



PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN MENULIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rayke Azzami¹, Febrina Dafit²

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

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 14 Juli 2025
Revisi: 9 Desember 2025
Diterima: 16 Desember 2025
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
Writing skills, interactive power point

Kata Kunci:
Kemampuan menulis, power point interaktif

DOI :
10.31932/jpdp.v12i1.5175

Surel Korespondensi:
raykeazzami@student.uir.ac.id

Abstract

This study aimed to develop an interactive PowerPoint as a learning medium for Indonesian language instruction for fourth-grade students at SDN 138 Pekanbaru. The research employed a Research and Development (R&D) approach consisting of three stages: analysis, design, and development. The subjects involved six expert validators, as well as a teacher and fourth-grade students. Data were collected using validation sheets from material experts, media experts, and language experts, along with questionnaires on teacher and student responses. The data were analyzed using both qualitative and quantitative techniques. The results indicated that the developed PowerPoint media for teaching deductive, inductive, and mixed paragraphs was categorized as "very valid" based on expert evaluations. In addition, responses from both teachers and students were rated in the "very good" category. In conclusion, the interactive PowerPoint media developed in this study is highly valid and well-received, making it suitable as an effective learning medium for Indonesian language instruction at the elementary school level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV di SDN 138 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang meliputi tiga tahapan, yaitu tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan (development). Subjek penelitian melibatkan enam ahli validator, guru dan siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta lembar angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi paragraf deduktif, induktif, dan campuran dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil evaluasi dari para validator. Selain itu, hasil tanggapan dari guru dan siswa memperoleh skor dengan kategori sangat baik.

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

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini telah mengubah pendidikan, terutama menggunakan komputer dan teknologi. Menurut Muthoharoh (dalam Herlina & Saputra, 2022) mengatakan sejak 1970-an, Teknologi

informasi dan komunikasi (TIK) telah digunakan dalam pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, anak-anak dapat memperoleh keuntungan dari proses pembelajaran di kelas. *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu jenis materi digital yang dapat

dimanfaatkan. Menurut (Titin & Kurnia, 2022), *PowerPoint* interaktif adalah media yang membantu pengguna dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan. Sejalan dengan pendapat (Sya'ada & Turistiani, 2021) mengatakan bahwa *PowerPoint* interaktif adalah media yang memungkinkan komunikasi antara guru dan peserta didik. *PowerPoint* interaktif menyediakan berbagai tampilan yang menarik yang berisi teks, warna, gambar, dan animasi yang dapat marik semangat peserta didik dalam belajar.

Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis. Keterampilan menulis harus diikuti dengan keterampilan berbahasa lainnya (Lestari et al., 2020). Menurut Tarigan (dalam (Nisrina et al., 2022), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif, yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, atau informasi dalam bentuk tulisan. Kemampuan menulis sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk menuangkan ide-ide secara sistematis,

logis, dan komunikatif. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menulis, terutama dalam mengorganisasi ide dan memilih kosakata yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa agar tertarik dan termotivasi untuk menulis, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa (Aditya et al., 2023).

Depdikbud dalam Nurfadhillah et al., (2021) mengungkapkan

menggunakan media di kelas dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar, mengurangi atau menghilangkan verbalisme, mendorong pemikiran teratur dan metadis, dan membantu siswa meningkatkan pemahaman dan cita-cita mereka. Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar (Gulo & Harefa, 2022). Materi pembelajaran abstrak dapat dibuat lebih nyata, menantang menjadi sederhana, dan membosankan hingga menyenangkan dengan media yang benar. Materi pembelajaran berbasis teknologi informasi telah menjadi sangat relevan di era digital saat ini, terutama dalam hal memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21, yang menuntut literasi digital dan kemahiran teknologi informasi.

Pada kenyataannya, sekolah terus menghadapi banyak tantangan dalam melaksanakan proses pembelajaran seefektif mungkin. Rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas menjadi salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran. Ini seringkali merupakan hasil dari pendekatan pengajaran tradisional, di mana siswa hanya penerima pengetahuan pasif

dan profesor lebih kuat sebagai sumber pengetahuan eksklusif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi, kesulitan memahami materi pelajaran, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik juga menjadi faktor penyebab proses belajar mengajar kurang efektif. Menurut (Monalisa & Irfan, 2023) guru harus mampu berpikir kreatif dan berkreasi, serta memiliki keterampilan digital. Untuk memudahkan pembelajaran di kelas, guru harus lebih kreatif dan dinamis. Proses pembelajaran bisa lebih efisien, menarik, dan menyenangkan dengan penggunaan materi pendidikan yang sesuai dan menawan, yang akan membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan segala bentuk fungsi dan perannya (Fauziah et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 138 Pekanbaru oleh peneliti, ditemukan

