajaran yang berkembang saat ini hampir memanfaatkan teknologi di dalamnya sehingga pembelajaran efektif dan menyenangkan. (Usmaulidar & Farida, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan

kualitas belajar peserta didik dalam proses karena peserta didik akan mudah memahami dan mengerti dengan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar. (Titiana, dkk, 2019).

Salah satu faktor yang berperan dalam keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Ahyanuardi, dkk (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses belajar

peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Interaktif adalah kegiatan yang bersifat dua arah. Sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik. Media pembelajaran interaktif menurut Prior, dkk (2016) adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer khususnya pada kemajuan teknologi harus benar-benar disikapi oleh seorang guru agar dapat membantu proses

pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang sangat akrab dengan dunia pendidikan adalah PowerPoint. Menurut menurut Susilana (dalam Andriani dan Wahyu, 2016), *PowerPoint* interaktif adalah aplikasi presentasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program *PowerPoint* ini dapat diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*. Namun, pemanfaatan program aplikasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran masih belum maksimal, karena dalam suasana belajar dan penyampaian materi masih terpaku pada buku dan terkesan monoton atau kurang menarik bagi peserta didik. Terkadang guru hanya mampu mengunduh materi pelajaran dari slide *PowerPoint* di internet dimana materi tersebut masih banyak yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang interaktif, pendekatan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik menjadi hal yang sangat penting. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menambahkan *hyperlink* yang menghubungkan slide presentasi dengan sumber daya eksternal atau slide lainnya,

memberikan peserta didik kebebasan untuk mengeksplorasi topik lebih dalam. Penambahan tombol atau *Action Buttons* juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan presentasi, seperti berpindah antara slide atau menjawab pertanyaan langsung yang disajikan dalam slide presentasi. Sisipkan pertanyaan atau kuis langsung di dalam presentasi dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik secara real-time, sambil memberikan umpan balik segera. Dengan demikian, presentasi *PowerPoint* yang interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif bagi peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Septiana dan Winangun, 2023). Dalam pembelajaran IPAS di SD, khususnya pada materi Ragam Bentang Alam dan Keterkaitannya dengan Profesi Masyarakat dibutuhkan media yang interaktif serta yang membuat anak

terpacu untuk mengenal ragam bentang alam dan mengidentifikasi pengaruh yang dihasilkan serta menghubungkan pengaruh geografis dengan profesi dominan yang ada di lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran, penggunaan model yang tepat tentu dapat memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Selain penggunaan media pembelajaran yang tepat, salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat terhadap materi. Salah satu model pembelajaran yang menunjang keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah Model *Problem Based learning (PBL)*. Model Problem Based Learning dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran. Model *Problem Based learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan

solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Sari dan Rosidah (2023), Model *Problem Based learning (PBL)*. merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. *PBL* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di tiga sekolah, yaitu SDN 02 Sarilamak, SDN 03 Sarilamak, dan SDN 07 Sarilamak, didapatkan informasi bahwa Sekolah tidak memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi, sehingga pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode konvensional. Namun, sesekali guru telah menggunakan media pembelajaran seperti media video dan gambar. Walaupun sudah menggunakan media tersebut, guru kelas IV mengatakan bahwa guru mengalami kesulitan saat mengajar, dikarenakan peserta didik kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik lebih

banyak diam saat ditanya guru. Suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung masih pasif dan tidak jarang guru memilih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran seperti ini akan terlihat membosankan jika tidak diberikan variasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak terpenuhi sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis *Model Problem Based Learning (PBL)* Pada Mata pelajaran IPAS di Kelas IV SD. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif berbasis *Model Problem Based Learning (PBL)* Pada Mata pelajaran IPAS di Kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah *R&D* adalah suatu rangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. (Danuri & Maisaroh, 2019). Penelitian pengembangan atau *R&D* digunakan sebagai metode penelitian untuk menguji dan mengembangkan produk, baik dalam konteks pendidikan maupun dalam konteks umum. Ini menegaskan bahwa *R&D* memiliki peran penting dalam menghasilkan inovasi dan perbaikan produk untuk memenuhi kebutuhan pasar khususnya kebutuhan dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, Peneliti akan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yang harus dilakukan agar terciptanya pengembangan ini yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).

