

Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Pada Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar

Indah Arianita¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Corresponding Author: Indah Arianita, e-mail: indaharianita@student.uir.ac.id

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media *Power Point* interaktif dan mengetahui validitas media *Power Point* interaktif. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi guru, siswa, dan validator, sedangkan sumber data sekunder mencakup buku, artikel, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan panduan lembar wawancara dan angket menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan saran dan komentar, sedangkan secara kuantitatif melalui perolehan skor validitas serta respon guru dan siswa. Hasil validasi media *Power Point* interaktif menunjukkan kategori sangat valid tanpa revisi. Hal ini ditinjau berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 89,85%, ahli bahasa 94,17%, dan ahli media 97,32%. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap media *Power Point* interaktif masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Power Point* Interaktif, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to determine the process of developing interactive Power Point media and determine the validity of interactive Power Point media. The method used is Development research with qualitative and quantitative approaches. Primary data sources in this study include teachers, students, and validators, while secondary data sources include books, articles, and relevant previous research results. Data collection techniques were conducted through interviews with an interview sheet guide and questionnaires using validation questionnaires for material experts, linguists, media experts, teacher and student responses. Data Analysis was carried out qualitatively based on suggestions and comments, while quantitatively through the acquisition of validity scores and teacher and student responses. The results of interactive Power Point media validation show a very valid category without revision. This is based on the results of validation from material experts with a percentage of 89.85%, linguists 94.17%, and media experts 97.32%. In addition, teacher and student responses to interactive Power Point media each obtained a percentage of 100% in the very good category.

Keywords: Learning Media, Interactive Power Point, ADDIE

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan yang bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang baik. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengalami perubahan sikap maupun perilaku kearah yang lebih positif. Pendidikan yang berkualitas akan mampu memberikan pengalaman belajar yang mendukung pertumbuhan intelektual, emosional dan sosial (Arifin, 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan

seringkali mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan tuntutan global.

Salah satu faktor utama dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan adanya kurikulum yang dinamis dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu program pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia untuk memberikan keleluasaan dan fleksibilitas kepada lembaga pendidikan dalam merancang kurikulum (Wuwur & Erwin, 2023). Program ini disesuaikan dengan kebutuhan lokal, karakteristik siswa, serta tantangan global yang dihadapi. Implementasi kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) menuntut guru untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi, komunikasi, dan informasi khususnya komputer dalam pembelajaran (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008).

Perkembangan teknologi yang semakin maju, berbagai manfaat dan keunggulan yang muncul dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya dengan mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi serta komunikasi. Menurut Widiyanto (2021) beberapa fungsi dari pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu sebagai alat yang membantu dalam proses pembelajaran, sebagai sumber ilmu pengetahuan, dan sebagai sumber belajar serta media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian informasi atau materi kepada siswa. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana dan perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru (narasumber) kepada siswa (penerima) (Trisiana, 2020). Media pembelajaran mampu menampilkan suatu informasi dan proses yang terjadi tanpa harus melihatnya secara langsung, hal ini dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif. Selain itu media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi seperti membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi, serta mampu membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitepu (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu dan pengarah dalam pembelajaran, meningkatkan hasil dan motivasi siswa serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Dengan

