Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 22670-22680

PENGEMBANGAN *POWEPOINT* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI GERAK BENDA KELAS III SD NEGERI 1 MANDONG TAHUN AJARAN 2025/2026

Cindy Putri Widyawati[1], Putri Zudhah Ferryka[2], Nela Rofisian[3]

[1,2,3]Universitas Widya Dharma Klaten

Corresponding Author : **Cindy Putri Widyawati** E-mail: cindypw0105@gmail.com

Published: April , 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif pada materi gerak benda IPAS untuk peserta didik kelas III sekolah dasar serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari kelas eksperimen di SD Negeri 1 Mandong dan kelas kontrol di SD Negeri 2 Sumber, dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak, praktis, dan efektif, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar serta perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, *Powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar IPAS.

Keyword : *Powerpoint* interaktif, IPAS, hasil belajar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 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 upaya penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Sejalan dengan itu (Putri, 2023) menyatakan bahwa pendidikan berperan dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kecerdasan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang aktif dan kontekstual.

Kondisi pembelajaran di lapangan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Menurut Putri & Nurafni, (2021), hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep, terutama materi yang bersifat abstrak seperti gerak benda.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media yang menarik dan berbasis visual dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan meningkatkan keterlibatan belajar. Penelitian Putriwanisetiti, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Powerpoint* interaktif mampu meningkatkan

pemahaman peserta didik dengan kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Powerpoint* interaktif, merupakan inovasi yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. *Powerpoint* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga mampu menghadirkan unsur interaksi melalui fitur seperti hyperlink, animasi, video, serta kuis yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (Mulyanto & Mustadi, 2023) dan (Anindya, 2023) . Penggunaan media ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan sistematis sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti gerak benda dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, variasi bentuk *Powerpoint* interaktif seperti kuis, audiovisual, serta animasi dan simulasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Sufa, 2023).

Penggunaan *Powerpoint* interaktif juga memberikan berbagai manfaat, di antaranya membantu penyampaian materi secara terstruktur, meningkatkan fokus belajar, serta mengurangi kejenuhan peserta didik (Aghnaita, 2023). Media ini mampu mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Namun demikian, penggunaan *Powerpoint* interaktif juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada fasilitas teknologi, potensi berkurangnya interaksi langsung, serta perlunya desain yang tepat agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang baik dalam penggunaannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil belajar IPAS merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Putri & Nurafni, 2021). Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti kecerdasan, motivasi, dan kondisi psikologis, maupun faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, serta metode pembelajaran yang digunakan (Tatiana, 2025). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Powerpoint* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap konsep alam dan sosial secara terpadu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta membangun kesadaran lingkungan dan sosial (Ramadhan dkk., 2024). Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai tantangan, seperti keterbatasan kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan materi, minimnya fasilitas pendukung, rendahnya minat belajar peserta didik, serta keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media interaktif yang tepat guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara efektif dan bermakna.

Hasil observasi di kelas III SD Negeri 1 Mandong menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Selain itu, kurangnya variasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi turut memengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media *Powerpoint* interaktif pada materi gerak benda untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D).Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Prof. Dr. Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE (Analisis, Merancang, Mendesain, Mengembangan, dan Mengevaluasi. Instrumen yang digunakan peneliti untuk meneliti penelitian ini yaitu lembar wawanvara, dan dokumentasi. Teknis analisisnya dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 *for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analysis (menganalisis)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 1 Mandong, yaitu Ibu Dwi Anggraini, S.Pd., diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

