



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 1201 - 1209

Research & Learning in Elementary Education

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



Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar

Deni Setiawan^{1✉}, Kurnia Selvyana², Arif Hidayat³, Ni Kadek Aris Rahmadani⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

Jurusan Ilmu Hukum, Universitas Negeri Semarang³

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang⁴

E-mail: deni.setiawan@mail.unnes.ac.id¹, selvyanania@students.unnes.ac.id², arifhidayat@mail.unnes.ac.id³, kadekaris@mail.unnes.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam muatan pembelajaran IPS, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, data dokumen, dan angket. Hasil penelitian ahli menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif telah lolos uji kelayakan. Penilaian dari ahli materi mendapatkan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak, dan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil tanggapan dari siswa dan guru kelas V terhadap media *powerpoint* interaktif memperoleh persentase sebesar 99,48% dan 100% dengan kategori sangat layak. Simpulan dari penelitian ini adalah media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: interaksi manusia, lingkungan, pembelajaran IPS, *powerpoint* interaktif.

Abstract

The background of this research is that the teacher has not used innovative and interesting learning media in social studies learning content, so that students have difficulty understanding the material. This research aims to develop interactive powerpoint media for human interaction with the environment, social studies learning content for class V SD Negeri Wonorejo 03, Semarang Regency. The research method used is Research and Development. Data collection techniques used are interviews, observations, document data, and questionnaires. The results of the expert's research show that the interactive powerpoint media has passed the feasibility test. Assessments from material experts get a percentage of 100% including very decent criteria, and assessments from media experts get a percentage of 100% including very decent criteria. The results of the responses from class V students and teachers to interactive powerpoint media obtained a percentage of 99.48% and 100% with a very decent category. The conclusion of this study is that interactive powerpoint media for human interaction with the environment is appropriate for social studies learning content to be used as a learning medium in the classroom.

Keywords: human interaction, environment, social studies learning, interactive powerpoint.

Copyright (c) 2022 Deni Setiawan, Kurnia Selvyana, Arif Hidayat, Ni Kadek Aris Rahmadani

✉Corresponding author :

Email : deni.setiawan@mail.unnes.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Saat ini kita memasuki abad ke-21 yang dikenal dengan abad ilmu pengetahuan dan teknologi (Trilling dan Hood dalam Rusman, 2012). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berpengaruh dalam proses pembelajaran abad ke-21, dalam proses pembelajaran abad 21 ini adanya pemanfaatan teknologi dan informasi yakni menggunakan komputer serta internet untuk proses pembelajaran dalam kelas. Keberadaan teknologi pada saat pembelajaran harus dianggap terbiasa, bahkan dimasa yang akan datang komputer dianggap sama keberadaannya dengan media alat tulis ataupun media yang tidak tergolong dalam teknologi di setiap ruangan kelas (Arif et al., 2022).

Kemajuan teknologi tentu memberikan efek perubahan yang sangat signifikan bagi tatanan kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan (Faiz, Soleh, et al., 2021). Memperkenalkan teknologi kepada siswa sedini mungkin merupakan tugas dari pendidikan, agar nantinya lulusan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja pada saat ini (Yaumi, 2018). Pada saat ini sasaran pendidikan adalah siswa generasi alpha. Generasi alpha adalah generasi yang sangat erat dengan aktivitas yang berlandaskan teknologi. Bahkan generasi ini juga disebut generasi yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap peran teknologi. Intensitas generasi ini yang sudah tak asing lagi dengan tampilan layar sentuh, membuat mereka terampil dalam memperoleh informasi dalam segala hal (Istiqomah, N. dan Kusuma, 2019).

Penggunaan teknologi menjadi media untuk mendukung Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa standar proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk mewujudkan semua unsur yang mendukung pembelajaran tersebut dibutuhkan upaya dari berbagai pihak khususnya guru. Dimasa pandemi virus covid-19 saat ini, guru mengalami kesulitan selama proses pembelajaran baik secara daring dan pembelajaran tatap muka yaitu menyampaikan materi yang bersifat pemahaman khususnya pada mata pelajaran yang cakupan materinya luas, salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungannya, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan yang berlangsung, (3) sistem sosial dan budaya yang ada, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai apabila proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui wawancara dengan guru, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran secara tatap muka dan daring pada muatan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Wonorejo 03. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat pemahaman. Dalam pembelajaran, penggunaan media masih terbatas seperti gambar dan video, belum memaksimalkan penggunaan media yang berbasis IT. Model yang digunakan adalah model *cooperative learning*. Metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu metode diskusi, penugasan, dan tanya jawab. Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Wonorejo 03 pada muatan IPS di semester gasal. Pada pembelajaran IPS banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari 39 siswa, 21 siswa (53,8%) belum memenuhi KKM dan 18 siswa (46,2%) sudah memenuhi KKM, untuk KKM 65.