Prosedur Pengembangan

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis media pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Prosedur pengembangan tahap kedua merupakan desain media pembelajaran

interaktif berbasis yaitu merancang desain media *Powerpoint* menggunakan metode *ADDIE* yang dilengkapi dengan teks, gambar yang menarik, animasi yang sesuai dengan materi, dan audio yang dapat menjelaskan lebih dalam tentang materi. Langkah awal yaitu, mencari dan menentukan *software* untuk membuat materi media pembelajaran Mata pelajaran IPAS, menyusun perangkat pembelajaran penyajian sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, alokasi waktu, serta instrumen penilaian peserta didik /evaluasi, lalu membuat rancangan awal pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dihasilkan produk media pembelajaran. Sebelum diujicobakan ke peserta didik, terlebih dahulu akan dilakukan validasi kepada para ahli yaitu/ validator. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif ini, aspek yang divalidasi adalah materi oleh dosen ahli materi, aspek media (penyajian dan kegrafikan) oleh dosen ahli media, dan aspek kebahasaan oleh dosen ahli bahasa. Validasi yang dilakukan ini bertujuan

untuk mendapatkan komentar dan saran media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada Mata pelajaran IPAS. Hal ini untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat. Selanjutnya apabila terdapat saran dan masukan dari para ahli, maka Peneliti harus melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan agar produk yang dibuat menjadi lebih sempurna dan layak diujicobakan di SDN 03 Sarilamak.

d. Tahap Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini, Peneliti melanjutkan uji coba kelompok terbatas di sekolah penelitian yang terdiri dari 1 orang guru kelas IV di SDN 02 Sarilamak yang sudah dinyatakan valid oleh para validator, yang kemudian diberikan angket respon uji praktikalitas terhadap kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *PPT* interaktif ini. Tahap implementasi hanya dilakukan pada satu kelas saja di kelas IV SDN 02 Sarilamak karena keterbatasan waktu, biaya, sarana, dan prasarana.

e. Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah diujicobakan ke

peserta didik. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk mengetahui revisi apa yang perlu dilakukan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validitas dan praktikalitas media pembelajaran. Angket validitas bertujuan untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang akan dirancang. Proses validasi melibatkan tiga aspek yaitu validasi materi, validasi media(desain), dan validasi bahasa. Proses validasi media pembelajaran akan dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Padang sebagai ahli materi, ahli media (desain), dan ahli bahasa. Selanjutnya data akan diperoleh dari angket praktikalitas dari respon guru dan respon peserta didik berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

Data hasil uji Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata pelajaran IPAS. dianalisis dengan menggunakan skala likert. Responden memberikan jawaban dengan bentuk *checklist* (✓) terhadap indikator berupa pernyataan yang telah ditentukan,

(Sugiyono, 2019). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Daftar penskoran validitas media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif

Skor	Kategori
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015 :22).

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2015: 38) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Rata-rata kevalidan media

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori validasi media Pembelajaran berbasis PowerPoint

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Tidak valid
0%-20%	Sangat tidak valid

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015 :22)

2. Analisis Data Praktikalitas

Data hasil Media Pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada Mata pelajaran IPAS terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan ketentuan dalam rubrik yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan peserta didik

Skor	Kategori
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015 : 21)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil praktikalitas menggunakan rumus dari

Riduwan dan Sunarto (2015:38) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Rata-rata kepraktisan media

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Praktis

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Riduwan & Sunarto (2015 :22)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Analyze (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis yang didapatkan dari permasalahan yang Peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara di SDN 02 Sarilamak dan SDN 03 Kabupaten Limapuluh Kota dengan melakukan wawancara dan observasi pembelajaran dengan berbantuan angket yang berisi pertanyaan. Berdasarkan hasil analisis

tersebut, Peneliti menganggap perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu guru mendesain pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi peserta didik di dalam pembelajaran, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

2) Analisis Kurikulum

Proses analisis kurikulum Peneliti lakukan dengan mrnfokuskan pada analiasis CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) yang terdapat di dalam buku guru dan membandingkannya dengan kurikulum merdeka yang telah dirancang dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar yaitu pada materi Ragam Bentang Alam dan Keterkaitannya dengan Profesi Masyarakat.

3) Analisis Media Pembelajaran

Analisis yang didapat melalui proses observasi pembelajaran dan wawancara di SDN 02 Sarilamak, SDN 03 Sarilamak, dan SDN 07 Sarilamak Kabupaten Limapuluh Kota yaitu ketersediaan media

pembelajaran yang kurang memadai, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta media pembelajaran yang tersedia kurang interaktif dan inovatif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya adalah belum maksimalnya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi belajar oleh guru, ketidakmaksimalan jangkauan koneksi internet di sekolah sehingga guru kesulitan membuat dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif, serta alokasi waktu.

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran tersebut, Peneliti menganggap pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di atas. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis model *Problem Based Learning (PBL)* dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar.