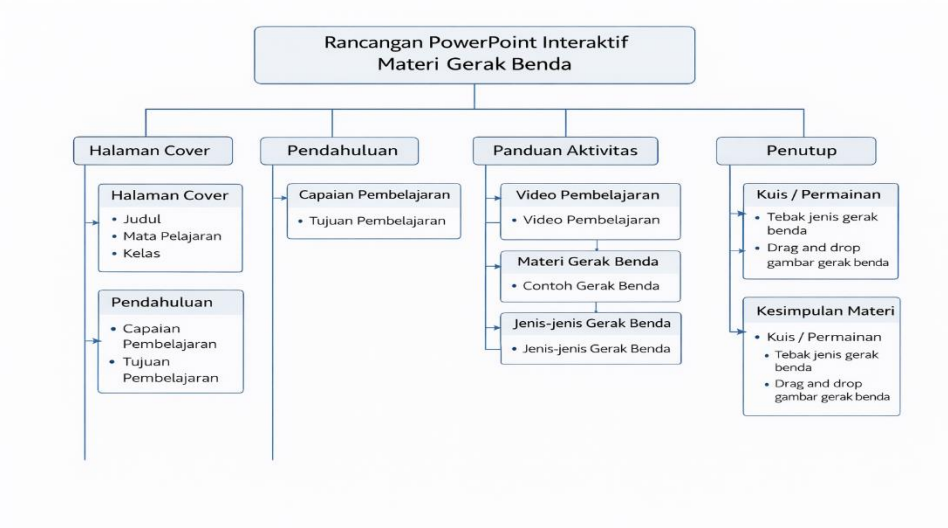
1. Peserta didik dapat mengerjakan soal IPAS materi gerak benda dengan baik apabila soal disajikan secara langsung. Namun, ketika soal disusun dalam bentuk cerita yang panjang, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahaminya.
2. Antusiasme belajar peserta didik cenderung menurun saat diberikan soal cerita yang panjang. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi serta berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.
3. Pendidik belum mengembangkan media *Powerpoint* yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di kelasnya.
4. Penggunaan LCD sebagai sarana pendukung pembelajaran masih jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar.
5. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik masih lebih sering menerapkan metode ceramah sebagai strategi utama penyampaian materi.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pendidik belum mengembangkan media *Powepoint* interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan Upaya pengembangan *Powerpoint* interaktif berbasis masalah pada materi sifat, kegunaan, dan gerak benda sebagai alternatif media pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pesrta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media tersebt bersumber daro buku siswa IPAS semester 2 yang diterbitkan oleh Pusat Purikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, serta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Design (merancang)

Tahap ini merupakan proses perancangan isi *Powerpoint* interaktif pada materi gerak benda IPAS dengan menyusun komponen media secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran. Adapun spesifikasi pengembangan *Powerpoint* Interaktif pada materi gerak benda dalam mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

1. Rancangan *Powerpoint* Interaktif



Gambar 1. Rancangan Powerpoint Interaktif Awal

Rancangan *Powerpoint* interaktif disusun secara sistematis dalam bentuk bagan untuk memudahkan pemahaman alur pengembangan media. Media ini dikembangkan sesuai kurikulum yang berlaku dan dilengkapi dengan panduan penggunaan agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh

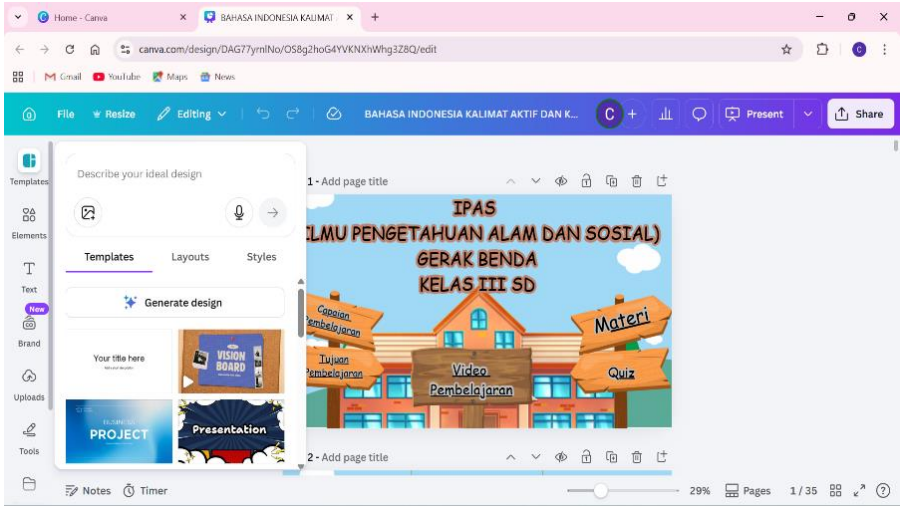
pendidik dan peserta didik. Struktur *Powerpoint* interaktif terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu halaman cover, pendahuluan, panduan aktivitas, dan penutup.