Dari kegiatan pra penelitian di kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang, peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan. Dengan menggunakan media yang inovatif dan menarik dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media

powerpoint interaktif pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya untuk siswa kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang.

Menurut Susilana, R. & Riyana (2016) saat ini microsoft *powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang terkenal dan paling banyak digunakan untuk berbagai macam kepentingan presentasi, seperti pada proses pembelajaran, presentasi produk, lokakarya, meeting, seminar, dan lainnya. *Powerpoint* interaktif dapat memberikan feedback yang sudah terprogram.

Penggunaan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran IPS didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Raspati, M. I., & Zulfiati, (2020) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Powerpoint* dalam Pembelajaran Tematik”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan *powerpoint* memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV.

Powerpoint interaktif dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring yang berlangsung saat ini. Menurut Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo (2020) media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dapat menarik minat belajar siswa serta mudah digunakan. *Powerpoint* interaktif dapat dioperasikan dengan smartphone karena tidak semua siswa mempunyai perangkat komputer maupun laptop. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif *Power Point* dalam Pembelajaran Daring”. Penelitian ini dilatarbelakangi pandemi Covid 19 yang mengubah model pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang memudahkan dalam menyampaikan materi dari guru untuk siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif *powerpoint*. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat direkomendasikan untuk menggunakan media interaktif *powerpoint* sebagai salah satu solusi dalam pembelajaran daring.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, (2019) yang berjudul “*Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* memberikan pengaruh yang positif bagi siswa. Penelitian lain yang mendukung diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Mitia Arizka Wardani (et al., 2021) tentang “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *E-Book* Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa dan membuat siswa menjadi lebih tertarik, termotivasi untuk menguasai materi dan lebih percaya diri untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dwirahayu, dkk(2019) yang berjudul “*The Influence of Interactive Powerpoint Multimedia in Social Studies Learning on Concept Understanding of Students` Social Mobility*” menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia interaktif *PowerPoint* lebih efektif dalam meningkatkan konsep pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS. Peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul *Powerpoint* Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media *powerpoint* interaktif, menguji kelayakan, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi

produk-produk yang diaplikasikan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, dan hanya menggunakan 6 tahap disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) produk akhir.

Pada penelitian yang berjudul “*Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang*” ini, subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Wonorejo 03 yang berjumlah 39 siswa, guru kelas V, dan dosen ahli. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang berjudul “*Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang*” menggunakan teknik non tes. Teknik non tes dilakukan dengan observasi, wawancara, data dokumen, dan kuisioner atau angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang, peneliti mengembangkan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Wonorejo 03.

Perancangan Produk

Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang, guru menyadari bahwa diperlukannya inovasi media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran IPS. Guru setuju apabila peneliti mengembangkan media *powerpoint* interaktif muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga memerlukan angket kebutuhan siswa. Hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa diisi oleh 39 siswa kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang, siswa membutuhkan media *powerpoint* interaktif untuk muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Hasil angket kebutuhan siswa dan guru direkap oleh peneliti, kemudian digunakan peneliti sebagai dasar dalam pembuatan media *powerpoint* interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

Pembuatan media *powerpoint* interaktif dibuat dengan aplikasi *Microsoft Office 365*, desain dari media mengacu pada angket kebutuhan siswa dan guru. Desain media *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yang terdiri dari 41 *slides* yang berisi sampul depan, menu utama, petunjuk penggunaan, KI dan KD, peta konsep, materi, games, daftar pustaka, dan penutup. Desain media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Desain Sampul Depan *Powerpoint* Interaktif



Hasil Produk

Penilaian media dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan atas media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi kelayakan materi pada media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS dilakukan oleh Ibu Ferani Mulianingsih, S.Pd., M.Pd. dosen Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Sedangkan validasi kelayakan media pada media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Kustiono, M.Pd. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Berikut hasil rekapitulasi penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan peneliti.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Hasil Penilaian	Kriteria
Materi	40	40	100%	Sangat Layak
Media	48	48	100%	Sangat Layak

Media *powerpoint* interaktif sudah divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan siswa dan guru mengisi angket tanggapan terhadap media untuk mengetahui respon siswa dan guru. Setelah dilakukan penilaian oleh siswa dan guru, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa dan Guru

Tanggapan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Siswa	582	99,48%	Sangat layak
Guru	15	100%	Sangat layak

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berjudul “*Powerpoint* Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang” antara lain: (1) desain hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya, (2) penilaian kelayakan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya, dan (3) tanggapan guru dan siswa kelas V terhadap media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya.

Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif

Pengembangan media *powerpoint* interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, produk akhir. Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan perkembangan siswa. Perancangan desain media *powerpoint* interaktif menggunakan *software microsoft office 365*. Desain *powerpoint* interaktif dilatar belakangi dengan gambar pemandangan, warna yang cerah, bentuk tulisan yang bervariasi, dan disertai dengan video, musik, dan banyak gambar yang berbentuk kartun. Desain media *powerpoint* interaktif terdiri dari 1) sampul depan 2) menu utama 3) buku petunjuk 4) peta konsep 5) ayo belajar 6) *games* 7) penutup 8) daftar pustaka.

Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Maulida, M., Gimin, G., & Kartikowati (2019) yang berjudul “*Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation*” menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipersiapkan disesuaikan dengan keinginan siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi tanggung jawab guru.

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru kelas V SD Negeri Wonorejo 03, guru menyadari bahwa perlunya inovasi media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya karena materi tersebut sulit dipahami oleh siswa. Pada proses pembelajaran guru belum menggunakan media yang dapat menarik minat siswa, sehingga dibutuhkan media *powerpoint* interaktif yang sesuai dengan karakter siswa. Guru menyetujui apabila peneliti mengembangkan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya pada muatan pembelajaran IPS. Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga memberikan angket kebutuhan kepada siswa.

Hasil angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 39 siswa kelas V SD Negeri Wonorejo 03, siswa membutuhkan media *powerpoint* interaktif pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya karena perlunya inovasi media yang sesuai dengan karakter siswa yaitu didesain dengan warna yang cerah dan disertai dengan video, musik, dan banyak gambar yang berbentuk kartun.

Media *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yang terdiri dari 41 *slides* berisi sampul depan, menu utama, petunjuk penggunaan, KI dan KD, peta konsep, materi, games, daftar pustaka, dan penutup. Pada media *powerpoint* interaktif menggunakan kalimat yang singkat, padat, jelas, dan komunikatif, jenis bentuk tulisan yang digunakan beragam, dan disertai banyak gambar dan terdapat iringan musik. Selain itu, dalam media *powerpoint* interaktif juga terdapat games yang terdiri dari dua level yaitu tebak gambar dan quiz dengan penskoran secara otomatis sehingga siswa akan langsung mengetahui hasil setelah menjawab pertanyaan. Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat materi interaksi manusia dengan lingkungannya pada tema 6 Cita-Citaku muatan pembelajaran IPS kelas V SD.

Penilaian Kelayakan *Powerpoint* Interaktif

Media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS diuji kelayakannya oleh tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan untuk menilai dan memvalidasi media agar layak untuk diujicobakan. Instrumen penilaian kelayakan media untuk validator materi dan validator media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, instrumen validasi materi dan validasi media dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan media *powerpoint* interaktif.

Validasi kelayakan materi pada media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS dilakukan oleh Ferani Mulianingsih, dosen Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Hasil validasi kelayakan materi dari dosen ahli materi memperoleh persentase penilaian sebesar 100% dengan kriteria sangat layak yang menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Validasi kelayakan media pada media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS divalidasi oleh ahli media yaitu Kustiono, dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Hasil validasi kelayakan media dari dosen ahli media memperoleh persentase penilaian sebesar 100% yang menunjukkan media *powerpoint* interaktif sangat layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media secara keseluruhan, maka media *powerpoint* interaktif telah memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran, sehingga media layak untuk diujicobakan pada penelitian.

Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan diberikan kepada guru kelas V dan 39 siswa. Pemberian angket tanggapan ini dilakukan secara bertahap selama dua kali, dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas akibat pandemi covid-19 sehingga waktu pembelajaran dan jumlah siswa di dalam kelas dibatasi dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Angket tanggapan pada tahap pertama diberikan kepada 19 siswa dengan cara memperlihatkan media kepada siswa, menunjukkan kepada siswa cara penggunaan media, lalu siswa satu persatu mencoba menggunakan media *powerpoint* interaktif, setelah itu siswa memberikan tanggapan terhadap media *powerpoint* interaktif dengan mengisi angket. Pada tahap kedua, angket tanggapan diberikan kepada 20 siswa dengan langkah yang sama seperti saat pemberian angket tanggapan pada tahap pertama.