bahwa ada beberapa masalah dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara bersama ibu wali kelas IV mengatakan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia 50% peserta didik masih kurang fokus pada saat proses pembelajaran sehingga pada saat melakukan latihan peserta didik sulit melaksanakan soal latihan yang dibagikan guru. Sedangkan permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu peserta didik kelas IV ia mengatakan guru belum pernah menerapkan *PowerPoint* interaktif pada proses saat pembelajaran. Sepanjang proses pembelajaran, pendidik secara konsisten menggunakan materi pendidikan yang selaras dengan subjek dan tujuan pembelajaran, namun mereka belum menerapkan *PowerPoint* interaktif. Ketersediaan media interaktif, seperti menggunakan *PowerPoint* terbaru sebagai alat pengajaran, mendorong siswa untuk berkonsentrasi pada studi mereka dan dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam menangkap konsep secara lebih menyeluruh. Menurut (Azizah et al.,

2024) penggunaan PPT interaktif memberikan variasi visual yang mendukung proses pembelajaran. Menurut (Kusuma et al., 2022) media Program Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang meliputi tiga tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Subjek penelitian melibatkan enam ahli validator, guru dan siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta lembar angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif didapat dari saran dan komentar mengenai media PowerPoint yang akan dijadikan bahan perbaikan agar media dapat dibuat dengan layak. Sedangkan pada

analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi oleh para ahli dan respon guru dan siswa. Skala pengukuran, khususnya skala Likert, digunakan dalam instrumen

penelitian ini. Tabel 1., berikut menunjukkan faktor-faktor yang diterapkan untuk membuat keputusan validasi.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Pencapaian Validasi

Skor Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
80%-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61%-80%	Baik	Valid
41%-60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Baik	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Baik	Tidak Valid

Dengan adanya tabel kriteria tingkat pencapaian validasi, maka peneliti dapat melihat hasil presentase kevalidan media *PowerPoint* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Validitas dinyatakan telah selesai apabila validator sudah memvalidasi media dan mencapai hasil 80%-100% dengan kategori layak.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas empat SDN 138 Pekanbaru. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan tahapan

analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Tetapi dalam studi ini, peneliti membatasi proses pengembangan menjadi tiga langkah: desain, pengembangan, dan analisis. Pembatasan tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu serta pengetahuan peneliti.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada serta memahami kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 138 Pekanbaru. Pada tahap ini dilakukan tiga jenis analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa.

Pertama, analisis kurikulum dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang tepat. Materi yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup paragraf deduktif, induktif, dan campuran yang terdapat pada Bab 8 buku Bahasa Indonesia kelas IV dengan tema "Sehatlah Ragaku". Paragraf deduktif adalah paragraf yang menyajikan ide pokok di awal kalimat, diikuti oleh kalimat penjelas. Sebaliknya, paragraf induktif menempatkan ide pokok di akhir paragraf setelah serangkaian kalimat penjelas, sedangkan paragraf campuran memadukan kedua struktur tersebut, dengan ide pokok muncul di awal dan akhir, serta kalimat penjelas berada di tengah. Analisis kurikulum ini juga mengacu pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang mengarahkan peserta didik agar mampu menulis paragraf dengan struktur yang benar dan membedakan ketiga jenis paragraf tersebut.

Selanjutnya, analisis kebutuhan guru bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran

serta mengevaluasi efektivitas metode dan media yang digunakan. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran, namun sebagian siswa masih mengalami kesulitan untuk fokus dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, guru menyarankan penggunaan media PowerPoint interaktif sebagai alternatif yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman materi. Media ini dinilai memiliki keunggulan karena menggabungkan elemen visual yang menarik, penyampaian yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta penggunaan bahasa yang sederhana. Selain itu, guru juga menginginkan agar media ini mencakup soal-soal evaluasi seperti kuis atau tes interaktif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung.