Bagian cover memuat judul materi, mata pelajaran, dan kelas dengan tampilan menarik untuk meningkatkan minat belajar. Pendahuluan berisi capaian dan tujuan pembelajaran sebagai acuan kegiatan belajar. Pada bagian panduan aktivitas disajikan video pembelajaran, materi gerak benda, contoh dalam kehidupan sehari-hari, serta jenis-jenis gerak benda yang didukung visual menarik. Sementara itu, bagian penutup dilengkapi kuis atau permainan interaktif serta kesimpulan untuk mengukur dan memperkuat pemahaman peserta didik.

Pengembangan media ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS materi gerak benda kelas III sekolah dasar dengan mengacu pada buku siswa terbitan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, sehingga materi yang disajikan tetap relevan dengan pembelajaran di kelas.

A. Mendesain Cover *Powerpoint* interaktif

Halaman cover pada *Powerpoint* interaktif materi gerak benda ini dirancang dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva. Aplikasi tersebut memudahkan peneliti dalam membuat desain tampilan yang menarik dan berwarna sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Selain itu, Canva menyediakan berbagai fitur, elemen, serta template desain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembuatan tampilan *Powerpoint* interaktif agar terlihat lebih menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2. Fitur Canva

Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan desain, seperti desain, elemen, teks, merek, unggahan, gambar, proyek, dan aplikasi. Fitur desain digunakan untuk memilih template yang telah tersedia di Canva, namun beberapa template memiliki hak cipta sehingga lebih baik jika peneliti membuat desain template sendiri. Sementara itu, fitur elemen berfungsi untuk mencari berbagai gambar atau ilustrasi yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam menyusun tampilan desain agar lebih menarik.

Fitur teks pada aplikasi Canva digunakan untuk menambahkan tulisan pada desain yang dibuat. Canva juga menyediakan berbagai pilihan jenis huruf yang dapat digunakan untuk memperindah tampilan desain. Selain itu, fitur merek berfungsi untuk memberikan label atau penanda pada hasil desain sehingga template yang telah dibuat dapat tersimpan dan mudah ditemukan dalam satu tempat. Sementara itu, fitur unggahan digunakan untuk memasukkan gambar atau file yang berasal dari galeri laptop maupun telepon genggam ke dalam desain.

Fitur lain yang tersedia pada Canva adalah fitur gambar yang berfungsi untuk membuat coretan atau menambahkan tanda tangan pada desain. Pada fitur ini terdapat beberapa pilihan bentuk pena dengan ukuran yang bervariasi. Selain itu, terdapat juga fitur proyek yang digunakan untuk melihat kembali maupun menambahkan desain yang pernah dibuat sebelumnya. Sementara itu, fitur aplikasi yang berada di bagian bawah dapat dimanfaatkan untuk mengakses berbagai aplikasi tambahan yang terintegrasi dengan Canva, seperti aplikasi

untuk membuat ilustrasi dengan bantuan teknologi AI serta berbagai aplikasi pendukung lainnya.

B. Menyusun *Powerpoint* Interakif

Penyusunan *Powerpoint* interaktif diawali dengan pembuatan halaman cover, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang dengan menekankan pada penyelesaian masalah melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Permasalahan yang diberikan kepada peserta didik disesuaikan dengan situasi yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami. Setiap submateri pada materi gerak benda memuat satu permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan mengikuti tahapan dalam model PBL, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Tahapan tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun alur kegiatan pembelajaran pada *Powerpoint* interaktif sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, berpikir kritis, dan merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 3. Cover Powerpoint Interaktif

Cover *Pow* mata pelajaran IPAS ini dirancang dengan tampi . Desain cover menampilkan latar belakang ilustr ngan beberapa papan penunjuk yang berisi menu aran, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, erah serta penggunaan ilustrasi yang menarik diha n perhatian peserta didik untuk mempelajari m da mata pelajaran IPAS.



Materi dis nembantu peserta didik memahami konsep gerak benda dengan lebih mudah. Setelah peserta didik menyelesaikan permasalahan pada setiap submateri, peneliti menambahkan kegiatan berupa permainan interaktif. Permainan ini bertujuan untuk mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media *Powerpoint* interaktif pada materi gerak benda mata pelajaran IPAS.

