

**Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Canva
Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sd Negeri 13 Lolong**

Letri Santia¹, Yona Syaida Oktira²

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang Indonesia

E-mail: letrisantia2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan yaitu media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi, sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, pada saat proses pembelajaran pendidik tidak ada menggunakan model pembelajaran yang jelas, media *powerpoint* yang diterapkan masih membuat siswa bosan dan guru hanya fokus pada beberapa siswa saja atau bersifat satu arah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi dari semua validator menunjukkan kualitas sangat baik yaitu dari validator ahli materi dengan skor rata-rata 93,3% dengan kriteria sangat valid, sedangkan validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 94,2% dengan kriteria sangat valid dan penilaian ahli design diperoleh nilai rata-rata 89,3% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan masukan dan saran dari validator maka dilakukan beberapa revisi berkaitan hal tersebut, sehingga didapatkan penyajian media pembelajaran berbentuk *powerpoint* interaktif yang sangat valid. Hasil praktikalitas dari pendidik skor rata-rata 84,4% kriteria sangat praktis dari peserta didik skor rata-rata 88,7% dengan kriteria sangat praktis. Hasil efektivitas peserta didik skor rata-rata 90% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: *Media, Interactive Powerpoint, Integrated Thematic.*

Abstrack

This research is motivated by the problem that the learning media used by educators is less varied, so that students are not active in the learning process, during the learning process educators do not use a clear learning model, the powerpoint media applied still makes students bored and teachers only focus on a few students or are one-way. Based on these problems, researchers developed interactive powerpoint media on integrated thematic learning in grade three elementary school. This research is an R & D (Research and Development) study with the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive powerpoint media in integrated thematic learning in grade Third elementary schools. This research is an R & D research (Research and Development) with the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive powerpoint media in integrated thematic learning in grade three elementary schools. Based on the validation results from all validators, it shows very good quality, namely from material expert validators with an average score of 93.3% with very valid criteria, while language expert validators obtained an average score of 94.2% with very valid criteria and design expert assessment obtained an average score of 89.3% with very valid criteria. Based on input and suggestions from the validators, several revisions were made regarding this matter, so that the presentation of learning media in the form of interactive powerpoints was obtained which was very valid. Practicality results from educators average score 84.4% very practical criteria from students average score 88.7% with very practical criteria. The results of the effectiveness of students' average score of 90% with very effective criteria.

Keywords: Media, Interactive Powerpoint, Integrated Thematic.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen atau bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan Teknologi dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pembaharuan di bidang pendidikan sangat penting di lakukan salah satu pendukung kinerja pendidikan yaitu kurikulum. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat di gunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar (Aristanto, 2024). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Prananda, 2020). Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian

pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan. (Hasan et al., 2021)

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media pembelajaran seperti berbasis Teknologi Informasi Komunikasi, yaitu multimedia *powerpoint*. Microsoft PowerPoint atau biasa disingkat PPT adalah salah satu aplikasi milik Microsoft yang biasa digunakan dalam presentasi, entah itu presentasi bisnis, materi pelajaran, tugas kuliah, karya penelitian ataupun lainnya. Dengan menggunakan *PowerPoint* diharapkan para *audiens* lebih mudah menangkap apa yang disampaikan pembicara dalam sebuah rapat, kelas, seminar ataupun *workshop* (Eska et al., 2021).

Teknologi pendidikan merupakan suatu pendekatan yang terbilang umum dan terbuka. Teknologi pendidikan juga mempunyai tujuan khusus dalam meningkatkan melalui proses pembelajaran pada saat ini. Namun belum diketahui pasti sejauh mana proses dan tolak ukur dalam hasil mengajar yang mengkhususkan pada tujuan yang sudah yang dilaksanakan (Dahlan, 2022). Memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Maharani, 2023). Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia megunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut. Teknologi membantu manusia untuk menciptakan sebuah inovasi yang dapat membantu keseharian manusia sehari-hari dan mempermudah sebuah pekerjaan yang sangat mengurus tenaga (Prananda, 2022). Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam sesuatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop yang dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari.

