



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI PENGARUH KALOR TERHADAP KEHIDUPAN DI SEKOLAH DASAR

Indah Nurmiatun¹, Zerri Rahman Hakim², Ana Nurhasanah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 4 Januari 2024
Revisi: 15 Maret 2024
Diterima: 26 Maret 2024
Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:
Powerpoint, learning media

Kata Kunci:
Powerpoint, media pembelajaran

DOI :
10.31932/jpdp.v10i1.3146

Surel Korespondensi:
indahnuurmiatun@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the process of developing interactive PowerPoint learning media, feasibility and students' response at elementary schools. The research method applied Research and Development (R&D) with the ADDIE model developed by Reiser and Mollenda. This research has five stages, namely: Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation. This research and development involved a team of experts, including: media experts with a score of 91.67%, material experts with a score of 89.5% and language experts with a score of 66%. The average score obtained by all experts was 82.39% when interpreted as falling within the "Very Decent" criteria. Furthermore, supported by the calculation of the response questionnaire of students who took part in learning activities, the results were 92.36% reaching the "Very Good" category. So, it can be concluded that the product development of interactive PowerPoint-based learning media is "Very Appropriate" to be used as a media to assist learning activities. The results of student responses are "Very good" on the use of interactive PowerPoint products on theme 6 sub-theme 3 learning 1 for students at class V in SD Taman.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif serta untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif di sekolah dasar. metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Penelitian ini memiliki lima tahapan yaitu: Analisis (Analisis), Desain (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan tim ahli, diantaranya: ahli media dengan perolehan nilai sebesar 91,67%, untuk ahli materi memperoleh nilai 89,5% serta ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 66%. Perolehan nilai rata-rata semua ahli sebesar 82,39% apabila diinterpretasikan termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" Selanjutnya didukung oleh perhitungan angket respon peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran mendapatkan hasil 92,36% mencapai kategori "Sangat Baik" maka dapat disimpulkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif ini "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media dalam membantu kegiatan pembelajaran serta hasil respon peserta didik "Sangat baik" terhadap penggunaan produk powerpoint interaktif pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 1 untuk peserta didik di kelas V SD Taman.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Kemampuan guru sekolah dasar dalam mengelola kegiatan pembelajaran harus terus berkembang sesuai dengan

perkembangan zaman. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus mempersiapkan sarana dan prasarana, menciptakan dan memelihara kondisi pembelajaran

yang menyenangkan, mengatur ruang belajar dan mengatur waktu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran tentunya guru harus mampu memilih penggunaan model, strategi, pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga materi pembelajaran yang disampaikan, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif. Kegiatan pembelajaran dikatakan efektif apabila saat kegiatan pembelajaran berlangsung terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dengan baik. Penerapan model, strategi dan pendekatan pembelajaran seorang guru memiliki pedoman. Pedoman tersebut yaitu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dirancang agar kegiatan pembelajaran dapat terarah dan menjadikan kegiatan pembelajaran efektif. Perangkat pembelajaran tersebut tentunya sudah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Materi pembelajaran yang akan disampaikan tersebut disusun secara unik dan

menarik agar peserta didik memiliki antusias sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Penyusunan dan penggunaan perangkat pembelajaran di zaman teknologi dan sistem informasi yang semakin berkembang ini sangatlah mudah. Berbagai aplikasi, dirancang guna menunjang kegiatan Pendidikan seperti contohnya: perpustakaan digital, *google meet*, *google form*, *power point*, *quizizz*, *Edmodo*, *live work sheet*, *canva*, *powtoon*, *filmora*, *youtube*, *quipper* dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, baik untuk memaparkan materi ataupun untuk mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran ini digunakan sebagai perantara untuk mengomunikasikan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dimana media pembelajaran tersebut berfungsi membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran

dan membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Menurut (Hasan, 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Selain itu juga ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, menurut Sudjana, dkk. dalam (Suprani; Rina Yuliana, 2020) menyatakan manfaat media adalah: a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi, b) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan d) siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Materi pembelajaran akan dipahami dengan mudah karena dalam media pembelajaran peserta didik dapat menemukan variasi-variasi baik berupa audio, visual ataupun audio-Visual. Dalam hal

tersebut guru diharapkan untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2021 terdapat peserta didik yang kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, adapun peserta didik yang tidak menyimak materi pembelajaran dengan baik, beberapa peserta didik terlihat jenuh karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru yang dilakukan pada bulan Desember 2021 menjelaskan bahwa saat kegiatan pembelajaran diberlakukan secara daring, kegiatan pembelajaran berlangsung melalui *whatsapp group* kelas. Guru memberikan materi melalui *whatsapp group* berupa foto ringkasan materi ataupun melalui *video* pembelajaran. Seiring berjalannya waktu kegiatan pembelajaran berganti menjadi tatap muka terbatas, pada saat ini juga guru mengakui adanya kendala yang dialaminya. Pada saat kegiatan tatap muka terbatas ini guru harus

