



Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema 9 Subtema 3

Dhea Shintia Ardela Putri¹, Lita Erdiana², Ery Rahmawati³

1,2,3 STKIP PGRI Sidoarjo

E-mail: dheashintia10@gmail.com, litaerdianastkip.sda@gmail.com, eryrahmawati521@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: Revised: Published: Keywords: <i>Interactive Power Point, Media, Learning Outcomes, Collaboration Between Students</i>	<p><i>During the learning process it was found that students felt bored and less interested in learning. This is because learning tends to use textbooks and teaching aids only, students tend to get bored easily and don't focus on learning. This has an effect on low student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the feasibility of the media, learning outcomes and collaboration between fifth grade elementary school students. The method used in this research is the R&D (Research & Development) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The research subjects were 40 students of class Va and Vb at SDN Lemah Putro 1. The research instruments were validation sheets, observation sheets, and pretest and posttest sheets. The results of the validation of material professional with a value of 94% and media professional 91.1% so that Interactive Power Point media is very feasible to use. Test the validity of 15 questions declared "valid". The multiple choice reliability test totaled 643 in the "high" category with a description of 816 in the "very high" category. The normality test is known to have a significant value of 0.062 pretest and 0.200 posttest so that the data is normally distributed. N Gain obtain a score of 0.54 in the (moderate) category. The results of observations of student collaboration obtain a cooperation value before using the media of 60.7% (moderate) while after using the media it was 92.8% (high) with a percentage increase of 32.1%. So that the Interactive Power Point media is said to be very suitable for use in learning. Interactive PowerPoint media can improve learning outcomes and collaboration between students.</i></p>
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: Direvisi: Dipublikasi: Kata kunci: <i>Media Power Point Interaktif, Hasil Belajar, Kerjasama Antarsiswa</i>	Abstrak <p>Pada saat proses pembelajaran ditemukan siswa yang merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan alat peraga saja, siswa cenderung mudah bosan dan tidak fokus ke dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media, hasil belajar dan kerjasama antar siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode R&D (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Subjek penelitian yaitu 40 siswa kelas Va dan Vb SDN Lemah Putro 1. Instrumen penelitian yaitu lembar validasi, lembar observasi, dan lembar pretest dan posttest. Hasil validasi ahli materi dengan nilai 94% dan ahli media 91,1% sehingga media <i>Power Point</i> Interaktif sangat layak digunakan. Uji validitas 15 soal dinyatakan "valid". Uji reabilitas pilihan ganda berjumlah 643 dengan kategori "tinggi" uraian berjumlah 816 dengan kategori "sangat tinggi". Uji normalitas diketahui nilai signifikan pretest 0.062 dan posttest 0.200 sehingga data berdistribusi normal. N Gain memperoleh skor 0.54 dengan kategori (sedang). Hasil observasi kerjasama siswa memperoleh nilai kerjasama sebelum menggunakan media sebesar 60,7% (sedang) sedangkan sesudah menggunakan media sebesar 92,8% (tinggi) dengan presentase peningkatan sebesar 32,1%. Maka media <i>Power Point</i> Interaktif dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media <i>Power Point</i> interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan kerjasama antarsiswa.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dan manusia adalah dua hal yang terikat, karena pendidikan merupakan jalan

menuju masa depan cerah yang dibekali oleh akal dan fikiran (Mubarok, 2023:1). Di zaman sekarang ini, penyelenggaraan pendidikan perlu

lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Ketika diminta untuk lebih kreatif dan inovatif, siswa lebih tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran (Dewi, 2019:3). Pendidikan perlu mendapat perhatian serius bagi seluruh elemen masyarakat terlebih yang sering terlibat langsung dengan anak yaitu orang tua dan guru. Oleh karena itu pembinaan ataupun pendidikan sudah sepatutnya dilaksanakan baik dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (Erdiana, 2016:2).