Dalam perkembangan zaman yang lebih modern maka teknologi juga semakin canggih dan lebih maju seperti lebih banyaknya media pendukung pekerja dan siswa atau mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Seperti hal nya sekarang yang tiba-tiba munculnya sebuah virus dari Cina yang membuat lemah nya perekonomian dan pendidikan, oleh sebab itu pada waktu ini teknologi sangat di butuhkan untuk semua orang karena kebanyakan aktivitas yang di lakukan oleh semua pekerja maupun murid atau mahasiswa dilakukan secara daring atau online di rumah, banyak media yang di kelola oleh pihak mana pun seperti *meet*, *zoom*, *clasroom* dan yang lainnya. Adanya teknologi yang baru ini memudahkan semua pekerja dan pelajar memudahkan mereka berkeja dan sekolah, namun ada beberapa masalah yang ada dalam menggunakan media tersebut. Adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan ini harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Dapat kita lihat bahwa di erpengaruh lingkungan sekitar kita teknologi sangat didukung dengan tersedianya jaringan internet yang dapat berpengaruh pada perkembangan lainnya, terutama dalam lingkup dunia pendidikan. Dalam pendidikan, internet di dimanfaatkan sebagai pendukung dalam media pembelajaran. Dunia pendidikan perlu meningkatkan kemajuan sekolah dan pendidikan dengan mengadakan inovasi yang positif. Sekolah diharapkan tidak ketinggalan kabar mengenai canggihnya teknologi dengan menyediakan perangkat Elektronik yang mendukung proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang baik dan lengkap akan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. (Selatan et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di kelas III SD Negeri 13

Lolong Kota Padang pada tanggal 25, 28, 31, 3 juli 2023 yaitu yang pertama saya meminta surat observasi ke kampus UNU Sumbar untuk diantar ke Sekolah, yang kedua saya mengamati lokasi sekolah, yang ketiga saya masuk ruang kelas dan mengamati suasana dalam proses pembelajaran, hari berikutnya saya melakukan wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 13 Lolong. Penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu: 1) Media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya menggunakan media yang ada di buku cetak dan kurang menggunakan media yang nyata dan *konkret*, 2) Media *powerpoint* yang digunakan pendidik kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, 3) Media yang digunakan pendidik kurang bervariasi dan menarik, 4) Media *powerpoint* yang ditampilkan kurang menyajikan kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi, video dan suara pendukung.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi dalam penyelesaian masalah di atas, dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tampilan menarik. Sehingga penulis tertarik untuk memilih media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai salah satu dalam penyelesaian masalah tersebut. *Powerpoint* Interaktif adalah sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang melalui *Microcoft Powerpoint* yang didalamnya terdapat unsur penyusunan berupa teks, gambar, suara, dan video animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan dalam satu pembelajaran. *Powerpoint* interaktif merupakan persembahan *slide* yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga dapat menyajikan *feedback* yang telah terprogram. *Powerpoint* dapat menempatkan objek teks, grafik, video, suara dan objek yang terkait lainnya dalam satu halaman individual yang diartikan sebagai *slide*. Program dalam *powerpoint* mempunyai banyak jenis animasi yang dapat menarik peserta didik baik objek dalam *slide* baik objek grafis. Terdapat banyak fitur dalam media *powerpoint* yang menambah nilai estetika. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tertarik terlebih dahulu ketika tampilan *powerpoint* ditampilkan sehingga memungkinkan untuk lebih memperhatikan apa yang diajar oleh guru. Beragam fitur media *powerpoint* yang dapat dipilih seperti pemberian *grafik*, gambar, *teks*, suara model transisi ketika perpindahan dari *slide* satu ke *slide* selanjutnya, mengatur warna, dll. (Nafisah, 2021)

Selain itu, media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* yang akan dirancang penulis berisi kumpulan materi yang disajikan dengan penjelasan yang diringkas dan diperjelas dalam bentuk *slide* yang lebih menarik dan dapat digunakan melalui *smartphone* sehingga mempermudah penguasaan konsep materi. *Powerpoint* interaktif ini melibatkan *teks*, gambar, suara, animasi kartun yang bergerak dan video pendukung. Diakhir pembelajaran terdapat butiran soal dan kuis yang didesain jika menjawab benar akan muncul *icon emotion* senang sambil menunjukkan senyum dan animasi sedih jika menjawab salah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model penelitian pengembangan pada model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*).