memanfaatkan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar, diharapkan berbagai aspek dalam diri siswa seperti pikiran, perasaan, perhatian, serta minat mereka dapat terstimulasi secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 terhadap guru wali kelas IV di SDN 182 Pekanbaru yang bernama Bapak Wawan Supriyono, S.Pd ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar Pendidikan Pancasila terkhususnya pada materi hak dan kewajiban. Siswa sering kebingungan dalam membedakan antara hak dan kewajiban, baik secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena siswa sering menganggap bahwa pembelajaran materi hak dan kewajiban itu membosankan, sehingga kurangnya fokus belajar siswa untuk memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Aisah et al., (2022) yang mengatakan bahwa kesulitan belajar ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa cenderung menganggap pelajaran tersebut sangat membosankan karena hanya berisi teori tanpa adanya pengamatan secara langsung, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru masih kurang memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru saat menjelaskan materi hak dan kewajiban adalah dengan menggunakan media gambar yang ditempelkan dipapan tulis. Namun tetap saja terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dengan media gambar tersebut. Selain itu, ukuran media gambar kurang terlihat jelas oleh siswa yang posisi duduknya terletak di bagian belakang, sehingga menyebabkan sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dan menyebabkan hasil belajar siswa masih ada yang belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media *Power Point* interaktif untuk materi hak dan kewajiban. Dikarenakan media *Power Point* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam penyampaian materi. Media *Power Point* interaktif mampu menyajikan materi dengan tampilan visual yang menarik serta terdapat fitur-fitur yang interaktif seperti tombol navigasi, animasi, kuis, dan hyperlink. Dengan penggunaan media *Power Point* interaktif dapat membantu guru untuk menyajikan materi menjadi lebih ringkas sehingga mudah dipahami oleh siswa. Apabila siswa mudah dalam memahami materi, maka akan mampu meningkatkan minat, fokus serta hasil belajar siswa (Susanti et al., 2020). Hal ini diperkuat dengan penelitian Fatiha Simangunsong & Mustika (2022) mengatakan bahwa penggunaan media *Power Point* interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa menjadi lebih fokus saat pembelajaran, sehingga media *Power Point* interaktif sangatlah efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dikarenakan tahapannya sistematis yang membantu mempermudah dalam merancang dan mengembangkan media yang efektif (Safitri & Aziz, 2022). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan (*Development*) yang mencakup tahap pembuatan media hingga validasi media oleh para ahli serta respon guru dan siswa.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari guru, siswa dan validator. Sedangkan sumber data sekunder adalah data pendukung yang didapatkan dari buku, dokumen dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yaitu dengan lembar wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran validator. Kemudian untuk teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari skor validitas ahli, respon guru dan respon siswa.

Uji validitas dan respon guru terhadap media *Power Point* interaktif yang dikembangkan akan diukur menggunakan skala likert. Skala likert adalah sebuah metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap suatu objek atau fenomena Pradana & Mawardi (2021). Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Gulo & Harefa (2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

F = jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Dari nilai persentase kevalidan yang diperoleh, selanjutnya peneliti menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 79,9%	Valid
40% - 59,9%	Kurang Valid
≤ 39,9%	Tidak Valid

(Sumber: Amalia & Ramadan (2024) dimodifikasi oleh peneliti).

Dalam penelitian ini, proses validitas dinyatakan selesai apabila nilai dari validator memperoleh nilai 80%-100% tanpa revisi.

Pengukuran respon siswa menggunakan skala Guttman. Rumus yang digunakan dalam pengukuran respon siswa dalam penelitian ini yaitu (Lestari et al., 2021):

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan terhadap angket respon guru dan siswa, maka tingkat presentasinya dapat dikonfirmasi dengan kriteria pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat baik
60% - 79,9%	Baik
40% - 59,9%	Cukup
≤ 39,9%	Kurang

Hasil angket respon guru dan siswa dianggap selesai jika penilaian media *Power Point* interaktif mencapai rata-rata 80-100% dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diuraikan secara rinci dalam pembahasan ini. Penelitian pengembangan ini berfokus untuk menghasilkan media *Power Point* interaktif pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media *Power Point* interaktif yang valid dan layak digunakan untuk sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Hidayat & Nizar (2021) model ADDIE digunakan sebagai dasar dalam pengembangan pembelajaran yakni untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran. Adapun tahapan model ADDIE ini yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan model ADDIE dimulai dari *Analysis*, yaitu tahap menganalisis kondisi lingkungan gunanya untuk mengidentifikasi kebutuhan agar dapat menentukan