Pembelajaran dapat optimal jika proses pembelajarannya efektif. Dikatakan bahwa proses pembelajaran akan maksimal dan hasil belajar yang baik tercapai jika siswa mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran guru juga sangat berpengaruh, penguasaan konsep sangat diperlukan sehingga guru harus memiliki inovasi atau inisiatif untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran (Ristiya, dkk, 2023:2)

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran, pendidikan tidak dapat berjalan tanpa pembelajaran dan pembelajaran tidak ada artinya jika tidak diarahkan pada tujuan pendidikan. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, fokusnya adalah pada siswa. Apabila dicermati, yang menjadi perhatian bagi siswa tersebut adalah apakah pembelajaran yang telah dilakukan guru telah tercapai. (Rahmawati, 2020:2). Menurut Soerjono Soekanto (2006:66) kerjasama adalah usaha bersama-sama antar dua orang atau lebih yang berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan saling berkerjasama antar kelompok maka siswa akan dapat memecahkan masalah.

Peneliti melakukan observasi di SDN Lemah Putro 1. Observasi ini dimulai pada 03 September 2022. Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran kelas 5A dan 5B. Berdasarkan observasi tersebut ditemukannya siswa yang jenuh jika pembelajaran hanya dilakukan dengan teori-teori saja. Begitu juga dengan hasil belajar siswa-siswa yang tergolong rendah karena berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hasil dari ulangan harian tersebut nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan nilai rata rata 72,63 dan kerjasama antar siswa yang tergolong kurang. Hasil observasi kerjasama siswa 1 mendapat nilai 63,33 dan hasil observasi 2 juga mendapatkan nilai 63,33 dengan rata rata nilai 63,33 maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama antar siswa pada kondisi awal

termasuk ke dalam kategori C yaitu cukup. Namun saat peneliti menampilkan media pembelajaran berupa *Power Point* interaktif siswa sangat senang dan antusias. Maka siswa akan belajar dengan semangat dan senang, sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan komputer untuk media pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif untuk siswa karena inovatif dan interaktif. Media pembelajaran menggunakan komputer adalah media pembelajaran yang di mana komputer adalah sebagai penunjangnya Wahyuningtyas (dalam Mubarak, dkk., 2022:2). Aplikasi *Microsoft Power Point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka mengubahnya menjadi *Power Point* (Raharjo, 2017:1).

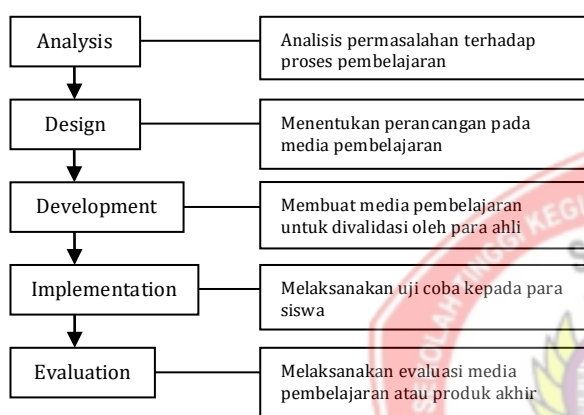
Menurut Haerani dan Evi (dalam Dewi, 2022:17-18) *Power Point* interaktif adalah penyajian slide secara interaktif dan dalam bentuk menu untuk menampilkan umpan balik terprogram. Menurut Putri dan Rezkita (dalam Dewi, 2022:17-18) *Power Point* interaktif dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif karena termasuk layanan tambahan seperti *hyperlink*, tambahkan animasi, video gambar, musik, dan kuis. Menurut Andriani dan Wahyudi, (2016:12-13) terdapat beberapa manfaat *Power Point* interaktif, yaitu: media pembelajaran *Power Point* interaktif efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk mempelajari mata pelajaran secara mendalam. Materi yang sulit disajikan secara nyata dapat disajikan di dalam media *Power Point* interaktif yang berbentuk CD sehingga dapat dibawa kemanapun dengan mudah, kemudian dapat mengontrol siswa dengan mudah apakah siswa tersebut mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa juga merasa senang dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, selama proses pembelajaran siswa merasa termotivasi dan tertarik mengikuti pembelajaran selain itu siswa juga merasa tidak jenuh selama proses pembelajaran, karena media *Power Point* interaktif dilengkapi oleh gambar, video dan latihan soal yang sangat menarik. Dengan ini peneliti tertarik meneliti tentang penelitian dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran *Power Point* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema 9 Subtema 3”