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

hasil penelitian mengenai pengembangan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan tahap-tahapan dalam pengembangan ADDIE yang telah di paparkan, maka penjabaran dari hasil penelitian terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan yang terakhir tahap evaluasi. Adapun deskripsi data hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Analysis (analisis)

Pada tahapan awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan observasi di SD Negeri 13 Lolong. Observasi dilakukan pada dua tahapan. pada tahapan pertama, peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di kelas III, selanjutnya tahap kedua dilakukan dengan mengamati lingkungan sekolah termasuk pada ketersediaan fasilitas. Pada saat observasi, dalam kegiatan belajar berlangsung penggunaan media pembelajaran oleh pendidik belum sepenuhnya digunakan. Media pembelajaran digantikan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan gambar. Pada proses pembelajaran berlangsung pendidik kurang memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah seperti proyektor yang dapat digunakan untuk media belajar sehingga dengan adanya media yang menarik dapat membuat siswa tambah aktif dalam belajar. Berdasarkan observasi yang didapatkan bahwa permasalahannya ada pada penggunaan media pembelajaran yang belum efektif, untuk itu diadakan pengembangan media pembelajaran di kelas III. Dari hasil observasi perlu dikembangkan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah keberhasilan pada tujuan pembelajaran. Setelah itu dilakukan observasi di sekolah, adapun hasil tahapan pada analisis yaitu:

- a) Analisis karakteristik peserta didik
- b) Analisis kurikulum
- c) Analisis konsep

Tahap design (perancangan)

Berdasarkan tahap analisis maka dilakukan perancangan desain untuk media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik terpadu kelas III sekolah dasar, untuk lebih jelas dapat dijabarkan di bawah ini

- a) Perancangan desain produk
- b) Perangkat

Tahap development (pengembangan)

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memberi, dan memodifikasi media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi dari ahli design, ahli materi dan ahli bahasa bertujuan untuk mewujudkan media yang sudah dibuat melalui tahapan desain dan analisis yang sudah dibuat pada tahap awal serta siap di implementasikan.

Pada materi pembelajaran dan desain *powerpoint* interaktif yang sudah dirancang kemudian dapat di validasi oleh validator dengan menggunakan instrumen yang sudah ditentukan. Validasi pada media dilakukan 3 orang ahli validator, sebagai berikut:

No	Aspek Validasi	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Ahli Materi	93,3	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	94,2	Sangat Valid
3	Ahli Design	89,3	Sangat Valid
Rata-rata		92,2	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai validasi untuk aspek materi, bahasa dan *design*.

Pada aspek materi diperoleh nilai validasi 93,3 dengan kategori „„Sangat Valid““. Selanjutnya pada aspek bahasa memperoleh nilai validasi 94,2 dengan kategori „„ Sangat Valid““ dan aspek *design* memperoleh nilai validasi 89,3 dengan kategori „„ Sangat Valid““

Jadi rata-rata skor keseluruhan pada validasi *powerpoint* interaktif adalah 92,2 dan termasuk pada kategori „„ Sangat Valid““. Dengan hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dibuat sudah sangat valid dengan media yang dikembangkan juga sudah baik dan bisa digunakan sebagai sumberbelajar untuk peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu di kelasIII SD.