4) Analisis Karakteristik peserta Didik

Proses analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan mewawancarai langsung guru kelas IV berdasarkan

pertanyaan pada angket yang ada. Selain itu juga dilakukan pengamatan dalam proses pembelajaran untuk dapat melihat langsung bagaimana karakteristik peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, didapatkan hasil analisis bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam beberapa aspek, diantaranya adalah gaya belajar, aspek kognitif, aspek sosial, aspek kepribadian, mental, fisik, dan psikologisnya.

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain adalah tahapan dalam merancang media *PowerPoint* Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Ragam Bentang Alam Dan Keterkaitannya Dengan Profesi Masyarakat di Kelas IV SD. Adapun hasil dari rancangan media *PowerPoint* interaktif adalah sebagai berikut

1. Halaman Awal (Cover)



Gambar 1. Halaman awal

2. Halaman Judul Media



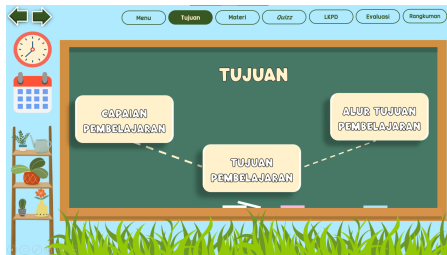
Gambar 2. Halaman judul

3. Menu Utama



Gambar 3. Menu utama

4. Menu Tujuan



Gambar 4. Menu tujuan

5. Menu Materi



Gambar 5. Menu materi

6. Menu Quizz



Gambar 6. Menu quizz

7. Menu LKPD



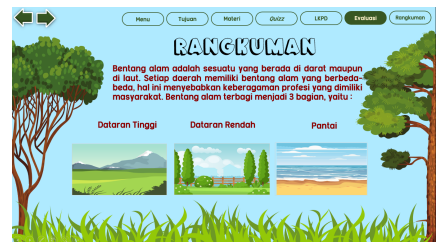
Gambar 7. Menu LKPD

8. Menu Evaluasi



Gambar 8. Menu evaluasi

9. Menu Rangkuman



Gambar 9. Menu rangkuman

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Validasi Ahli Materi

Uji validitas dari ahli materi pada pengembangan media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD terdiri dari enam aspek penilaian, yaitu aspek kesesuaian materi, kejelasan tujuan, kebenaran substansi materi, kesesuaian media, kejelasan konsep materi dan kesesuaian dengan model pembelajaran. Pengambilan data uji validitas dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Drs. Arwin M.Pd pada tanggal 08 Maret 2024. Tabel berikut memperlihatkan hasil uji validitas ahli materi

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Skor yang Diperoleh	97
Skor Maksimal	100
Persentase	97%
Kategori Kevalidan	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dan saran dari ahli materi, maka media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD sudah dapat diuji cobakan di lapangan.

2) Validasi Ahli Media

Uji validitas dari ahli media (desain)

pada pengembangan media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD terdiri dari enam aspek penilaian, yaitu aspek motivasi dan daya tarik, interaktif, komunikasi visual, kegrafikan, kualitas gambar, dan desain tampilan. Pengambilan data uji validitas dilakukan oleh dosen ahli media (desain) yaitu Drs. Yunisrul, M.Pd pada tanggal 08 Maret 2024 untuk validasi pertama dan tanggal 09 Maret 2024 untuk validasi kedua. Tabel berikut memperlihatkan hasil uji validitas ahli media

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor yang diperoleh	93
Skor Maksimal	96
Persentase	96,8%
Kategori Kevalidan	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji validitas dan saran dari ahli media (desain), maka media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD sudah dapat diuji cobakan di lapangan.

3) Uji validitas ahli bahasa

Uji validitas dari ahli bahasa pada pengembangan media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning*

(PBL) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD terdiri dari empat aspek penilaian, yaitu aspek keterbacaan teks, kelugasan bahasa, kesesuaian kaidah bahasa, dan penggunaan bahasa yang efektif dan efisien. Pengambilan data uji validitas dilakukan oleh dosen ahli bahasa yaitu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. pada tanggal 09 Maret 2024. . Tabel berikut memperlihatkan hasil uji validitas ahli media.

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Skor yang Diperoleh	64
Skor Maksimal	61
Persentase	93,5 %
Kategori Kevalidan	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dan saran dari ahli bahasa, maka media media PowerPoint Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD sudah dapat diuji cobakan di lapangan.