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item
100 = Konstanta

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini, menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*). Model ADDIE, memiliki lima langkah yang terdiri dari lima fase yaitu, analisis, desain, pengembang, implementasi, dan evaluasi. Berikut implementasi dan model ADDIE :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, Berikutnya yaitu lembar tes yang berupa tes awal (pre-test) dan tes akhir berupa (post-test). Dan yang terakhir yaitu lembar observasi, lembar observasi bertujuan untuk mengetahui kinerja siswa dalam kelompok kerjasama siswa dengan kelompoknya selama proses pembelajaran. Analisis data angket ahli media, ahli materi, dan observasi yang diperoleh berdasarkan tanggapan validator yang berupa skor diolah menggunakan rumus dibawah ini :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:139)

Keterangan :

P = Presentase validitas
 $\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

Hasil belajar siswa diolah menggunakan:

1. Uji Validitas Tes.

Peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui tingkat validitas sebuah tes yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : (Arikunto, 2015:87)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan
n = Banyaknya responden
x = Skor butir soal
y = Skor total

Validitas instrumen soal dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan r_{xy} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan $r_{xy} > r_{tabel}$ berarti butir soal tidak valid, sehingga perlu diperbaiki atau dibuang.

2. Uji Reabilitas Tes.

Mengetahui reabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach's menurut Siregar (2013:90-91), seperti berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

k = Butir pertanyaan
 r_{11} = Koefisien reliabilitas instrument
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir
 σ_t^2 = Varian total
 $\sum X$ = Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

Peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 24* untuk membantu dalam perhitungan uji reliabilitas. Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6.

3. Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal.

Dengan hipotesis :

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

4. Uji N Gain

Bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran.

$$N\text{-Gain} = \frac{SKOR\ POSTTEST - SKOR\ PRETEST}{SKOR\ IDEAL - SKOR\ PRETEST}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{SKOR\ IDEAL - SKOR\ PRETEST}{SKOR\ IDEAL - SKOR\ PRETEST}$$

5. Analisis Kerjasama

Analisis data observasi kerjasama antar siswa dilakukan dengan langkah-langkah, berikut ini :

- 1) Memberikan kriteria pemberian skor kepada masing-masing indikator kerjasama antar siswa yang diamati.
- 2) Menjumlah skor untuk masing-masing indikator kerjasama siswa.
- 3) Mempresentasikan skor partisipasi aktif siswa pada masing-masing indikator yang diamati dengan menggunakan rumus, yaitu :

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap (Ngalim Purwanto, 2008:102)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini diperoleh setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

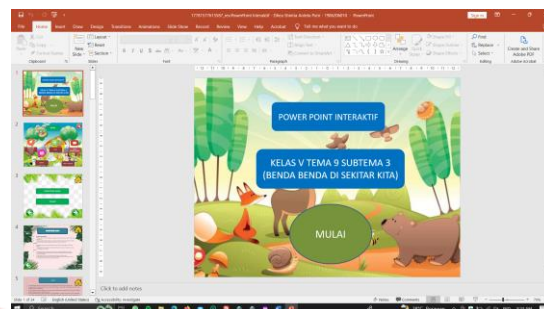
1. Tahap Analisis (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada kelas VA SDN Lemah Putro 1 untuk menganalisis permasalahan pada saat proses pembelajaran. Hasil dari observasi tersebut yaitu siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran hanya menggunakan

buku paket dan alat peraga saja. Dan pada pembelajaran belum ada penggunaan media yang berupa multimedia yang bersifat interaktif.

2. Tahap Design (Desain)

Setelah mengumpulkan data, peneliti mendesain produk media pembelajaran yang berupa *Power Point* interaktif. Media *Power Point* didesain semenarik mungkin dan interaktif. Media *Power Point* terdapat materi, *quiz*, video *ice breaking* yang dilengkapi dengan animasi dan *hyperlink*.