jenis produk yang akan dikembangkan. *Design*, merupakan tahap dalam merancang produk yang akan dikembangkan. *Development* merupakan tahap yang meliputi proses penyempurnaan dan pengujian produk yang telah dirancang. Tahap *Implementation* merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk. Sedangkan *Evaluation* adalah tahap untuk menilai kualitas dan efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Menurut Rusmawati et al., (2023) model ADDIE ini memiliki langkah-langkah yang efektif, dinamis, dan memiliki struktur yang sistematis sehingga model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk. Dalam penelitian ini, dimodifikasi oleh peneliti sehingga pengembangan media *Power Point* interaktif ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*Development*).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai aspek yang perlu dikembangkan dalam proses penyusunan media pembelajaran agar media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut Dalimunthe et al., (2021) tahap analisis merupakan tahap mengidentifikasi kebutuhan untuk menentukan dan menetapkan masalah dilapangan kemudian menghasilkan gambaran dan alternatif penyelesaian masalah tersebut. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama yakni analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa. Melalui ketiga aspek analisis tersebut, peneliti memperoleh informasi untuk mengarahkan pengembangan media *Power Point* interaktif ini agar menjadi lebih efektif.

Tahap desain, merupakan perencanaan dan pembuatan media *Power Point* interaktif. Pada tahap desain ini media dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya Hayya & Widyasari (2022). Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap analisis, maka selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan desain media *Power Point* interaktif. Proses pembuatan media *Power Point* interaktif ini melibatkan langkah-langkah berikut: 1) Peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan yaitu aplikasi *Power Point*. Kemudian peneliti membuat *cover* untuk materi hak dan kewajiban; 2) Peneliti membuat menu yang memuat isi dari media *Power Point* interaktif; 3) Menambahkan *slide* petunjuk penggunaan agar membantu pengguna untuk mengoperasikan media; 4) Menambahkan *slide* kompetensi inti; 5) Peneliti menjabarkan materi pembelajaran dengan desain visual yang menarik 6) Membuat rangkuman materi; 7) Peneliti membuat soal evaluasi/kuis dan *games* yang menggunakan *website wordwalk*; 8) Kemudian peneliti menambahkan kunci jawaban untuk soal evaluasi/kuis; 9) Menambahkan daftar pustaka; 10) Membuat profil penulis yang berisi identitas pengembang.

Media *Power Point* interaktif yang telah selesai dibuat akan dilanjutkan pada tahap pengembangan yaitu validasi kepada ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta mengetahui respon guru dan siswa mengenai media *Power Point* interaktif yang dikembangkan. Dengan melakukan validasi, peneliti dapat mengetahui kekurangan atau kesalahan dalam pembuatan media *Power Point* interaktif tersebut, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperbaiki media berdasarkan saran atau masukan dari para

validator. Menurut Sumiati & Nafitupulu (2022) hasil validasi menunjukkan kualitas dari media yang dikembangkan. Kevalidan media *Power Point* interaktif yang telah dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun 6 validator yang akan melakukan validasi terhadap media *Power Point* interaktif yang telah dibuat yaitu 1) Bapak Muhamad Nukman, S.Pd, M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau); 2) Ibu Maya Eka Putri Matela, S.Pd (Guru SDN 182 Pekanbaru); 3) Bapak Latif, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau); 4) Ibu Yusnita, S.Pd (Guru SDN 182 Pekanbaru); 5) Bapak Ivan Taufiq, S.I.Kom, M.I.Kom (Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau); 6) Bapak Ari Wibowo, S.Pd (Guru SDN 182 Pekanbaru).

Hasil validasi yang diperoleh yaitu 1) Ahli materi memperoleh nilai rata-rata 89,85% dengan kategori sangat valid. 2) Ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 94,17% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi dan ahli bahasa pada validasi pertama sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga tidak perlu melanjutkan kevalidasi kedua. 3) Ahli media memperoleh nilai rata-rata 94,64% pada validasi pertama dengan kategori sangat valid, namun masih terdapat revisi pada media *Power Point* interaktif. Setelah media *Power Point* interaktif diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validator 1 ahli media yakni Bapak IT pada validasi pertama, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua dengan validator yang sama. Pada validasi kedua ini, diperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi, sehingga tidak perlu melanjutkan ketahap validasi ketiga. Dari beberapa deskripsi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Power Point* interaktif yang telah dibuat dapat dikatakan sangat valid dari segi kualitas materi, bahasa, dan media.