Terakhir, analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk memahami kendala belajar dari perspektif peserta

didik serta mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV, ditemukan bahwa mereka mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi selama pelajaran, terutama jika media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Meskipun guru telah menggunakan media visual seperti gambar, siswa merasa bahwa tampilan tersebut kurang interaktif dan cenderung membosankan. Siswa menyampaikan bahwa mereka lebih menyukai materi yang disajikan secara visual, penuh warna, dan menyertakan pesan moral yang menginspirasi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti merancang media PowerPoint interaktif dengan bantuan aplikasi Canva. Media ini dirancang secara khusus agar sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan memperhatikan aspek visual yang atraktif, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar dan membantu mereka

memahami materi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Tahap Perencanaan (*Design*)

Desain media PowerPoint interaktif ini disusun secara sistematis berdasarkan hasil temuan pada tahap analisis. Setelah merumuskan kebutuhan materi, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan referensi relevan, seperti buku siswa dan buku guru, guna memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan memiliki keterpaduan isi yang mendukung tujuan pembelajaran. Pengumpulan referensi ini menjadi dasar dalam merancang isi tiap slide, agar penyusunan materi bersifat logis, runut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Proses desain dilanjutkan dengan pembuatan tampilan awal (cover) menggunakan aplikasi Canva. Pemanfaatan Canva memberikan fleksibilitas dalam pengaturan desain visual, seperti pemilihan template presentasi, penambahan elemen teks, dan penempatan ilustrasi yang mendukung tema pembelajaran. Cover dirancang secara menarik dengan tujuan membangun minat awal siswa

terhadap media yang akan digunakan. Setelah itu, peneliti mengembangkan daftar menu yang terdiri dari delapan bagian utama: petunjuk penggunaan, kompetensi inti, materi, rangkuman, soal dan kuis, kesimpulan, daftar pustaka, dan profil penulis. Desain menu dirancang interaktif, disertai tombol navigasi dan audio penjelas, untuk memudahkan eksplorasi dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Bagian petunjuk penggunaan menyajikan informasi mengenai fungsi tombol-tombol navigasi seperti start, home, next, dan back. Tampilan petunjuk penggunaan didesain dengan latar putih dan coklat muda, serta elemen visual yang konsisten, termasuk animasi karakter guru yang bersifat komunikatif. Selanjutnya, slide kompetensi inti mencantumkan capaian pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik, dilengkapi dengan elemen-elemen visual seperti papan gantung dan ilustrasi pendidik.

Materi inti pembelajaran, yaitu paragraf deduktif, induktif, dan campuran, disusun secara tematik dan interaktif. Setiap jenis paragraf dijelaskan melalui beberapa slide

dengan latar visual yang mendukung, seperti papan tulis, ranting kayu, dan ilustrasi buku. Audio narasi dari peneliti turut ditambahkan untuk memperjelas isi materi. Di samping itu, bagian rangkuman menyajikan pokok-pokok penting dalam format ringkas, yang dapat membantu siswa dalam merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan.

Untuk mengukur pemahaman siswa, peneliti menambahkan empat soal latihan yang disajikan dalam dua slide berbeda, masing-masing dengan desain visual yang menarik dan karakter anak-anak dalam pose belajar. Feedback terhadap jawaban diberikan melalui dua slide reaksi (reaction), yang menampilkan ekspresi wajah ceria untuk jawaban benar dan wajah murung untuk jawaban salah, disertai ilustrasi yang kontekstual. Pada bagian kuis, peneliti memanfaatkan platform QuizWhizzer sebagai alat evaluatif berbasis permainan edukatif, yang diintegrasikan ke dalam media PowerPoint melalui hyperlink.

Media ini juga mencakup bagian kesimpulan, daftar pustaka, profil penulis, serta ucapan terima kasih. Setiap bagian dirancang dengan

tampilan yang konsisten dan estetis, dengan perpaduan warna netral, elemen dekoratif seperti susunan batu bata, meja belajar, dan tanaman hias, serta penggunaan musik latar yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Komponen teknis lainnya seperti hyperlink dan audio ditambahkan secara fungsional. Hyperlink digunakan untuk menghubungkan antarslide dan memudahkan navigasi antarbagian, sedangkan audio ditambahkan untuk memberikan narasi langsung atau efek suara pendukung. Penambahan animasi pada elemen-elemen tertentu di setiap slide dilakukan untuk meningkatkan dinamika visual dan menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Pengembangan (Development)

Melaksanakan proses validasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan sepanjang fase

pengembangan. Tujuan dari validasi adalah untuk menilai keandalan bahan PowerPoint interaktif yang telah dibuat dan digunakan sebagai alat pengajaran. Peneliti melaksanakan proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para aspek, yaitu 2 aspek media, 2 aspek materi, dan 2 aspek bahasa. Menilai tingkat validitas atau kesesuaian dari materi PowerPoint interaktif yang dibuat adalah tujuan dari validasi para validator. Selain itu, validasi ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan media PowerPoint interaktif sesuai dengan rekomendasi dan pedoman dari para validator. Berikut adalah hasil validasi dan respon guru dan siswa mengenai media PowerPoint Interaktif.