Gambar 2. Desain Power Point

3. Tahap Development (Pengembangan)

Selanjutnya pada tahap pengembangan lalu membuat media *Power Point* interaktif dengan menggunakan aplikasi Microsoft *Power Point*, yang kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, proses validasi tersebut untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi produk adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk produk yang dikembangkan baik dari aspek media dan materi. Pada kegiatan ini validator memberikan saran atau masukan kepada peneliti apabila produk memiliki sedikit kekurangan atau perlu direvisi. Setelah itu peneliti merevisi produk sesuai saran dari ahli validator agar media layak untuk digunakan. Pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif divalidasi oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berikut ini uraian hasil validasi :

Tabel 1. Validasi Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Skor	Kategori
Kesesuaian Materi Dengan SK & KD	3	14	Baik
Keakuratan Materi	4	19	Baik
Kemutakhiran Materi	1	5	Sangat Baik
Mendorong Keingintahuan	2	9	Baik
Jumlah		47	-
Uji Validasi		94%	Sangat Layak

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Skor	Kategori
Penyajian	2	9	Baik
Tampilan	4	18	Baik
Pemograman	3	14	Baik
Jumlah		41	-
Uji Validasi		91%	Sangat Layak

Kesimpulan: Hasil dari penilaian ahli materi yaitu 94% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil dari validasi ahli Media *Power Point* Interaktif skor yang diperoleh yaitu 91% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Power Point* Interaktif sangat layak digunakan pada pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi ini merupakan langkah implementasi atau percobaan dari media pembelajaran *Power Point* interaktif kepada peserta didik. Uji coba produk dilaksanakan sebanyak dua kali. Yaitu pretest dan posttest Ujicoba dilakukan dikelas 5A dan 5B SDN Lemah Putro 1 dengan jumlah 40 siswa.

Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar. Dengan jumlah siswa kelas VA = 20 siswa dan VB = 20 siswa. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran dengan menggunakan media tidak interaktif, kemudian pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif. Proses uji coba diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media

pembelajaran *Power Point* Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan kerjasama antar siswa.

Peneliti memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa untuk menentukan peningkatan hasil belajar. Kemudian siswa dibagi kedalam 4 kelompok. Setiap kelompok akan mendapat giliran menjawab pertanyaan yang ada dalam media *Power Point* Interaktif. Uji media *Power Point* Intraktif menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, dan uji normalize gain. Hasil kerjasama siswa menggunakan angket observasi:

Hasil uji validias 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan valid karena $r_{xy} > r_{tabel}$. Hasil uji reabilitas untuk pilihan ganda mendapatkan nilai 643 dengan kategori “tinggi” uraian berjumlah 816 dengan kategori “sangat tinggi”. Hasil uji normalitas diketahui nilai probabilitas signifikan (p-value): Untuk pretest memiliki p-value (0,062) > 0,05 maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal, untuk posttest memiliki p-value (0,200) > 0,05 maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Kesimpulan: Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Kolmogrof-Smirnov dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest statistika berdistribusi normal.

Tabel 3. Kriteria Indeks *Gain*

Skala Nilai	Kategori
$g < 0,0$	Kurang
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Tabel 4. Uji Hasil N *Gain*

No	Nama	Nilai		Skor Posttest - Skor Pretest	Skor Maksimal - Skor Pretest	N <i>Gain</i>
		Pretest	Posttest			
1.	Jumlah	2676	3436	760	1324	21,9692
2.	Rata-Rata	66,9	85,9	19	33,1	0,54923
3.	Kriteria					Sedang

Tabel di atas merupakan skala pengukuran uji n *gain* menurut Hake (dalam hartati 2016:5). Data pretest total nilai dari 40 siswa yaitu 2.676 dengan rata rata 66,9 nilai pretest terendah 50 dan tertinggi adalah 89. Pada nilai pretest siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa. Data

posttest total nilai adalah 3,436 dengan nilai rata rata sebesar 85,9 nilai terendah dari posttest adalah 77 sedangkan nilai tertinggi adalah 98. Sedangkan siswa yang mencapai KKM adalah 40 siswa. Hasil pretest dan posttest nilai N Gain yang diperoleh yaitu 0,549231 dengan kategori (sedang).