menjelaskan materi pembelajaran yang sama sebanyak dua kali, karena dalam satu hari kegiatan pembelajaran dilakukan secara bergantian antara kelompok belajar satu dan kelompok belajar dua. Tentunya dengan diberlakukannya kebijakan tersebut guru membutuhkan tenaga ekstra, terlebih hanya dengan bantuan buku tematik tanpa adanya alat peraga atau media pembelajaran lain. Sangat disayangkan fasilitas sekolah yang tersedia tidak dimanfaatkan dengan baik, padahal sekolah memiliki fasilitas yang memadai seperti, LCD proyektor, speaker, dan jaringan internet.

Fasilitas yang dimiliki sekolah sebetulnya dapat digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran powerpoint interaktif. Menurut Warsita (Ardian et al., 2020) Media interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis komputer yang didalam media tersebut terdapat foto, video, audio, animasi, teks, narasi dan grafik. Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang

dimiliki sekolah dikarenakan karena masih terbatasnya pengetahuan serta pengoprasian media pembelajaran berbasis digital, hal tersebut terlihat dari angket yang diberikan kepada guru di sekolah tersebut. Dengan demikian agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna peneliti akan mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Syavira (2021) menyatakan bahwa, Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil ini ditunjukkan dari penilaian rata-rata para ahli sebesar 90,97% apabila dideskripsikan termasuk kategori sangat baik dan hasil penilaian rata-rata dari uji coba *one to one* sebesar 92% apabila dideskripsikan termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan pemaparan data di atas, inovasi pengembangan terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif sangat diperlukan guna menunjang para guru di SD Negeri Taman untuk dapat

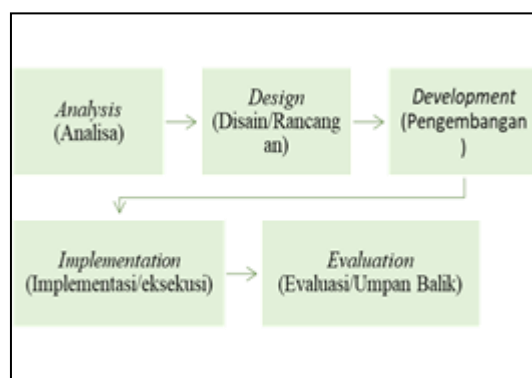
mengimplementasikan materi pembelajaran. Terlebih sekolah memiliki fasilitas yang memadai serta menjangkau keberlangsungan penerapan pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema 6 subtema 3 pembelajaran 1 kelas V di SD Negeri Taman yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Materi Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan di Sekolah Dasar”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) yaitu suatu proses

yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Menurut Sugiyono metode *R & D* adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu.

Prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model penelitian ADDIE ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda dalam (Pudjiastuti, 2019). Adapun tahap pengembangannya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Model ADDIE

Berikut ini deskripsi dari masing-masing komponen yang disesuaikan dengan desain penelitian pengembangan bahan ajar.

a. Langkah 1: Analisis

Pada penelitian pengembangan powerpoint interaktif ini dilakukan analisis kurikulum, KI, KD, Indikator, Materi serta wawancara dan observasi. Wawancara dengan wali kelas VA dan melakukan

observasi di kelas VA SD Negeri Taman. Setelah melakukan analisis ini diketahui apa yang dibutuhkan di kelas V SD Negeri Taman.

b. Langkah 2: *Design* (Desain)

Membuat rancangan (*Blueprint*). Pada Langkah ini peneliti menentukan strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta menyiapkan sumber-sumber pendukung lainnya seperti materi, gambar dan audio yang relevan.

c. Langkah 3: *Develop* (Pengembangan)

Pada langkah ini peneliti melanjutkan dengan pengem-

banan media pembelajaran powerpoint interaktif. Dalam pengembangan ini media pembelajaran disusun semenarik mungkin dengan menggunakan program powerpoint. Setelah disusun tentunya media pembelajaran interaktif ini akan divalidasi oleh para ahli. Untuk mendapatkan data dari validator ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa menggunakan deskripsi skala Likert, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Skala Likert

| Nilai | Skor |
|--------------|------|
| Sangat Layak | 5 |
| Layak | 4 |
| Cukup Layak | 3 |
| Kurang Layak | 2 |
| Tidak Layak | 1 |