1. Validasi Ahli Materi

Elemen materi media PowerPoint interaktif dinilai oleh ahli materi. Berikut hasil penilaian yang diberikan validator dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
R	58	80	72,5%	Valid
PDS	74	80	92,5%	Sangat Valid
Rata-rata			82,5%	Sangat Valid

Temuan dari validasi spesialis materi terhadap media PowerPoint interaktif ditunjukkan dalam tabel di atas. Berdasarkan data pada tabel, peneliti memperoleh persentase penilaian dari validator pertama, Ibu R, sebesar 72,5% dengan kategori 'valid', sedangkan validator kedua, Ibu PDS, memberikan persentase sebesar 92,5% dengan kategori 'sangat valid'. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi media dari kedua validator masuk ke dalam kategori "sangat valid" dengan persentase 82,5%.

Sesudah dilaksanakan validasi terhadap media

PowerPoint interaktif, Ibu R selaku validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan. Adapun revisi yang disarankan meliputi: (1) penggantian suara AI dengan suara penulis karena suara AI dinilai kurang natural; (2) penghapusan video pembelajaran dan penambahan masing-masing dua contoh pada setiap penjelasan materi; serta (3) penambahan bagian kesimpulan pada akhir penyajian materi. Hasil penilaian terhadap aspek materi pada media *PowerPoint* interaktif dalam validasi kedua disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
R	77	80	96,2%	Sangat Valid
	Rata-rata		96,2%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi kedua yang dilakukan oleh ahli materi 1, Ibu R, menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,2%, dengan mendapatkan kategori 'sangat valid'. Dengan demikian, proses

validasi aspek materi dinyatakan selesai karena telah memenuhi kriteria kelayakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam presentasi PowerPoint interaktif dievaluasi oleh ahli linguistik. Tabel 4., di bawah ini

menampilkan temuan dari validator. evaluasi yang diberikan oleh

Tabel 4. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
TY	78	80	97,5%	Sangat Valid
RDR	76	80	95%	Sangat Valid
Rata-rata			96,2%	Sangat Valid

Tabel 4., menyajikan hasil validasi bahasa yang dilaksanakan oleh ahli bahasa terhadap media *PowerPoint* interaktif. Berdasarkan data pada tabel, peneliti memperoleh persentase penilaian dari validator pertama, Bapak TY, sebesar 97,5% dengan mendapatkan kategori 'sangat valid', sedangkan validator kedua, Ibu RDR memberikan persentase sebesar 95% dengan mendapatkan kategori yang sama. Kategori 'sangat valid' diberikan kepada hasil validasi media rata-rata sebesar 96,2% dari kedua validator.

Setelah proses validasi

dilakukan, dua validator menyatakan bahwa media PowerPoint interaktif layak digunakan tanpa revisi. Bapak TY menilai media sudah sesuai untuk pembelajaran sehingga media layak digunakan. Validator kedua, Ibu RDR, juga menilai media sangat menarik dengan bahasa yang efektif, susunan kalimat yang runtut, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Validasi Ahli Media

Elemen media dalam media PowerPoint interaktif dievaluasi oleh spesialis media. Temuan penilaian validator ditampilkan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Media

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentasi	Kategori
AS	64	72	88,8%	Sangat Valid
DW	69	72	95,8%	Sangat Valid
Rata-rata			92,3%	Sangat Valid

Temuan validasi media ahli media terhadap media

PowerPoint interaktif ditunjukkan dalam tabel di atas. Berdasarkan data pada tabel, peneliti memperoleh persentase penilaian dari validator pertama, Bapak AS, sebesar 88,8% dengan mendapatkan kategori 'sangat valid', sedangkan validator kedua, Ibu DW, mengasihkan persentase sebesar 95,8% dengan mendapatkan kategori yang sama. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi media dari kedua validator masuk ke dalam kategori "sangat valid" dengan persentase 92,3%.

Berdasarkan hasil validasi, media PowerPoint interaktif dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh dua validator. Bapak AS menilai media sangat baik, mudah diaplikasikan, interaktif, dan menyarankan penggunaan jaringan internet yang stabil saat mengaksesnya. Ibu DW juga

menyatakan media sangat menarik dan sesuai untuk pembelajaran. Dengan demikian, media ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan tidak memerlukan validasi ulang.