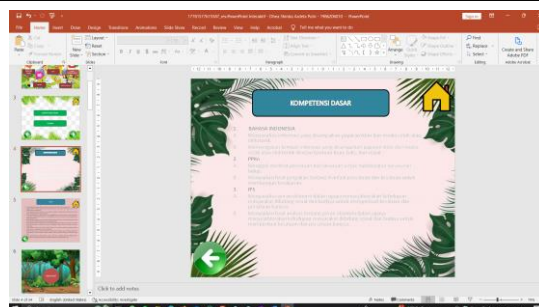
Tabel 5. Observasi Kerjasama Siswa

Aspek Penilaian	Sebelum	Sesudah
Bergiliran & Berbagi Tugas	3	4
Menghargai Perbedaan Individu	2	3
Menyelesaikan Tugas Tepat Waktu	3	4
Memberikan masukan / Pendapat	2	4
Saling Membantu	3	4
Tanggung Jawab Mengerjakan Tugas	2	4
Berperan Aktif Dalam Kelompok	2	3
Jumlah	17	26
	60,7% (Sedang)	92,8% (Tinggi)
Presentase Peningkatan		32,1%

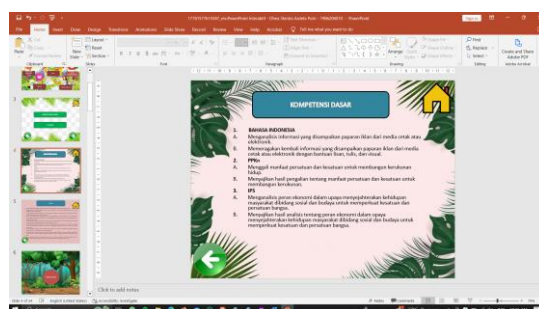
Kerjasama antarsiswa berlangsung ketika siswa menggunakan media pembelajaran secara bersama sama. Kemudian guru kelas mengamati kerjasama antar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Ujicoba untuk mengetahui peningkatan kerjasama siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dilakukan melalui observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Mei 2023. dari hasil observasi tersebut memperoleh nilai kerjasama sebesar 60,7% (sedang) sedangkan sesudah menggunakan media sebesar 92,8% (tinggi) dengan presentase peningkatan sebesar 32,1%.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah media *Power Point* Interaktif divalidasi oleh validator. Kemudian validator memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki media agar lebih layak lagi untuk kemudian dilakukan uji coba kepada siswa. Kekurangan media *Power Point* Interaktif yaitu pada tampilan warna teks yang kurang terlihat.



Gambar 3. Sebelum Revisi Desain *Power Point*



Gambar 4. Sesudah Revisi Desain *Power Point*

B. Pembahasan

Hasil validasi Media *Power Point* mendapat skor 94% pada validasi ahli materi dan 91% pada validasi ahli media maka media *Power Point* Interaktif dikatakan sangat layak untuk digunakan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. terdapat peningkatan hasil belajar. Uji validitas terdapat 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dengan jumlah soal 15 butir soal dengan kriteria "valid", sedangkan uji reabilitas untuk pilihan ganda mendapatkan nilai 643 dengan kategori "tinggi" uraian mendapatkan nilai 816 dengan kategori "sangat tinggi".

Uji normalitas diketahui nilai signifikan pretest 0,062 dan posttest 0,200, sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan dari uji N gain diperoleh data pretest total nilai dari 40 siswa yaitu 2.676 dengan rata rata 66,9, nilai pretest terendah 50 dan tertinggi adalah 89, pada nilai pretest siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa. Data posttest total nilai adalah 3,436 dengan nilai rata rata sebesar 85,9, nilai terendah dari posttest adalah 77 sedangkan nilai tertinggi adalah 98, sedangkan siswa yang mencapai KKM adalah 40 siswa. Hasil pretest dan posttest tersebut nilai N Gain yang diperoleh yaitu 0,549231 dengan kategori (sedang).

