



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1800 - 1809

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media *Power point* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pina Herlina<sup>1✉</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [pinaherlina23@upi.edu](mailto:pinaherlina23@upi.edu)<sup>1</sup>, [erwinsaputra@upi.edu](mailto:erwinsaputra@upi.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan menjadi tidak maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu mengatasi hal tersebut salah satunya adalah media *power point*, media *power point* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka dari itu penulis melakukan penelitian. Penelitian ini dipandang sebagai penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *power point* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas 3 di SDN 2 Jayasari. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kualitatif. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validitas dan observasi. Media *power point* dikembangkan dengan mengimplementasikan secara langsung berdasarkan prosedur *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Hasil validitas yang didapatkan setelah melakukan pengimplementasian di SDN 2 Jayasari mendapatkan persentase 95% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III materi rambu-rambu lalu lintas di sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** power point, media pembelajaran, bahasa Indonesia

### Abstract

*The limitations of learning media can be one of the inhibiting factors for the teaching and learning process so learning will not be optimal. To overcome this, it is necessary to develop learning media. One of the learning media that can overcome this is PowerPoint media, PowerPoint media is a learning media developed as a solution to increase students' understanding and interest in Indonesian language subjects. Therefore the authors conducted research. This research is seen as development research that aims to develop PowerPoint learning media as a medium for learning Indonesian for class 3 at SDN 2 Jayasari. The type of research used in this research is a qualitative model. For data collection techniques used are validity and observation. PowerPoint media was developed by implementing directly based on the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) procedure. The validity results obtained after implementing it at SDN 2 Jayasari get a percentage of 95% so that it can be categorized as "High" (Valid). Based on the results of research and development, it can be concluded that the PowerPoint media in class III Indonesian language subject matter of traffic signs in elementary schools is suitable for use in learning.*

**Keywords:** power point, learning media, Indonesian language

Copyright (c) 2022 Pina Herlina, Erwin Rahayu Saputra

✉ Corresponding author :

Email : [pinaherlina23@upi.edu](mailto:pinaherlina23@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang perkembangan teknologi dapat memotivasi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran (Poerwanti & Mahfud, 2018). Pemanfaatan media Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) sudah dimulai sejak tahun 1970-an dalam pendidikan (Muthoharoh, 2019). Di Indonesia kurikulum pendidikannya selalu berubah dan berkembang sesuai dengan zamannya. Dalam kurikulum 2013 masih ada beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya yang menjadi salah satu kekurangannya yaitu belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Kemajuan teknologi yang mengguncangkan dunia pendidikan khususnya di dalam pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar yang harus disikapi dengan cepat oleh seorang pendidik, sehingga kemajuan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses pembelajaran peserta didik di kelas. salah satu contohnya yaitu Pemanfaatan program *power point*. Pemanfaatan program *power point* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas III juga masih belum digunakan oleh pendidik secara maksimal, suasana belajar dan penyampaian materi oleh pendidik masih banyak yang terpaku pada buku dan terkesan monoton, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Bahasa Indonesia dipandang sebagai bahasa nasional yang berfungsi sebagai lambang kebangsaan nasional, alat pemersatu, pengembang kebudayaan serta alat perhubungan dalam kepentingan Negara (Hidayah, 2015). Berdasarkan pengertian tersebut peran pendidik sangat penting karena pendidik dapat menentukan keterlaksanaannya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas III. dalam kurikulum 2013 pelajaran bahasa Indonesia digabungkan dengan pelajaran lain (tematik) (Anzar & Mardhatillah., 2017).