4. Respon Guru & Respon Siswa

Tujuan dari pemberian respon oleh guru dan siswa adalah untuk mengetahui apakah media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan keingan serta kebutuhan guru serta siswa. Pelaksanaan pemberian respon ini melibatkan satu orang guru wali kelas IV dan enam orang siswa kelas IV. Prosedur pelaksanaan respon dilakukan dengan cara guru dan siswa terlebih dahulu mengamati media *PowerPoint* interaktif, kemudian mengisi angket penilaian setelahnya. Hasil respon guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Hasil Respon	Persentase	Kategori
1	Guru	97%	Sangat Baik
2	siswa	100%	Sangat Baik
Rata-rata		98,5%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 6., hasil respon dari guru dan siswa. Tanggapan guru mendapatkan rating 97% dalam kategori 'sangat baik', sementara enam tanggapan murid mendapatkan rating 100% dalam kategori yang sama. Sebagai hasilnya, 98,5% guru dan siswa memberikan respon rata-rata keseluruhan terhadap media PowerPoint interaktif, yang diklasifikasikan sebagai "sangat baik". Sebagai hasilnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pemberian respon oleh guru dan siswa telah selesai tanpa perlu dilakukan tahap kedua, karena rata-rata persentase yang diperoleh telah mencapai target yang telah ditetapkan dan diharapkan oleh peneliti.

Menurut (Budianti et al., 2023) media PowerPoint interaktif merupakan sarana komunikasi berwujud yang cocok untuk anak sekolah dasar, karena pemahaman mereka membutuhkan objek nyata pada tahapan kegiatan tertentu. Butuh menggunakan media yang, praktis, fleksibel dan tahan lama

adalah pilihan yang tepat. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (Devi et al., 2021). Dengan adanya alternatif media pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan (Nurmanita, 2023).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amelia et al., 2023) penggunaan media microsoft powerpoint sebagai media pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran berbasis teks terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi Bahasa Indonesia.

Dalam proses pembelajaran berbasis Power Point siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dikaitkan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa mampu berpikir kritis dan aktif, tentu hal ini membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Dampak yang

dipeoleh siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis power point sangat berpengaruh, yang awalnya siswa tidak aktif dalam pembelajaran kini sudah terlihat aktif, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa (Prasinto, 2022).

Selain itu, menurut (Astutik, 2021) media pembelajaran power point sangat efisien dan bermanfaat bagi para pengajar dan para siswa. Kemampuan

Simpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran PowerPoint untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ini didasarkan pada materi Bab 8 yang membahas paragraf deduktif, induktif, dan campuran, serta telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran siswa kelas IV di SDN 138 Pekanbaru. Proses pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan media, serta validasi

pendidik dalam berkreasi dan berinovasi untuk membuat dan menyusun materi secara menarik dapat menjadi faktor utama, keberhasilan belajar siswa. Melalui media pembelajaran dan power point minat belajar peserta didik dapat meningkat, kemauan pendidik untuk lebih berkreasi juga meningkat sehingga tingkat keberhasilan juga meningkat dalam pembelajaran.

oleh enam orang validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para validator mencakup tiga dosen yang sesuai dengan bidang keahliannya dan tiga guru dari SDN 138 Pekanbaru yang relevan dengan kompetensinya. Setelah itu, media diuji coba secara terbatas dengan melibatkan satu orang guru kelas IV dan enam siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Penilaian terhadap kualitas media PowerPoint ini didasarkan pada hasil validasi dari para ahli serta respon guru dan siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas.

2. Media PowerPoint yang dikembangkan untuk

pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi paragraf deduktif, induktif, dan campuran dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil evaluasi dari para validator. Validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 92,3%, validasi oleh ahli materi mencapai 89,3% setelah dilakukan validasi kedua, dan validasi oleh ahli bahasa sebesar 96,2%. Selain itu, hasil tanggapan dari guru memperoleh skor sebesar 97% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan tanggapan dari siswa mencapai 100%, juga termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Daftar Pustaka

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20.
- Amelia, R., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Pada Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Panggarangan. *Desanta: Indonesian of Interdisciplinary Journal*, 4(1).
- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2).
- Azizah, N., Maulina, H., & Aini, N. (2024). Penerapan Model PBL Melalui PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(3).
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Devi, W., Sukiman, S., & Zakia Firdaus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Fantasi Berbasis Power Point Untuk Siswa SMP. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 3(2), 73–78.
- Fauziah, A., Setiyadi, R., & Wulandari, M. A. (2023). Pengembangan bahan ajar berbantuan power point dengan menggunakan talking stick untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1055–1061.

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 139–143.
- Lestari, D. A., Nurmahanani, I., & Ruswan, A. (2020). Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Powerpoint Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(2).
- Monalisa, M., & Irfan, A. (2023). Tantangan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3228–3233.
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurmanita, T. S. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4600–4606.
- Prasinto, B. R. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di SDN Cimpon Kelas II Tahun 2021/2022. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 176–184.
- Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. (2021). Penggunaan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi Dan Surat Dinas Di Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Temayang. *Bapala*, 8(4), 17–30.
- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1.