4) Uji coba produk

Produk yang diuji yang telah berhasil melewati tahap validasi digunakan di sekolah uji coba terlebih dahulu. Peserta didik SDN 03 Sarilamak kelas IV mengikuti uji coba produk. Hasil dari studi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Praktikalitas respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba

Persentase Praktikalitas Respon Guru	93.7%
Persentase Praktikalitas Respon Peserta Didik	95.6%

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa respons praktikalitas dari guru mencapai rata-rata 93,7%, dikategorikan sebagai sangat praktis, sementara itu respons praktikalitas dari peserta didik mencapai rata-rata 95,6%, juga dengan kategori sangat praktis. Jelas dari hal tersebut di atas bahwa media ini dapat diandalkan, praktis, dan siap untuk digunakan di sekolah penelitian.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang sudah dirancang dan telah dinyatakan valid setelah proses revisi oleh beberapa validator ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk pada peserta didik. Proses penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Sarilamak Kabupaten Limapuluh Kota yang terdiri dari 23 orang peserta didik. Berikut adalah hasil uji praktikalitas atas penggunaan media pembelajaran di sekolah penelitian

Tabel 9. Hasil Praktikalitas respon guru dan peserta didik di sekolah penelitian

Persentase Respon Guru	Praktikalitas	95,8%
Persentase Respon Peserta Didik	Praktikalitas	96,8%

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian. Evaluasi ini berdasarkan respon guru dan respon peserta didik dari media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* yang sudah di ujicobakan yang nantinya akan diperbaiki sesuai saran dan respon yang diperoleh.

SIMPULAN

Pengembangan media *PowerPoint* Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* Pada Mata pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE*. Produk yang dikembangkan sudah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media desain, dan ahli bahasa. Adapun hasil penilaian validator ahli materi sebesar 97%, hasil penilaian validator ahli media (desain) sebesar 96,8%, dan hasil penilaian ahli bahasa sebesar 95,3%. Evaluasi akhir

validasi yang dihitung berdasarkan rata-rata skor ketiga validator adalah 96,3% dengan kategori “sangat valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *PowerPoint* Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* yang dikembangkan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Lalu, juga didapatkan data dari hasil hasil uji praktikalitas media *PowerPoint* Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* yang dikembangkan peneliti telah dinilai praktis oleh guru dan peserta didik Kelas IV baik di sekolah ujicoba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan yang diberikan guru di sekolah uji coba sebesar 93,7% dan persentase tingkat kepraktisan yang berikan peserta didik sebesar 95,6%. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan yang diberikan oleh guru di sekolah penelitian adalah 95,8% dan persentase tingkat kepraktisan diberikan peserta didik sebanyak 96,8%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya media *PowerPoint* Interaktif berbasis Model *Problem Based Learning (PBL)* layak digunakan di lapangan.

REFERENSI

Andriani & Wahyudi. (2016).
Pengembangan Media Pembelajaran
Powerpoint Interaktif Melalui

- Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Jurnal Scholaria*, Vol. 6, No.1, Januari 2016.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenai huruf dan angka dengan model ADDIE. *Journal Education And Development*, 9(4), 426-431.
- Adisel, Aprilia. Z. U., Putra, R. & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran ips. *JOEAI (Journal of Education and Instruction) Volume (5)1*, Hal 299-303
- Andrini, V. S. (2016). The effectiveness of inquiry learning methods to enhance students' learning outcome: A theoretical and empirical review. *Journal of Education and Practice*,
- Anyan, Ege, B., & Faisal, H.,(2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint*. *Jurnal Education and Technology*, 1(1), 14-20.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Daryanto. 2016. Media pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*
- Danuri & Maisaroh, S. (2019). Metode penelitian pendidikan. *Yogyakarta : Samudra Biru*
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Elpira, N. & Ghufro, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2 (1). (94-104).
- Falahuddin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.
- Fitri, A., Rasa, A., A., Kusumawardani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K. & Setianingsih, N. I. (2021). Buku siswa : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kemendikbud Ristek.
- Hidayati, S., & Astuti, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Dengan Fungsi Hyperlink Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan di Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28241-28252.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan. P., Nurhadi, S.N.N., Setiawan, U & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi, dan karakteristik media pembelajaran. *Jurnal pendidikan islam*, 4 (2), 106-112.
- Kemendikbud Ristek. (2022). Capaian mata pembelajaran mata pelajaran IPS

- Fase A- fase C. Jakarta : Kemendikbud Ristek.
- Miaz, Y. (2012). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips dengan menggunakan metode problem solving di sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 87-89.
- Musfiqon. (2015). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). Penelitian pengembangan model *ADDIE* dan *R2D2*: Teori dan praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan & Sunarto. (2015). Pengantar statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, H., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Media pembelajaran. *Jurnal Universitas Gunung Jati*.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan metode waterfall pada desain sistem informasi geografis industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12
- Silviani, S & Gasparini. (2022). Praktikalitas media pembelajaran powerpoint ispring terintegrasi pertanyaan prompting pada materi titrasi asam basa. *Jurnal pendidikan kimia, Universitas Riau*. 9(1), 17-25
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Usmaulidar, U., & Farida, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash pada pembelajaran tematik terpadu kelas v sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4017-4023.