Setelah hasil keseluruhan validasi dari media *Power Point* interaktif diakumulasikan, maka peneliti mendapat rata-rata keseluruhan yang terdapat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Media *Power Point* Interaktif

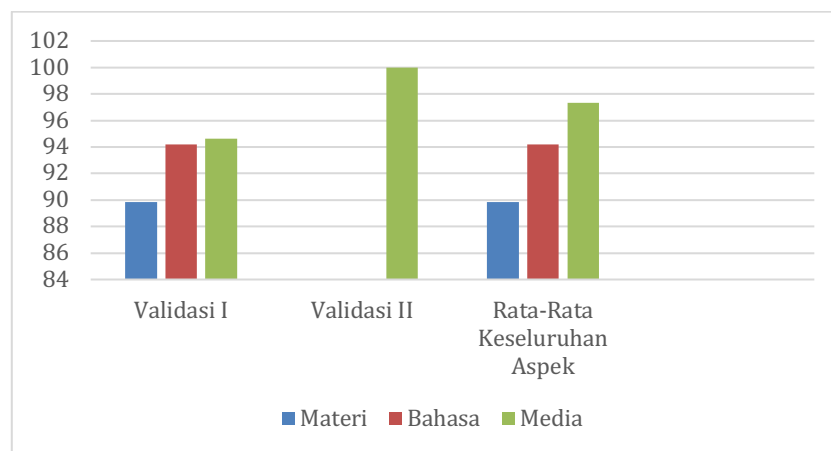
Aspek yang Dinilai	Validasi I		Validasi II		Rata-Rata	Kategori
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori		
Materi	89,85%	Sangat Valid	-	-	89,85%	Sangat Valid
Bahasa	94,17%	Sangat Valid	-	-	94,17%	Sangat Valid
Media	94,64%	Sangat Valid	100%	Sangat Valid	97,32%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan Aspek					93,78%	Sangat Valid

(Sumber: Data olahan peneliti)

Tabel 3. diatas merupakan hasil validasi dari keseluruhan aspek media *Power Point* interaktif yakni aspek materi, bahasa, dan media yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat pada tabel 3, validasi

media *Power Point* interaktif ini dilakukan hingga dua tahap, yaitu validasi I (pertama) dan validasi II (kedua). Pada validasi pertama, aspek materi memperoleh persentase 89,85%, aspek bahasa 94,17%, dan aspek media 94,64%. Ketiga aspek tersebut memperoleh kategori sangat valid. Namun, pada aspek media terdapat komentar dan saran perbaikan dari validator 1 ahli media yakni Bapak IT. Setelah melakukan perbaikan pada aspek media berdasarkan saran validator 1 ahli media, maka dilanjutkan pada tahap validasi kedua. Hasil validasi kedua dari aspek media memperoleh persentase. 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Rata-rata keseluruhan dari hasil validasi semua aspek memperoleh 93,78% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti.



Gambar 1. Hasil Penilaian Media *Power Point* Interaktif

Gambar 1. diatas dapat dilihat pada validasi pertama, terlihat bahwa aspek materi memperoleh nilai persentase 89,85%, aspek bahasa 94,17%, dan aspek media 94,64%, dimana semua aspek ini termasuk dalam kategori sangat valid. Namun pada validasi pertama, aspek media belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti dikarenakan masih terdapat saran perbaikan atau revisi dari validator 1. Maka dilakukan tahap validasi kedua terkhusus pada aspek media yang menunjukkan peningkatan, sehingga diperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Selanjutnya mengenai media *Power Point* interaktif ini dilanjutkan dengan respon guru dan siswa. Untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartini & Putra (2020) yang menyatakan bahwa apabila respons siswa selama kegiatan pembelajaran positif, seperti merasa senang dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran tersebut mampu menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Power Point* interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti terbukti layak digunakan tanpa revisi. Kelayakan ini didasarkan pada hasil penilaian dari ahli materi, bahasa, dan media. Selain itu, media ini juga telah mendapatkan respon positif dari guru dan siswa sehingga media ini berpotensi meningkatkan minat belajar dan daya ingat siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ryché & Laili Rahmi (2023) yaitu pada aspek ahli materi memperoleh nilai persentase 97,9% dengan kategori sangat valid, aspek ahli bahasa memperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid, dan aspek ahli media memperoleh 98,9% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan kualitas media *Power Point* interaktif pada materi siklus air kelas V sekolah dasar memperoleh nilai rata-rata 94,7% dengan kategori sangat valid. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sari & Fitriyeni (2024) yaitu kelayakan media interaktif berbasis *slide* untuk materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli. Rata-rata hasil penilaian validasi memperoleh kategori sangat valid.