2. *Development* (mengembangkan)

A. Validasi LKPD

Pada tahap *development*, dilakukan validasi *Powerpoint* interaktif oleh tiga ahli, yaitu ahli media oleh Dr. Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd., ahli materi oleh Isna Rahawati, S.Th.I., M.Pd., dan ahli praktisi oleh Dwi Anggraini, S.Pd., menggunakan angket 20 butir. Validasi ini bertujuan menilai kesesuaian media, materi, dan karakteristik peserta didik. Hasilnya digunakan untuk menentukan kelayakan media sebelum diterapkan.

a. Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Powerpoint Interaktif

No. Pertanyaan	F	P (%)	No. Pertanyaan	F	P(%)
Pertanyaan 1	5	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	5	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	5	100%	Pertanyaan 13	5	100%
Pertanyaan 4	5	100%	Pertanyaan 14	5	100%
Pertanyaan 5	5	100%	Pertanyaan 15	4	100%

Pertanyaan 6	4	100%	Pertanyaan 16	5	100%
Pertanyaan 7	5	100%	Pertanyaan 17	5	100%
Pertanyaan 8	5	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	5	100%	Pertanyaan 19	5	100%
Pertanyaan 10	4	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada table di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli media, memperoleh skor total 97, dari skor total tersebut akan dihitung untuk memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari table di bawah ini

$$P = \frac{\sum Skor\ diperoleh}{\sum Skor\ maksimum} \times 100\ \% = P = \frac{97}{100} \times 100\ \% = 97\ \%$$

Validasi media *Powerpoint* interaktif oleh Dr. Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd. menunjukkan hasil sangat layak dengan total skor 97 (97%), sehingga tidak memerlukan revisi. Pada bagian kritik dan saran, tidak terdapat masukan tambahan, hanya keterangan bahwa instrumen sudah dapat digunakan di tingkat sekolah dasar

b. Ahli materi

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Materi

No. Pertanyaan	F	P (%)	No. Pertanyaan	F	P(%)
Pertanyaan 1	5	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	5	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	4	100%	Pertanyaan 13	5	100%
Pertanyaan 4	5	100%	Pertanyaan 14	5	100%
Pertanyaan 5	5	100%	Pertanyaan 15	4	100%
Pertanyaan 6	4	100%	Pertanyaan 16	5	100%
Pertanyaan 7	4	100%	Pertanyaan 17	5	100%
Pertanyaan 8	5	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	5	100%	Pertanyaan 19	5	100%
Pertanyaan 10	4	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada table di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli materi. Memperoleh skor total 95, dari skor tersebut akan dihitung untuk memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari tabel di atas:

$$P = \frac{\sum Skor\ diperoleh}{\sum Skor\ maksimum} \times 100\ \% = P = \frac{95}{100} \times 100\ \% = 95\ \%\backslash$$

Validasi oleh Ibu Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd. memperoleh skor 95 (95%), sehingga termasuk kategori sangat layak dan tidak memerlukan revisi. Tidak terdapat kritik atau saran tambahan, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, bahasa, dan penyajian serta siap digunakan dalam pembelajaran.

c. Ahli praktisi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No. Pertanyaan	F	P (%)	No. Pertanyaan	F	P(%)
Pertanyaan 1	5	100%	Pertanyaan 11	5	100%
Pertanyaan 2	5	100%	Pertanyaan 12	5	100%
Pertanyaan 3	5	100%	Pertanyaan 13	4	100%
Pertanyaan 4	5	100%	Pertanyaan 14	4	100%
Pertanyaan 5	5	100%	Pertanyaan 15	4	100%
Pertanyaan 6	5	100%	Pertanyaan 16	5	100%
Pertanyaan 7	5	100%	Pertanyaan 17	5	100%
Pertanyaan 8	5	100%	Pertanyaan 18	5	100%
Pertanyaan 9	5	100%	Pertanyaan 19	4	100%
Pertanyaan 10	5	100%	Pertanyaan 20	5	100%