Sedangkan dalam kerjasama antar siswa hasil observasi tersebut memperoleh nilai kerjasama sebelum menggunakan media sebesar 60,7% (sedang) sedangkan sesudah

menggunakan media sebesar 92,8% (tinggi) dengan presentase peningkatan sebesar 32,1%. Pada saat proses penelitian terdapat hambatan dan kelebihan. Hambatan yang terjadi yaitu proyektor dengan warna yang kurang jelas, dan pemasangan proyektor ke laptop yang membutuhkan waktu tidak sebentar, mengakibatkan proses pembelajaran sedikit terganggu.

Namun terdapat juga banyak kelebihan yaitu siswa lebih aktif dari pembelajaran tanpa menggunakan media *Power Point* Interaktif, kemudian siswa lebih penasaran pada pembelajaran karena media dilengkapi dengan gambar dan animasi yang sangat menarik sehingga siswa tidak mudah bosan, siswa bergantian mengerjakan soal di depan dengan sangat antusias dan senang. Menurut Fadillah (2014:2) pembelajaran menyenangkan yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk berani, mencoba, bertindak, bertanya, dan mengungkapkan pendapat agar perhatian siswa dapat terpusat sepenuhnya pada pembelajaran. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Power Point* Interaktif merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa menjadi berpusat sepenuhnya kepada pembelajaran. sehingga media *Power Point* Interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Maka dari itu diharapkan guru dapat mengembangkan media *Power Point* agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya. Diharapkan guru juga dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi, agar siswa mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media *Power Point* Interaktif dikatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan nilai 94% dengan kategori "sangat layak" dan ahli media 91,1% dengan kategori "sangat layak". Pada uji validitas 15 butir soal mendapatkan kriteria "valid". Uji reabilitas butir soal pilihan ganda mendapat 643 dan uraian 816. Uji normalitas nilai sig pretest 0,062

dan posttest 0,200 sehingga data berdistribusi normal. Uji N Gain memperoleh nilai 0,549231 kategori "sedang".

Kerjasama antar siswa hasil observasi tersebut memperoleh nilai kerjasama sebelum menggunakan media sebesar 60,7% (sedang) sedangkan sesudah menggunakan media sebesar 92,8% (tinggi) dengan presentase peningkatan sebesar 32,1%. Media *Power Point* Interaktif efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena terdapat peningkatan hasil belajar. Proses penelitian ini terdapat hambatan dan kelebihan. Hambatan yang dialami peneliti saat melakukan penelitian yaitu proyektor dengan warna yang kurang jelas, dan pemasangan proyektor ke laptop yang membutuhkan waktu tidak sebentar, mengakibatkan proses pembelajaran sedikit terganggu. Terdapat juga kelebihan yaitu siswa lebih aktif dari pembelajaran tanpa menggunakan media *Power Point* Interaktif, kemudian siswa lebih penasaran pada pembelajaran karena media dilengkapi dengan gambar dan animasi yang sangat menarik sehingga siswa tidak mudah bosan, siswa bergantian mengerjakan soal di depan dengan sangat antusias dan senang. Maka dari itu diharapkan guru dapat mengembangkan media *Power Point* agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya, diharapkan guru juga dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif lagi, agar siswa mendapatkan pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

B. Saran

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat lebih banyak menciptakan media pembelajaran baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*, 6(1), 143–158.
- Dewi, A. L. S. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Video IPA Materi Bagian-bagian Utama Tubuh Hewan pada Siswa Kelas IIB SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. *Jurnal Pengajaran di Sekolah Dasar* 1(2).
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9–17.
- Fadillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/Mi, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. *Bandung : Pustaka Setia*.
- Hartati, R. (2016). Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *EDUSains*, 8(1), 90–97.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/es.v8i1.1796>
- Mubarok M. K., F. Zahro, B. R. S. Wulan, dan E. W. Andjariani. Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V MI NU Tengkulungan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9(1).
- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 1976–1983.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3553>
- Raharjo, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Pembahasan Geometri Dimensi Tiga. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(2), 9.
<https://doi.org/10.24235/eduma.v6i2.2188>
- Rahmawati, E. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Primary: (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 1(1), 21–30.
<http://ejournal.stkippgri-sidoarjo.ac.id/index.php/psd/article/view/51>
- Ristiyah, A. Z., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Respon Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(2), 1339–1349.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5096>
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.