

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF  
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA  
DI KELAS V SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Arinda Wijayanti**

**NIM : 06131281924083**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF  
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA  
DI KELAS V SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

Arinda Wijayanti

NIM: 06131281924083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana  
Pembimbing,



Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF  
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA  
DI KELAS V SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

Arinda Wijayanti

NIM: 06131281924083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:  
Pembimbing,

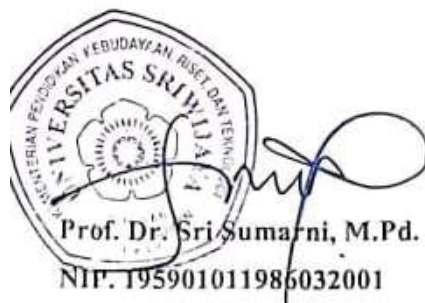


Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF  
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA  
DI KELAS V SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Arinda Wijayanti**

NIM: 06131281924083

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juli 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.



2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Palembang, Juli 2023

Koordinator Program Studi,



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arinda Wijayanti

NIM : 06131281924083

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Arinda Wijayanti

NIM. 06131281924083

## PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Kedua Orang tuaku, Alm. Ayahku Sigit Yusrianto yang telah berpulang lebih dulu saat skripsi ini ditulis, dan Ibuku Warsiyah. Terimakasih ku ucapkan karena telah senantiasa mendoakanku bahkan pada setiap langkah maupun nafas yang berhembus, memberikan kasih sayang, dukungan dan menjadi tempat berpulang terbaik dari banyaknya lika liku perjalanan kehidupan yang dilalui. Semoga Allah selalu memberikan kemuliaan dan tempat tertinggi kelak di SyurgaNya untuk kedua orangtuaku tersayang.
- ❖ Kakakku Dewi Septiningtyas yang sungguh luar biasa tangguh untuk menjadi tempat bertumpu dan bertanya mengenai banyak hal, sampai penulisan skripsi ini berhasil diselesaikan dengan baik, tentunya banyak sekali pengorbanan yang telah diberikan dalam upaya memberikan pendidikan terbaik bagi adik kesayangannya.
- ❖ Adikku Lutfi fathurrahman untuk kasih sayang, dukungan, semangat dan bantuan yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Kepala Sekolah, dewan Guru dan staff di SD Negeri 16 Indralaya Utara.
- ❖ Kepada seluruh murobbi dan mentor yang telah memberikan banyak nasihat dan obat penawar yang menyehatkan bagi jiwa lemah yang seringkali patah diterpa badai ujian kehidupan selama berproses menjadi seorang mahasiswa di UNSRI, semoga Allah muliakan kakak dan mbak selalu di atas agama ini.
- ❖ Sahabat karibku di *Purple House* yaitu Sinta, Rara, dan Geby yang memberikan banyak sekali motivasi, dukungan dan semangat untuk terus berlomba – lomba dalam kebaikan, hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ❖ Kepada seluruh saudara saudariku di jalan dakwah, baik di LDK Nadwah UNSRI maupun LDF BO Barokah FKIP UNSRI, yang telah menemani perjuangan saya bertumbuh menjadi lebih baik setiap harinya, mengajarkan saya tentang banyaknya ketidaktahuan ini, bersyukur sekali dapat dipertemukan dengan kalian, semoga dengan kokohnya ukhuwah Islamiyah ini, peradaban Islam akan kembali bangkit suatu hari nanti.

- ❖ Kepada seluruh keluargaku di tanah rantau yaitu keluarga besar *Bright Scholarship Batch 5 UNSRI*, yang selalu kuibaratkan bak satu tubuh yang jika satu saja bagian tubuh itu sakit, maka yang lain pun turut merasakan sakitnya, karena dengan itu kami saling menyembuhkan satu sama lain, *mensupport* dan menemani setiap kesulitan yang dirasakan di tanah rantau ini bersama – sama.
- ❖ Kepada seluruh teman seperjuangan PGSD Angkatan 2019 Indralaya, khususnya Lili Mupliha, Salwa Audiya Hamidah, dan Nabila Rahmah yang selalu memotivasi saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu menjadi kebanggaan.

## MOTTO

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah.

Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

**(Abu Hamid Al Ghazali)**

“Jadilah perempuan yang bermimpi setinggi - tingginya,  
berkarya sebanyak – banyaknya, dan bermanfaat seluas – luasnya  
karena Pemimpin Peradaban berhak lahir dari  
Perempuan Berdaya yang Terdidik”

**(Arinda Wijayanti)**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kemendikbud dan YBM BRilian yang telah memberikan beasiswa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2022

Penulis,



Arinda Wijayanti

NIM. 06131281924083



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Kurikulum 2013 .....	6
2.1.1 Pengertian Kurikulum 2013 .....	6
2.2 Penelitian Pengembangan .....	7
2.2.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	7
2.3 Media Pembelajaran .....	7
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.3.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	10
2.3.4 Kriteria Pemilihan Media .....	11

2.4 Media <i>Powerpoint</i> Interaktif .....	14
2.4.1 Pengertian Media Interaktif .....	14
2.5 <i>Microsoft Power Point</i> .....	15
2.5.1 Pengertian <i>Microsoft Power Point</i> .....	15
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powerpoint</i> .....	15
2.6 Materi Perubahan Wujud Benda .....	16
2.7 Penelitian yang Relevan .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	21
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	21
3.4 Prosedur Penelitian.....	21
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.7 Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	32
4.1.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	32
4.2 Pembahasan.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan untuk Guru Kelas V .....	23
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Untuk Ahli Media.....	24
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi .....	24
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Untuk Guru kelas V / Praktisi .....	26
Tabel 3.5 Instrumen Uji Coba Untuk Peserta Didik .....	27
Tabel 3.6 Kategori Pembobotan Skor Validasi Produk .....	28
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	29
Tabel 3.8 Kategori Pembobotan Skor Respon Peserta Didik .....	30
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	31
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V .....	32
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	36
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media .....	42
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	44
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi/Guru Kelas V .....	46
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran.....	47
Tabel 4.1 Revisi Produk Ahli Media .....	48
Tabel 4.8 Revisi Produk Ahli Materi .....	49
Tabel 4.9 Hasil Respon Peserta Didik Tahap I .....	53
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Tahap I .....	54
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda.....	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	21
Gambar 4.1 Desain Tampilan Slide Media Pembelajaran .....	37
Gambar 4.2 Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	38
Gambar 4.3 Menu Utama Media Pembelajaran.....	39
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran .....	39
Gambar 4.5 Identitas Pembelajaran .....	40
Gambar 4.6 Materi Pembelajaran .....	40
Gambar 4.7 Kuis Media Pembelajaran .....	41
Gambar 4.8 Kesimpulan Pembelajaran.....	41
Gambar 4.9 Profil Penulis.....	42
Gambar 4.10 Uji Coba Produk Tahap I .....	52
Gambar 4.11 Uji Coba Produk Tahap II.....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul Skripsi .....	66
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Pembimbing .....	67
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing .....	68
Lampiran 4 SK Penelitian .....	70
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	71
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	72
Lampiran 7 Hasil Validasi Media .....	73
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media .....	76
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi .....	77
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	79
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Praktisi .....	80
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi .....	83
Lampiran 13 Hasil Respons Uji Coba Produk ke Peserta Didik.....	84
Lampiran 14 Dokumentasi dengan Praktisi .....	96
Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba Produk .....	97
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi .....	99
Lampiran 17 Surat Pengecekan Similarity .....	102
Lampiran 18 Surat Bebas Plagiat.....	103
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi .....	105
Lampiran 20 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi .....	113
Lampiran 21 Izin Penjilidan .....	114

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI PERUBAHAN  
WUJUD BENDA DI KELAS V SD NEGERI 16  
INDRALAYA UTARA**

**Arinda Wijayanti (06131281924083)**  
[06131281924083@student.unsri.ac.id](mailto:06131281924083@student.unsri.ac.id)

**Dosen Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd**  
[vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara yang tervalidasi serta untuk menguji kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran interaktif. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Penelitian ini hanya sampai tahap ketiga atau *develop*, kemudian menghasilkan produk akhir. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 96,8% dengan kategori valid, dari ahli media adalah 85% dengan kategori valid dan dari praktisi guru kelas V adalah 96,8% dengan kategori valid. Sehingga nilai rata – rata yang diperoleh dari hasil validasi validator ahli adalah 92,88% dengan kategori valid. Kepraktisan penggunaan produk didapat dari hasil uji coba kepada 12 orang peserta didik kelas V di SD Negeri 16 Indralaya Utara yang dilakukan dengan dua tahap. Nilai rata – rata yang diperoleh adalah 96,94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V yang dikembangkan tergolong media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan.