Tahap implementation (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan pada 25 peserta didik tanggal 1,2,3 dan 4 September 2022 yang diterapkan pada kelas III SD Negeri 13 Lolong. Pendidik yang mengamati yaitu Buk Riva Yana Dati, S.Pd. Pada tahap implementasi ini dibagikan angket praktikalitas untuk peserta didik dan pendidik di kelas III.

Analisis Respon Peserta Didik terhadap Kepraktisan Media Pembelajaran.

Sebelum media ditampilkan, peserta didik diharapkan duduk di tempat masing-masing dan melihat ke depan. Pendidik akan menampilkan media pembelajaran menggunakan *Infocus* dan dibantu dengan *speaker* agar peserta didik bisa mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Pada media tersebut dapat digunakan untuk 2 kali pertemuan, jadi dari media yang ditampilkan peserta didik diminta untuk dapat memberikan tanggapan terhadap media yang sudah ditampilkan pada saat proses pembelajaran, dengan menggunakan angket praktikalitas yang sudah dibagikan.

Penilaian dilakukan untuk mendapatkan kepraktisan dari media *powerpoint* interaktif yang sudah ditampilkan. Hasil dari peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Berikut ini hasil rekapitulasi nilai peserta didik terhadap kepraktisan media yaitu sebagai berikut :

No	Nama Siswa	Jumlah Poin	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Adwitya Agrata	61	87,1%	Sangat Praktis
2	Aisyah Arrahman	61	87,1%	Sangat Praktis
3	Alfarizky Fathanah D	61	87,1%	Sangat Praktis
4	Alisya Khaira W	60	85,7%	Sangat Praktis
5	Annisa	61	87,1%	Sangat Praktis
6	Aqila Humaira H	66	94,2%	Sangat Praktis
7	Fakhrie Zhafran K	62	88,5%	Sangat Praktis
8	Farin Gaitsa U	66	94,2%	Sangat Praktis
9	Fathina Kayyis K	66	94,2%	Sangat Praktis
10	Fhazira Altrisya	66	94,2%	Sangat Praktis
11	Gibran Achmad A	61	87,1%	Sangat Praktis
12	Irfan Yusran	62	88,5%	Sangat Praktis
13	Jasmin	61	87,1%	Sangat Praktis
14	Kanza Talita P	61	87,1%	Sangat Praktis
15	Lhaikamila Izzati K	61	87,1%	Sangat Praktis
16	Muhammad Al Fath	62	88,5%	Sangat Praktis
17	Muhammad Zidan Y	61	87,1%	Sangat Praktis
18	Nurfatihah Rahimatul	62	88,5%	Sangat Praktis
19	Putri Erdanivi M	62	88,5%	Sangat Praktis

20	Raysa Alqaira	61	87,1%	Sangat Praktis
21	Sidiq Ramadhan	61	87,1%	Sangat Praktis
22	Syafiya Azura T	62	88,5%	Sangat Praktis
23	Syaza Erga S	66	94,2%	Sangat Praktis
24	Zikra Hafizah M	61	87,1%	Sangat Praktis
25	Ebita Emamar M	60	85,7%	Sangat Praktis
Rata-rata			88,7%	Sangat Praktis

Dengan uji praktikalitas peserta didik yang dilakukan terdapat nilai tertinggi dengan jumlah poin 66 tingkat ketercapaian 94,2% dengan kriteria “sangat praktis”, sedangkan nilai menengah uji praktikalitas peserta didik dengan jumlah poin 62 tingkat ketercapaian 88,5% dengan kriteria “sangat praktis” dan uji praktikalitas terendah dengan jumlah poin 60 tingkat ketercapaian 85,7% dengan kriteria “sangat praktis”.

Dengan ini, peneliti menyimpulkan, bahwasanya media interaktif, ada mengalami perubahan dan proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan uji praktikalitas yang didapatkan dari peserta didik dengan tingkat ketercapaian nilai rata-rata 88,7% untuk pembelajaran 1 dengan kriteria penilaian “Sangat Praktis” dan persentase akhir yaitu 88,7% dengan kriteria penilaian “Sangat Praktis”. Hasil angket dapat dilihat pada lampiran praktikalitas peserta didik.