Analisis data angket uji validasi ahli menggunakan rumus Teknik pengelolaan data sebagai berikut (Purwanto, 2013)

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

Keterangan:

NP = Nilai presentase kelayakan yang diharapkan

R = Skor maksimum diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

Nilai yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Kategori Kelayakan

| Persentase Penilaian (%) | Interpretasi |
|--------------------------|--------------|
| 81 – 100% | Sangat layak |
| 61 – 80% | Layak |
| 41 – 60% | Cukup Layak |
| 21 – 40% | Kurang Layak |
| 0 – 20% | Tidak Layak |

d. Langkah 4: Implementasi

Pada tahap ini semua yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya agar dapat diimplementasikan pada 12 peserta didik dari 23 peserta didik yang ada di kelas VA SD Negeri Taman. Menurut (Haryati, 2012) untuk melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas melibatkan jumlah sebanyak 6–12 subjek. Setelah pengimplementasian media pembelajaran powerpoint inter-

aktif ini peserta didik diberikan angket penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Pada angket respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan skala Guttman, yakni Ya dan Tidak. Pada angket respon peserta didik berisi pernyataan positif dan juga negatif. penilaiannya akan dijabarkan seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Angket Respon Peserta Didik dengan Skala Guttman

| Kriteria | Pernyataan Positif | Pernyataan Negatif |
|----------|--------------------|--------------------|
| Ya | 1 | 0 |
| Tidak | 0 | 1 |

Nilai yang diperoleh dari respons angket peserta didik kemudian dipresentasikan dengan menggunakan rumus Teknik pengelolaan data sebagai berikut (Purwanto, 2013)

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

Keterangan:

NP = Nilai presentase kelayakan yang diharapkan

R = Skor maksimum diperoleh

SM= Skor maksimum ideal

Nilai yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sesuai Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

| Presentase Penilaian | Kriteria |
|----------------------|---------------|
| $80 < NP \leq 100$ | Sangat Baik |
| $60 < NP \leq 80$ | Baik |
| $40 < NP \leq 60$ | Cukup |
| $20 < NP \leq 40$ | Kurang |
| $0 < NP \leq 20$ | Sangat Kurang |

e. Langkah 5: Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap melihat bagaimana hasil dari dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Hasil tersebut di peroleh melalui respon peserta didik berdasarkan angket yang diberikan.

powerpoint interaktif, melainkan hanya menggunakan buku paket.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sekolah diketahui memiliki fasilitas pendukung untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, di antaranya: LCD proyektor, speaker, listrik dan jaringan internet. Dengan demikian media pembelajaran powerpoint interaktif dapat dikembangkan oleh peneliti di SD Negeri Taman untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran yang interaktif.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil dan pembahasan memaparkan terkait proses penelitian serta respon peserta didik. Tahapan pertama yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis. Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Informasi yang didapatkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan dengan wali kelas VA didapati pada kegiatan pembelajaran di kelas belum memanfaatkan fasilitas berbasis digital yang dimiliki sekolah seperti media pembelajaran

Adapun analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti, Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Taman yaitu kurikulum 2013, selanjutnya peneliti menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator. Tema yang dipilih yang sesuai dengan waktu penelitian yaitu tema 6 panas dan perpindahannya subtema 3 pengaruh panas terhadap kehidupan di sekitar pembelajaran 1,

dengan muatan mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Tahap selanjutnya peneliti membuat *design* (desain). Pada tahap ini peneliti membuat *story board* yang bertujuan agar media pembelajara tersusun secara sistematis. Setelah mengetahui susunannya peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai tema 6 panas dan perpindahannya subtema 3 pengaruh kalor terhadap kehidupan pembelajaran 1. Materi-materi tersebut diperoleh dari buku guru dan siswa tema 6 edisi revisi 2017 serta gambar pelengkap yang diperoleh dari aplikasi canva. setelah dirasa materi mencukupi selanjutnya peneliti menyiapkan berbagai penunjang dalam pembuatan powerpoint interaktif, diantaranya: Gawai (laptop), Program powerpoint, Gambar dan animasi bergerak dari canva, *Backsound* yang diperoleh dari

youtube, Vidio pembelajaran yang disusun menggunakan aplikasi *capcut*.

Tahapan selanjutnya yaitu *develop* (pengembangan), pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran diantaranya: RPP, materi bahan ajar dan soal evaluasi. Setelah menyelesaikan segala kelengkapan tersebut peneliti melakukan uji validasi. Sebelum melakukan validasi ahli, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrument yang di pergunakan pada saat validasi kepada tim ahli memperoleh presentase 94,54% sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen validasi ahli termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah instrument ini dinilai dan dikatakan layak oleh ahli instrument maka tahap selanjutnya dapat dipergunakan untuk validasi ahli. Tabel 5 berikut merupakan hasil skor validasi para ahli.