Berdasarkan hasil observasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Jayasari, dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 masih menggunakan buku siswa berupa buku tematik dan buku guru. Pembelajaran dianggap sebagai seperangkat tindakan yang dirancang dengan tujuan agar dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Pada proses pembelajaran di kelas, guru tidak pernah menggunakan media powerpoint sebagai media pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan siswa tidak aktif. Padahal keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar harus lebih ditekankan dalam pembelajaran yang terarah sehingga akan diperoleh berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, aktif serta autentik (Effendi et al., 2021). Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih bersifat konvensional. Pendidik yang mendominasi dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik pasif dan mudah bosan ketika belajar. Kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar. Pendidik sangat berperan penting dalam pembelajaran, pendidik akan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran serta pendidik akan memberikan pengetahuan dan membimbing peserta didik, mendorong potensinya serta memberi motivasi kepada peserta didiknya (Annisa & Marlina, 2019).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media *power point* dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD kelas III agar proses keberhasilan kurikulum 2013 dan tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan KD. Pengembangan media *power point* ini menjadi salah satu tantangan bagi penulis agar mampu mengembangkan media *power point* dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas III dengan baik. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SD, materi bahasa Indonesia yang diajarkan yaitu tentang simbol-simbol rambu lalu lintas, yang terdapat pada tema 8 kelas III sekolah dasar. Materi tentang rambu-rambu lalu lintas adalah materi yang sangat penting, karena siswa diajak untuk memahami dan mengetahui tentang simbol rambu lalu lintas. Dengan adanya *power point*, pembelajaran bahasa Indonesia yang biasanya hanya bersifat konvensional, bisa menjadi menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media *power point* dapat membantu menggabungkan teks, gambar, suara serta video dan animasi sehingga akan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Abbas et al., 2020).

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeksripsikan media pembelajaran berbasis *power point* dan meningkatkan pengembangan media *power point* agar para pendidik mampu menggunakannya dengan baik supaya pembelajaran menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran, dalam kamus besar bahasa Indonesia media dapat diartikan sebagai alat komunikasi dan informasi, alat tersebut bisa berupa radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya (Syavira, 2021). Media juga berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut wahyudi dalam (Julia, 2019) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut (Fitri Rahmawati, 2020) media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan suatu pesan berupa materi kepada peserta didik. Dilihat dari pengertian tersebut media dapat dipandang sebagai salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan yang mempunyai nilai manfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Indonesia kelas III, jadi media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat disebut dengan media pembelajaran yang dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Media *Power point* merupakan salah satu bentuk software yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya (Siagian, 2021). *Microsoft power point* adalah salah satu presentasi aplikasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program *power point* ini dapat diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya (Wanti, 2016). Pembelajaran menggunakan *media power point* ini khususnya dirancang untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas tiga, dimana dalam media presentasi *power point* dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan animasi yang sesuai dengan materi yg dipelajarinya, sehingga dapat dioperasikan oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tema yang dipelajari. Maka dari itu, *power point* akan menjadi sebuah media pembelajaram yang menarik.

Pencapaian prestasi belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan tentunya disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebab terjadinya permasalahan prestasi peserta didik adalah pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Masih banyak guru yang jarang menggunakan computer untuk tujuun pencapaian prestasi peserta didik (Nurhidayati et al., 2019). Akibatnya peserta didik hanya membuat catatan tanpa mengerti apa yang dijelaskan oleh guru serta peserta didikpun merasa bosan. Maka dari itu, perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan menciptakan pembelajaran yang menarik minat peserta didik khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya dengan menggunakan *Power point* interaktif.

Sampai saat ini media *power point* hanya dimanfaatkan oleh guru untuk persentasi yang sifatnya hanya satu arah (tidak interaktif), dimana peserta didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oeh guru dan melihat apa yang ditayangkan oleh guru dalam *power point* tanpa ada interaktif atau keterlibatan dengan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam *powerpoint* terdapat fitur *hyperlink* dan suara yang dapat dipadukan sehingga akan tercipta sebuah prsentasi yang interaktif (Dewi & Izzati, 2020). Perpaduan anatara *hyperlink* dan slide dalam *power point* dapat menciptakan persentasi yang interaktif anatara pendidik dan peserta didik. Salah satu kebaruan dalam pengembangan media *power point* yang dijadikan penelitian disbanding dengan penelitian terdahulu yakni dalam *power point* interaktif ini terdapat *quiziz* yang akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi.