Media *Power Point* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan yaitu media ini dapat digunakan secara berulang-ulang, menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik melalui penggunaan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, serta dilengkapi animasi yang bergerak di setiap *slide* sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik. Selain itu, media ini juga menyediakan soal evaluasi atau kuis interaktif, dilengkapi dengan *games* yang dibuat melalui *website wordwall*, dan media ini dapat memudahkan pengguna dalam mengatur materi yang ingin disampaikan. Sementara itu, kekurangan dari media *Power Point* interaktif ini adalah cakupan materi yang masih terbatas, yaitu hanya membahas topik hak dan kewajiban, serta terdapat risiko terjadinya masalah teknis saat penggunaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan adalah media *Power Point* interaktif yang berfokus pada materi hak dan kewajiban. Dalam proses pembuatannya, peneliti terlebih dahulu menentukan aplikasi yang akan digunakan, yaitu *Microsoft Power Point*. Pembuatan media ini dimulai dengan membuat halaman sampul (*cover*) menggunakan *background* bertema alam, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan menu yang memuat isi dari media. Setelah itu, peneliti menambahkan petunjuk penggunaan media untuk memudahkan para pengguna. Selanjutnya, ditambahkan *slide* kompetensi inti yang memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Peneliti menyajikan materi secara menarik pada setiap *slide*, lalu merangkumnya dalam bentuk ringkasan. Langkah berikutnya adalah membuat soal evaluasi/kuis dan permainan (*games*) yang

dikembangkan melalui *website wordwall*. Peneliti juga menambahkan kunci jawaban untuk soal evaluasi/kuis tersebut. Langkah terakhir adalah pembuatan daftar pustaka dan profil penulis yang memuat identitas pengembang media *Power Point* interaktif ini. Media *Power Point* interaktif yang dikembangkan ini telah melalui tahap validasi yang meliputi 6 validator terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media. Kemudian untuk respon guru dan siswa meliputi 1 guru dan 6 siswa. Media *Power Point* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta respon guru dan siswa.

2. Media *Power Point* interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan **sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi**. Hal ini berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 89,85%, aspek bahasa memperoleh 94,17% dan aspek media memperoleh nilai persentase 97,32%. Pada semua aspek penilaian ini memperoleh kategori sangat valid. Sementara itu, untuk respon guru memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik dan respon siswa juga memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan untuk validasi media *Power Point* interaktif memperoleh nilai rata-rata 93,78%. Dan untuk respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 08(01), 671–685.
- Amalia, M., & Ramadan, Z. H. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 165–172. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3135>
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 168–183. <https://doi.org/10.47467/assyari.v2i2.128>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>
- Fatiha Simangunsong, U., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i1.92>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Rusmawati, R. D., Info, A., & History, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Materi Stoikiometri dengan Model ADDIE. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6, 9799–9805.
- Ryche, & Laili Rahmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN 42 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(3), 317–324. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i3.160>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Salsa Fadia Hayya, A., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160–165. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>
- Sari, E. K., & Fitriyeni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Slide Untuk Materi Keragaman Budaya Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education)*, 8(3), 65–71.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mabesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(januari), 1–10.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wuwur, S. P. O., & Erwin. (2023). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.1417>