Tabel 5. Rata-rata Validasi Ahli

| Validator | Presentase | Kriteria |
|--------------------|---------------|---------------------|
| Ahli Media | 91,67% | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 66% | Layak |
| Ahli Materi | 89,5% | Sangat Layak |
| Rata - Rata | 82,39% | Sangat Layak |

Tabel 5., menunjukkan bahwa rata-rata dari seluruh ahli

memperoleh presentase sebesar 82,39% dengan demikian media

pembelajaran powerpoint interaktif ini dinyatakan sangat layak. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Riduwan, 2015) bahwa 80<NP<100 termasuk pada kategori sangat layak. Setelah melakukan pengembangan dan adanya perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli. Beberapa perbaikan dari kritik dan saran para ahli diantaranya: penambahan *voice over* pada slide tertentu, penambahan gambar untuk dapat diidentifikasi oleh peserta didik,

serta perbaikan dari segi penggunaan tata Bahasa.

Tahap selanjutnya *implementation* (implementasi) di Sekolah Dasar. Tahap pengimplementasian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media. Tabel 6., berikut ini merupakan respon peserta didik setelah uji coba dengan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan di Sekolah Dasar.

Tabel 6. Respon Peserta Didik

| Keterangan | Aspek | | |
|----------------|-----------------------|------------------|-------------|
| | Kegiatan Pembelajaran | Penyajian Materi | Evaluasi |
| Total Skor | 36 | 45 | 30 |
| Presentase (%) | 100% | 93,75% | 83,33% |
| Kriteria | Sangat Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 6., respon peserta didik di atas dapat diketahui pada aspek kegiatan pembelajaran memperoleh total skor 36 dari total maksimum 36 dengan presentase 100% terdapat pada kriteria sangat baik. Pada aspek penyajian materi memperoleh total skor 45 dari total maksimum 48 dengan presentase 93,75% terdapat pada kriteria sangat baik. Adapun pada aspek evaluasi memperoleh skor 30 dari total maksimum 36 dengan presentase

83,33% terdapat pada kriteria sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran ini mendapatkan respon peserta didik yang baik dan memiliki kriteria sangat baik.

Tahapan setelah dilakukannya uji coba produk yaitu evaluasi, evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran powerpoint interaktif. Setelah dilakukan validasi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif

yang dikembangkan sangat layak digunakan. Pada saat media pembelajaran diimplementasikan peserta didik tampak antusias sehingga tidak terlihat jenuh saat penyampaian materi pembelajaran berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif di kelas V SD Negeri Taman, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan di sekolah dasar dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan desain penelitian melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap analisis meliputi kegiatan menganalisis kebutuhan guru dan kurikulum. Tahap selanjutnya desain yang terdiri dari membuat *story board*, mengumpulkan materi serta langkah-langkah atau tahapan dalam pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif.

Tahap pengembangan terdiri dari, menyiapkan perangkat pembelajaran, uji validasi kepada validator ahli instrumen, ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Tahap selanjutnya yaitu implementasi artinya pada tahap ini media pembelajaran powerpoint interaktif ini diimplementasikan di kelas V SD Negeri Taman yang berjumlah 12 dari 23 peserta didik di kelas VA. Tahap terakhir yaitu evaluasi, tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran powerpoint interaktif.

Hasil kelayakan validasi media mendapat interpretasi kategori "Sangat Layak" dengan persentase 91,67%. Untuk validasi materi mendapat interpretasi kategori "Sangat Layak" dengan persentase 89,5%. Untuk validasi bahasa mendapat intrpretasi kategori "Sangat Layak" dengan persentase 66%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran powepoint interktif pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan di sekolah dasar, hasil rerata menunjukkan uji kelayakan validasi dari semua tim ahli memperoleh rata-rata skor 82,39%. Sehingga masuk pada

kategori sangat layak digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik.

Hasil dari angket respon peserta didik pada saat uji coba lapangan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan hasil nilai presentase rata rata skor yang diperoleh yaitu sebesar 92,36%. Produk pengembangan media pembelajaran powepoint interktif pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan di sekolah dasar ini sangat layak dan sangat baik digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsfot Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- 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>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Pertama, Issue Mei). Tahta Media Group.
- Pudjiastuti, S. rahayu. (2019). *Penelitian pendidikan* (1st ed.). media akademi.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar* (VI). Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel*. alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- Suprani; Rina Yuliana. (2020). *pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar*. Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI).
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1),84-93.