Beberapa informasi menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media *power point* dirancang untuk pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, Karena dalam pembelajaran *power point* dirancang sedemikian rupa dari mulai materi, animasi dan *hyperlink* yang dipilih (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019). Selain itu pendidik juga harus merancang evaluasi untuk menentukan dan mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menyisihkan

sebuah quiziz didalam *power point*. Maka dari itu peserta didik dapat secara aktif menanyakan apa yang belum dipahami karena untuk pengetahuan serta agar dapat menjawab quiziz yang sudah disediakan.

Berdasarkan argumen di atas maka sangat penting penelitian ini dilakukan agar dapat membuktikan argument-argumen yang dikemukakan oleh para peneliti terdahulu serta mengembangkam media yang sebelumnya sudah ada. Sehingga dapat meningkatkan minat pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan berupa model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develoment, Implementation, Evaluation*). Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan media *power point* yaitu sesuai dengan tahapan model ADDIE.

Peneliti melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas III SD Negeri 2 Jayasari yang beralamat di Desa Jayasari, Kecamatan Langkaplancar, Kabupaten Pangandaran, dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media *power point* pada siswa kelas III SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini terdapat lima tahap yaitu *Analyze, Design, Develoment, Implementation, dan Evaluation*. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) tahap analisis (*Analyze*). pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis KI/KD, menganalisis media pembelajaran, menganalisis buku guru dan buku siswa. Setelah itu peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan hasil analisis tersebut dan membuat kesimpulan. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi agar mendapatkan solusi dalam mengatasi masalah tersebut. 2) tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini peneliti menyiapkan segala yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran *power point*. Rancangan yang dibuat adalah desain produk, materi dan media pembelajaran. Pada bagian desain produk materi, peneliti memilih dan menyusun materi pelajaran bahasa Indonesia tentang simbol rambu lalu lintas untuk kelas III SD, kemudian peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil kevalidan. 3) tahap pengembangan (*Develoment*). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan desain media *power point* yang sudah tersusun sesuai dengan rancangan dan hasil evaluasi. Dibutuhkan waktu kurang lebih dua minggu dalam proses pembuatannya. Mulai dari membuat layout, peneliti memasukan gambar, mendesain slide dan membuat quiziz. dan menguji kevalidan media tersebut dengan melakukan implementasi. 4) tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, Setelah media pembelajaran *power point* selesai dibuat, selanjutnya melakukan pengimplementasian secara langsung ke SD kelas III. Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *power poin* yang sudah didesain secara rinci sesuai dengan KI dan KD bahasa Indonesia kelas III, disertai dengan gambar dan animasi yang menarik dan relevan. 5) tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan pengevaluasian berdasarkan hasil implementasi yang telah dilaksanakan di SDN 2 Jayasari tepatnya di kelas III.

Untuk melihat kevalidan media dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Skala perhitungan Valid Ahli**

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

**Tabel 2**  
**Kriteria Kevalidan Media**

Penilaian	Kriteria
76-100 %	Valid
36-75%	Cukup valid
1-35%	Tidak Valid

Dengan rumus yang digunakan:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = skor validator

Skor Ideal = jumlah seluruh maksimal masing-masing item

Berikut hasil validasi yang didapatkan setelah melakukan pengimplementasian di SDN 2 Jayasari:

**Tabel 3**  
**Hasil validasi dari Respon Peserta Didik**

Aspek	Indicator	skor
<b>Isi media</b>	Kesesuaian media <i>power point</i> dengan bahan ajar	4
<b>Assessment</b>	Kesesuaian alat assessment yang digunakan dalam <i>power point</i>	4
<b>Materi</b>	Kesesuaian materi yang disajikan dalam <i>power point</i> berdasarkan KI/KD	4
<b>Pembelajaran</b>	Ketepatan penyampaian materi dalam pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>	3
<b>Respon siswa</b>	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media <i>power point</i>	4
<b>Jumlah</b>		19
<b>Persentase</b>		95%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penelitian dilakukan di SDN 2 Jayasari. Subjek uji coba sebanyak 28 peserta didik. Yang berada di kelas III. Media pembelajaran yang dijadikan sebagai penelitian adalah media *power point*. Penelitian media *power point* menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan dikembangkan berdasarkan pada pengembangan model ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap. Tahapan-tahapannya antara lain: 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) Pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluation (evaluation) (Nurfadhillah et al., 2021).

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis berisi kegiatan menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, tepatnya permasalahan yang ditemukan di SDN 2 Jayasari. Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti melakukan observasi terhadap salah satu guru yang ada di SDN 2 Jayasari. Mata pelajaran yang dibahas adalah pelajaran bahasa Indonesia, berdasarkan hasil observasi tersebut, permasalahan yang ditemui adalah banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan pembelajarannya yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan di SDN 2 Jayasari sama seperti SD yang lain yaitu menggunakan kurikulum 2013. Kemudian peneliti juga menganalisis KI/KD bahasa Indonesia kelas III Berdasarkan hasil analisis yang didapat maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi berjudul simbol rambu lalu lintas.

## 2. Tahap Design

Setelah itu, peneliti melakukan perancangan menentukan KD dan indikator. Kemudian mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. membuat desain produk yang akan dikembangkan, produk yang akan dikembangkan berupa media *power point* dan menggunakan salah satu menu yang mungkin jarang digunakan yakni *Hyperlink*.

## 3. Tahap Develoment

Pada tahap pengembangan semua rancangan yang dibuat direalisasikan. Berikut adalah gambar dari pengembangan media *power point*:



Gambar 1. Tampilan Awal Media *power point*



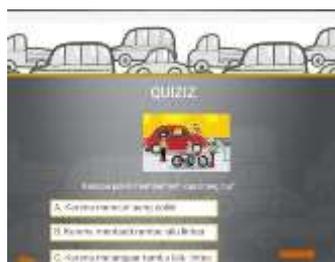
Gambar 2. Menu Utama Media *Power point*



Gambar 3. Sub-Menu Media *Power point*



Gambar 4. Sub-Menu Media *Power point*



Gambar 5. QUIZ



Gambar 6. Kesimpulan



Gambar 7. Ucapan Terima Kasih



Gambar 8. Tombol Akses ke Menu atau Sub Menu

#### 4. Tahap Implementation dan evaluation

Tahap selanjutnya yaitu pengimplementasian yang dilakukan secara langsung dan melibatkan peserta didik kelas III dalam kegiatan pembelajaran di SDN 2 Jayasari. Setelah tahap pengimplementasian maka dapat dilakukan tahap pengevaluasian, dalam tahap ini maka dapat dilihat validasi terhadap media *power point* yang digunakan sebagai media pembelajaran di SD Kelas tiga pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media di ujikan atau diimplementasikan pada peserta didik guna untuk mengetahui nilai kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam pengolahan datanya yaitu menggunakan skala likert kisaran 1-4 dengan kriteria 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Untuk melihat kevalidan media dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4**  
**Angka Persentase**

Interval %	Kategori
76-100	Tinggi
36-75	Cukup
1-35	Rendah

Dengan rumus yang digunakan:

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- AP = Angka Presentase
- Skor Aktual = skor validator
- Skor Ideal = jumlah seluruh maksimal masing-masing item

Berikut hasil validasi yang didapatkan setelah melakukan pengimplementasian di SDN 2 Jayasari:

**Table 5**  
**Hasil validasi**

Aspek	Indicator	skor
<b>Isi media</b>	Kesesuaian media <i>power point</i> dengan bahan ajar	4
<b>Assessment</b>	Kesesuaian alat assessment yang digunakan dalam <i>power point</i>	4
<b>Materi</b>	Kesesuaian materi yang disajikan dam <i>power point</i> berdasarkan KI/KD	4
<b>Pembelajaran</b>	Ketepatan penyampaian materi dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint	3
<b>Respon siswa</b>	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media <i>power point</i>	4
<b>Jumlah</b>		19

---

**Persentase**

95%

---

Pengembangan ini melalui uji validasi dari hasil implementasi di SDN 2 JAYASARI. Berdasarkan hasil evaluasi mendapatkan persentase sebesar 95% dengan mengacu pada kategori  $\geq 76$  sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (valid). Kelayakan media agar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas materi pembelajaran, mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang interaktif (Sadiman, 2002) dalam (Yuliansah, 2018). Pendapat dikuatkan dengan pendapat (Mawardi, 2018: 26) dalam (Antonius et al., 2021) media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat dimanfaatkan guna untuk sarana menyalurkan informasi materi pembelajaran yang kemudian akan menjadi kegiatan pembelajaran.

Media yang telah ada sebelumnya adalah pengembangan media pembelajaran “ormas” (organ tubuh manusia) berbasis aplikasi microsoft *power point* di sekolah dasar. Antonius Ferrian Dwi Prasetyo, Suhandi Astuti (Siagian, 2021). Hasil pada penelitian ini sudah efektif dan layak untuk digunakan serta masuk dalam kategori tinggi (valid). Hasil peneliti yang lain yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft power point*. Anyan, Benediktus Ege, Hendry Faisal (Anyan et al., 2021). Hasil dari penelitian ini termasuk ke kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dan penelitian lain yang berjudul pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *power point* di sekolah dasar. Irfan, Muhiddin, Evi Ristiana (Irfan et al., 2019). Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *power point* di sekolah dasar dapat dikatakan sangat layak dan masuk ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara pribadi langsung dengan penelitian orang lain dapat dikatakan bahwa ada kesesuaian. Dimana penilaian yang sesuai dengan (Widhayanti & Abduh, 2021) dalam penelitiannya media powerpoint interaktif ini dapat meningkatkan minat peserta didik serta mampu menginteraktifkan dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Keterbatasan temuan yang dialami secara langsung dalam penelitian ini adalah mendapatkan hasil responden untuk mengetahui kevalidan media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Kelas III, karena dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan oleh responden terkadang ada yang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran berbasis media *power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar menggunakan desain pengembangan model ADDIE sehingga dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis *power point*. Dalam model ADDIE memiliki 5 tahap diantaranya: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluation (*evaluation*). Penelitian ini telah melakukan tahap pengembangan dan implementasi yang dilaksanakan di SDN 2 Jayasari. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa *media power point* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang didapatkan setelah melakukan pengimplementasian di SDN 2 Jayasari dengan persentase 95% sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terutama kepada dosen pengampu mata kuliah Literasi ICT dan media pembelajaran di SD yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan implementasi pengembangan media Powerpoint ini. Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru serta siswa siswi kelas tiga SDN 2 Jayasari yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian ini.

1808 *Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar – Pina Herlina, Erwin Rahayu Saputra*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 97.  
<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Ananda, R., & Fadhilaturrehmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.  
<https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204.  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27.
- Julia, H. (2019). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Universitas Muhammadiyah Palembang Program Studi Pendidikan Biologi Februari 2019*.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar Optimization of Interactive Learning Media Using Microsoft*. 2(2).
- Siagian, G. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- 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.  
<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Wanti, F. (2016). *Skripsi Pengembangan Media Dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Microsoft Powerpoint*.
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.

- 1809 *Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar – Pina Herlina, Erwin Rahayu Saputra*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.975>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi. *Jurnal Efisiensi*, XV(2), 24–32. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>