Angket tanggapan guru mengenai media *powerpoint* interaktif setelah dianalisis mendapatkan persentase sebesar 100% sehingga media layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran kelas. Hasil analisis angket tanggapan, guru menyetujui bahwa media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya muatan pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran. Media *powerpoint* interaktif sudah sesuai dengan perkembangan siswa serta dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawati, F. A., Pramono, S. E., & Setiawan (2020) yang berjudul “*Influences of Talking Stick Model Assisted by Powerpoint Media to Primary School Students’ Critical Thinking Skills*” menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Talking Stick berbantuan media *powerpoint* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, guru juga menyetujui jika media sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang selaras dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Secara keseluruhan tampilan media *powerpoint* interaktif menarik yaitu dilengkapi dengan gambar, musik, dan video. Guru menjawab “YA” dari semua pertanyaan pada angket tanggapan mengenai media *powerpoint* interaktif sehingga media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran kelas.

Hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif menunjukkan bahwa siswa menyetujui tampilan media menarik dengan penggunaan video, musik, dan banyak gambar serta materi yang disampaikan mudah untuk dipahami. Selain itu, menurut siswa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Media sesuai dengan perkembangan siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif mendapatkan persentase sebesar 99.48% sehingga media layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *powerpoint* prospeknya cukup menjanjikan untuk dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perangkatnya sangat mendukung terciptanya fasilitas untuk pembelajaran berbasis teknologi (Munir, 2017; Faiz, Hakam, et al., 2021). Karna dengan adanya media dapat memperjelas materi yang disampaikan dari guru kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian, simpulan yang berkaitan dengan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya di kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang sebagai berikut: (1) pengembangan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya di kelas V SD negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa, KI, KD, dan indikator pembelajaran. Desain media *powerpoint* interaktif terdiri dari sampul depan, menu utama, petunjuk, peta konsep, ayo belajar, *games*, daftar pustaka, dan penutup. Media

1208 *Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar – Deni Setiawan, Kurnia Selvyana, Arif Hidayat, Ni Kadek Aris Rahmadani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>

powerpoint interaktif disertai dengan video, iringan musik, dan disertai banyak gambar yang berbentuk kartun. Selain itu, dalam media *powerpoint* interaktif juga terdapat games yang terdiri dari dua level yaitu tebak gambar dan quiz dengan penskoran secara otomatis sehingga siswa akan langsung mengetahui hasil setelah menjawab pertanyaan; (2) kelayakan media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya di kelas V SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh persentase 100% dan 100% dan termasuk dalam kriteria sangat layak; (3) tanggapan guru dan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif materi interaksi manusia dengan lingkungannya mendapatkan persentase sebesar 100% dan 99,48% atau termasuk dalam kategori sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: LPDP sebagai sponsor pendanaan penelitian, civitas akademika PGSD FIP UNNES dan SD Negeri Wonorejo 03 Kabupaten Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210.
- Dwihayuh, G. K. (2019). Interactive Powerpoint Multimedia Influence In Social Studies Learning On Concept Understanding Of Student Social Mobility. *International Journal Pedagogy Of Social Studies*, 4(1): 51-56.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Nurihsan, J., & Komalasari, K. (2021). Development Of Moral Dilemma Model In Elementary School. *1st International Conference In Education, Science And Technology*, 17–22.
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati. (2021). Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, Volume 5(4), 1766–1777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1014>
- Irawati, F. A., Pramono, S. E., & Setiawan, D. (2020). Influences Of Talking Stick Model Assisted By Powerpointmedia To Primary School Students' Critical Thinking Skills. *Educational Management*, 9(1), 42-50.
- Istiqomah, N. Dan Kusuma, A. . (2019). Pembelajaran Blended Learning Matematika Di Era Generasi Alpha. *Prosiding Sendika*, 5(1), 595–600.
- Maulida, M., Gimin, G., & Kartikowati, S. (2019). Powerpoint And Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development To Improve Student Learning Motivation. *Journal Of Educational Sciences*, 3(3): 390-400.
- Mitia Arizka Wardani, Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan Savi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2).
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/prodi._ilmu_komputer/196603252001121-Munir/Buku/Pembelajaran%2520digital.pdf&ved=2ahukewj-Oitxwbpahwf7hmbhyxmdaiqfjaeegqiarab&usq=Aovvaw3fgmsfjujbn9rjdvb5nbzi&Cshid
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016. (N.D.). *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016*.
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School. *International Journal Of Scientific & Technology*, 8(10): 697-702.

- 1209 *Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar – Deni Setiawan, Kurnia Selvyana, Arif Hidayat, Ni Kadek Aris Rahmadani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60-70.
- Raspati, M. I., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46-59.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.