Data pada table di atas, merupakan perolehan dari angket validasi ahli materi. Memperoleh skor total 96, dari skor tersebut akan dihitung untuk memperoleh berapa persen kelayakan produk yang telah dibuat. Berikut perhitungan dari tabel di atas:

$$P = \frac{\sum Skor\ diperoleh}{\sum Skor\ maksimum} \times 100\ \% = P = \frac{96}{100} \times 100\ \% = 96\ \%$$

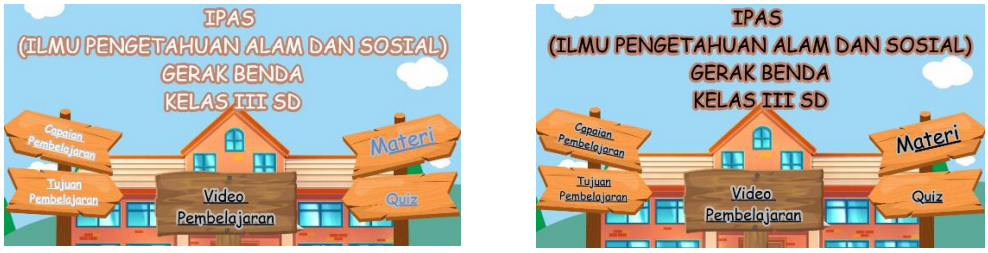
Hasil validasi menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif memperoleh nilai rata-rata 97% dari ahli praktisi Ibu Dwi Anggraini, S.Pd., sehingga termasuk kategori sangat layak tanpa revisi. Dengan demikian, media dapat diterapkan dalam pembelajaran, dan masukan yang ada dapat digunakan untuk penyempurnaan lebih lanjut.

B. Revisi LKPD

Revisi PowerPoint interaktif dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil uji coba lapangan dan validasi oleh para ahli. Masukan dari validator dan pendidik digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan kualitas media yang dikembangkan. Proses ini bertujuan agar media lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya revisi, diharapkan media menjadi lebih efektif dalam mendukung pembelajaran.

Perbaikan utama dilakukan pada aspek tampilan, khususnya warna teks yang sebelumnya kurang kontras dengan latar belakang. Kondisi tersebut menyebabkan tulisan kurang jelas dan menurunkan daya tarik visual. Oleh karena itu, dilakukan penyesuaian warna agar teks lebih mudah dibaca. Perubahan ini membuat tampilan menjadi lebih nyaman dan jelas bagi peserta didik.

Selain itu, penambahan elemen visual seperti ikon dan gambar juga dilakukan pada beberapa slide. Elemen ini berfungsi untuk memperkaya tampilan serta mendukung penyampaian materi. Tampilan yang lebih menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, PowerPoint interaktif menjadi lebih komunikatif dan membantu pemahaman materi secara optimal.



(a) (b)

Gambar 3. (a) sebelum dan (b) sesudah direvisi

3. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji eksperimen di SD Negeri 1 Mandong dengan menggunakan *Powerpoint* interaktif pada materi gerak benda, serta uji pada kelas kontrol di SD Negeri 2 Sumber sebagai pembanding. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media interaktif dan kelas pembanding. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Kriteria peningkatan meliputi rendah (≤0,3), sedang (<0,7), dan tinggi (≥0,7). Hasil perhitungan pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Scre Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Std. Deviation
N_Gain	20	-,32	1,00	,6325	,38318
N_GainPersen	20	-32,00	100,00	63,2456	38,31781
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil uji N-Gain scr kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 63,2456 atau 63,5% termasuk dalam kategori kurang efektif dengan nilai minimal 32% dan nilai maksimal 100%.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Std. Deviation
N_Gain	20	,46	1,00	,7515	,17239
N_GainPersen	20	46,15	100,00	75,1489	17,23853
Valid N (listwise)	20				

Bersadarkan hasil uji N-Gain score kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 75,1489 atau 75,5% termasuk dalam kategri efektif dengan minimal 46,15% dan nialai maksimal 100%.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki N-Gain = 0,75 yang artinya N-Gain = 0,75 . 0,7 sehingga dikategoikan peningkatan skornya adalah tinggi. Sementara pada kelas kontrol hasil N-Gain = 0,63 yang artinya N-Gain = 0,63 < 0,7 sehingga dikategorikan peningkatan skornya adalah sedang. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan N-Gain kelas eksperimen = 0,75 dan N-Gain kelas kontrol = 0,63.

4. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan mengetahui respons peserta didik setelah penggunaan *Powerpoint* interaktif. Data dikumpulkan melalui angket berisi 20 pernyataan dengan lima pilihan jawaban yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mandong. Hasil angket tersebut digunakan untuk menilai tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan. Berikut merupakan hasil data angket respon peserta didik:

Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik

No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan	No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,505841	0,323	Valid	11	0,596817	0,323	Valid
2	0,668432	0,323	Valid	12	0,505841	0,323	Valid
3	0,348143	0,323	Valid	13	0,505841	0,323	Valid
4	0,505841	0,323	Valid	14	0,348143	0,323	Valid
5	0,505841	0,323	Valid	15	0,352282	0,323	Valid
6	0,56606	0,323	Valid	16	0,487775	0,323	Valid
7	0,596817	0,323	Valid	17	0,596817	0,323	Valid
8	0,686498	0,323	Valid	18	0,348143	0,323	Valid
9	0,596817	0,323	Valid	19	0,348143	0,323	Valid
10	0,596817	0,323	Valid	20	0,348143	0,323	Valid

Taraf signifikan dari perhitungan angket respon peserta didik Adalah 5%, dengan r tabel 0,323. Perhitungan tabel di atas menyatakan bahwa 20 pertanyaan dalam angket respon peserta didik dinyatakan valid. Setelah perhitungan uji validitas di atas, peneliti melakukan uji Reliabilitas menggunakan aplikasi spss versi 27. Berikut datanya :

Tabel 7. Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,835	20

Cara membaca tabel di atas Adalah jika nilai Cronbach's alpa > 0,5 maka instrument kuisioner handal (reliabel), jika nilai Cronbach's alpa < 0,5 maka instrument kuisioner tidak handal. Maka dapat disimpulkan angket respon peserta didik yang diterapkan kepada peserta didik handal(reliabel). Karena nilai Cronbach's alpa > 0,5 (0,835>0,5).

PEMBAHASAN

Keefektifan *Powerpoint* Interaktif pada IPAS materi Gerak Benda

Keefektifan penggunaan *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS materi gerak benda di kelas III SD Negeri 1 Mandong dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah. Penyajian materi yang dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis turut mendukung proses pemahaman peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Powerpoint* interaktif. Nilai yang diperoleh setelah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum penggunaan media. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa media yang digunakan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih

baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mengalami peningkatan secara signifikan.

Penggunaan *Powerpoint* interaktif juga memberikan dampak terhadap minat dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan visual yang menarik serta adanya kuis interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Powerpoint interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi gerak benda. Media ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Powerpoint* interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Kepraktisan *Powerpoint* Interaktif pada IPAS

Kepraktisan penggunaan *Powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari kemudahan dalam penggunaannya baik oleh pendidik maupun peserta didik. Media ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, sistematis, dan mudah dioperasikan sehingga tidak memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi, sementara peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan jelas melalui navigasi yang tersedia.

Kepraktisan juga terlihat dari efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Materi, video, dan kuis telah tersusun dalam satu media sehingga pendidik tidak perlu menggunakan banyak alat atau sumber belajar tambahan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan tidak memakan waktu yang berlebihan. Selain itu, penggunaan *Powerpoint* interaktif juga membantu mengurangi penggunaan media konvensional yang cenderung kurang menarik.

Powerpoint interaktif ini juga praktis karena dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara klasikal maupun kelompok. Media ini dapat diakses melalui perangkat seperti laptop dan proyektor (LCD), sehingga mudah diterapkan di dalam kelas. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus karena materi disajikan secara menarik dan terarah.

Kepraktisan *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, efisien, dan fleksibel dalam mendukung kegiatan pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang tepat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Selain itu, kemudahan penggunaan media ini juga memungkinkan pendidik untuk mengimplementasikannya secara berkelanjutan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Kevalidan Setelah *Powerpoint* Interaktif diterapkan

Powerpoint interaktif meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil angket respon dan hasil belajar. Hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dengan uji validitas dengan 20 valid, serta uji reliabilitas dengan peolehan nilai Cronach's alpa > 0,5 (0,835>0,5). Dengan respon peserta didik secara langsung yang cukup baik, maka dapat disimpulkan bahwa produk *Powerpoint* interaktif materi gerak benda IPAS valid untuk digunakan.