Analisis Respon Pendidik Terhadap Kepraktisan Media

Pembelajaran Melihat penggunaan dari media *powerpoint* interaktif selama 2 kali pertemuan, maka pendidik diminta untuk menyampaikan penilaian dan saran tentang media yang sudah ditampilkan kepada peserta didik. Penilaian ini berfungsi untuk dapat melihat kepraktisan dari media *powerpoint* interaktif agar media pembelajaran dapat diaplikasikan di kelas. Hasil penilaian dari pendidik bisa dilihat pada tabel berikut:

No	Nama Praktisi	Jumlah Poin	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Riva Yana Dati, S.Pd	76	84,4%	Sangat Praktis
Rata-rata			84,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan uji praktikalitas yang didapatkan dari pendidik dengan tingkat ketercapaian nilai rata-rata 84,4% untuk pembelajaran 1 dengan masing-masing kriteria penilaian “Sangat Praktis” dan memperoleh nilai rata-rata 84,4% kriteria penilaian “Sangat Praktis”. Hasil pada angket dapat dilihat pada lampiran praktikalitas pendidik.

Tahap Evaluasi (evaluation)

Pada tahap analisis ini dilaksanakan soal tes hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan soal kuis dari kelas III SD Negeri 13 Lolong.

Hasil dari tes evaluasi yang dilaksanakan terdapat nilai tertinggi 90 keterangan “Tuntas”, nilai menengah 80 dengan keterangan “Tuntas”, sedangkan nilai terendah 70 dengan keterangan “Tidak Tuntas”.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik kelas III SD Negeri 13 Lolong yaitu dengan ketuntasan 90%. Berikut ini rumus yang digunakan:

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji validitas yang sudah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : validitas media *powerpoint* interaktif Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 2 Perubahan Energi

Pembelajaran 1 untuk kelas III Sekolah Dasar, yang dikembangkan dengan dinyatakan „„ Sangat Valid““ dengan rentang nilai keseluruhan 92,2. Berdasarkan dari hasil data tersebut maka sudah membuktikan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan materi dan kaidah tata penulisan yang benar, dengan kalimat yang disajikan secara sederhana, jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik mampu memahaminya. Berdasarkan hasil dari uji coba praktikalitas yang sudah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : Pada praktikalitas media *powerpoint* interaktif Tema 6 Energi dan perubahannya Subtema 2 Perubahan Energi pembelajaran 1 yang di kembangkan dinyatakan Sangat Praktis dari pendidik dengan persentase rata-rata nilai keseluruhan diperoleh 84,4% sedangkan dari peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88,7% dengan kriteria Sangat Praktis. Berdasarkan dari hasil uji coba Efektivitas yang sudah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : Pada efektivitas media *powerpoint* interaktif Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 2 Perubahan Energi pembelajaran 1 yang dinyatakan Sangat Efektif dengan persentase nilai keseluruhan yang diperoleh yaitu 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristanto, A., Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. (2024). NEW LEARNING PARADIGM THROUGH KURIKULUM MERDEKA IN PRIMARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5398-5408.
- Dahlan, U. A. (2022). *Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di indonesia lebih maju*. 2(1), 52–61.
- Eska, J., Hidayatullah, & Hambali. (2021). Pelatihan microsoft powerpoint untuk siswa sd. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 134–140.
- Maharani, I., Efendi, N., Rokif, I., Putriah, N., & Prananda, G. (2023). The Problems of Broken Home toward Students' Mental and Achievement at Grade IV SDN 23 Lolong Padang Utara, Padang City. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 2(2), 449-455.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Selatan, J. R., Yogyakarta, D. I., Selatan, J. R., Yogyakarta, D., Wafiq, M., & Ahmad, U. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL IKA*, 8 (2), 304–314.
- Prananda, G. (2022). Fenomena Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2725-2729.
- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*, 9(1), 1–14. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/vmgfr>