Hasil belajar peserta didik diketahui dari tes yang dilakukan setelah penerapan produk. Kenaikan nilai peserta didik dengan adanya peserta didik memperoleh nilai 96 sebanyak 32%, nilai 72 sebanyak 13% sebelum menggunakan *Powerpoint* interaktif. Perbandingan nilai dari sebelum dan sesudah menggunakan *Powerpoint* inteaktif, membuktikan bahwa *Powerpoint* interaktif valid digunakan peserta didik kelas III SD N 1 Mandong. *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan peneliti cukup berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Adanya kuis juga mempengaruhi peserta didik untuk menggunakan *Powerpoint* interaktif.

Tampilan visual yang menarik dengan penggunaan gambar berwarna menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan *Powerpoint* interaktif. Penyajian permasalahan yang dikemas secara menarik serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami turut mendukung efektivitas media tersebut. Selain itu, kombinasi antara tampilan visual dan penyajian materi yang jelas membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Pengembangan *Powerpoint* interaktif sudah banyak dikembangkan dengan berbagai macam hasil yang diperleh dari peneliti. Hasil penelitian pengembangan *Powerpoint* interaktif ini didukung leh penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho, 2025.) yaitu Pengembangan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* memperoleh hasil bahwa media tersebut terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Media tersebut dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi kriteria kelayakan serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Powerpoint* interaktif juga terbukti membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh (Mardiyanto, 2024) memiliki hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powerpoint* dapat meningkatkan antusias mereka dalam belajar. Hasil tersenut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat praktis sehingga layak digunakan peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa PowerPoint interaktif yang dikembangkan pada materi gerak benda IPAS kelas III SD Negeri 1 Mandong memiliki kualitas sangat layak dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi ahli media, materi, dan praktisi menunjukkan persentase rata-rata 97%, 95%, dan 96%, sehingga produk tidak perlu direvisi dan siap digunakan. Penggunaan media ini juga meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,75 (kategori tinggi) dan kelas kontrol 0,63 (kategori sedang), sekaligus meningkatkan minat dan keaktifan melalui tampilan visual, video, dan kuis interaktif yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. Namun, penelitian ini masih terbatas pada satu materi, satu jenjang, dan dua sekolah, sehingga generalisasi hasilnya belum dapat dianggap luas, serta belum meneliti pengaruh jangka panjang media terhadap retensi belajar dan keterampilan sosial peserta didik.

Berangkat dari temuan dan keterbatasan tersebut, peneliti seterusnya disarankan mengembangkan PowerPoint interaktif pada materi IPAS lain atau mata pelajaran berbeda, dengan cakupan sampel lebih luas dan desain kuasi-eksperimen yang lebih ketat, serta memasukkan aspek retensi belajar, produk kreatif, dan keterlibatan digital peserta didik. Selain itu, perlu ada penelitian tindakan kelas yang berkelanjutan untuk melihat konsistensi penggunaan media dan adaptasi terhadap perbedaan karakteristik sekolah. Implikasi praktisnya, PowerPoint interaktif ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang praktis bagi guru SD, karena tampilan sistematis, mudah digunakan, dan terintegrasi dengan materi, video, dan evaluasi, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan kondusif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

REFERENCES

Aghnaita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite Materi KPK & FPB Kelas IV SD Islam Al-Ihsan. 2023.

Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. JUTECH : Journal Education and Technology, 4(1), 1–11. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146

Mardiyanto, M. A. (2024). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pgri Semarang 2024.

Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 7(1), 110–116. https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552

Nugroho, A. A. (t.t.). Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Prof. Dr. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 2019.

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3538–3543. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986

Putri, M. P. K. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD Kelas V. 11.

Putriwanisetiti, D. (2025). Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. Karimah Tauhid, 3(7), 7457–7464. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039

Sufa, M. R. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

Tatiana. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. 2025.