***Kata Kunci*** : Pengembangan, media pembelajaran, *powerpoint* interaktif.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT-BASED  
LEARNING MEDIA ON CHANGING OBJECTS IN CLASS V OF  
SD NEGERI 16 INDRALAYA UTARA***

**Arinda Wijayanti (06131281924083)**  
[06131281924083@student.unsri.ac.id](mailto:06131281924083@student.unsri.ac.id)

**Advisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd**  
[vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Study Program***

**ABSTRACT**

*This study aims to produce interactive PowerPoint-based learning media on material changes in the form of objects in class V SD Negeri 16 Indralaya Utara that are validated and to test the practicality of using interactive learning media products. The research used is development research with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). This research only reaches the third stage of development and then produces the final product. The validation results obtained from media experts were 96.8% in the valid category, from materials experts it was 85% in the valid category and from class V teacher practitioners it was 96.8% in the valid category so that the average value obtained from the expert validator validation results is 92.88% with a valid category. The practicality of using the product was obtained from the results of trials on 12 grade V students at SD Negeri 16 Indralaya Utara, which were carried out in two stages. The average value obtained is 96.94%, with an efficient category. From these results, it can be concluded that interactive powerpoint-based learning media on material changes in the form of objects in class V that were developed are classified as valid and practical learning media to use..*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Interactive PowerPoint.*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi setiap individu dari berbagai kalangan mulai dari anak usia dini sampai dengan orang dewasa. Perubahan zaman dan kompetisi global yang semakin ketat di era globalisasi menjadikan pendidikan sebagai landasan yang sangat penting untuk menghadapi tantangan yang ada (Syarifa, dkk, 2011). Dalam mewujudkan tujuan pendidikan tertentu, maka diperlukan kurikulum sebagai hal fundamental untuk meraihnya, sehingga kurikulum menjadi tolok ukur kinerja pendidikan di Indonesia (Wahyuni, 2015).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang sudah diberlakukan sejak tahun pembelajaran 2013/2014 dengan tujuan untuk mengedepankan peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* melalui sikap, ketrampilan dan pengetahuan peserta didik. Kurikulum 2013 mengarahkan paradigma guru maupun peserta didik bahwa, guru sudah tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dan mandiri memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Tujuan diberlakukannya kurikulum 2013 seiring dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu mampu memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi.

Guru sebagai fasilitator dan inspirator harus mampu menghidupkan suasana pembelajaran di kelas melalui keahlian literasi digital, serta kreatif dan adaptif terhadap ragam inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Tarimbi, 2019). Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif cara yang dilakukan guru guna membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif. Dengan adanya penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Namun



kenyataannya, inovasi pada media pembelajaran sebagai kemasan dalam penyampaian materi pembelajaran masih sedikit sekali kita jumpai, sehingga hal ini berimplikasi pada suasana belajar yang cukup monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Melalui kegiatan observasi dan wawancara langsung bersama Guru Walikelas V B di SD Negeri 16 Indralaya Utara, didapatkan informasi bahwa dalam pembelajarannya, guru menjadikan buku tematik sebagai media pembelajaran konvensional di kelas, sehingga penyampaian materi pembelajaran terkesan kurang variatif, ditandai dengan beberapa peserta didik yang tidak fokus, mengantuk, mengobrol atau tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini menyebabkan adanya penurunan minat dan hasil belajar yang diperoleh beberapa peserta didik. Pembelajaran hendaknya dikemas melalui beragam inisiatif kreatif, salah satunya dengan mengemas materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menumbuhkan minat dan membuat peserta didik fokus untuk menyerap pelajaran secara maksimal (Tafonao, 2018:103).

Dengan kecanggihan teknologi melalui digitalisasi dunia pendidikan, maka media pembelajaran yang variatif, akan dengan mudah diakses dan dikreasikan sebagai upaya menarik atensi peserta didik yang disesuaikan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar, yaitu mampu menarik atensi peserta didik dalam kemasan yang *eye-catching* dan interaktif (Hapsari & Zuherman, 2021). Beberapa ahli berpendapat bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Syawaludin, 2019). Melalui media pembelajaran interaktif ini pula, akan mempermudah guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang aktif melibatkan peserta didik, sehingga mereka dapat menyerap materi pembelajaran yang ada secara maksimal

(Kurniawan, 2018). Salah satu media pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

Menurut Damayanti (dalam Desmayanti, 2020:28), media pembelajaran *powerpoint* adalah aplikasi yang memuat beberapa elemen sekaligus yaitu teks, audio, gambar dan video. Media ini dapat memberikan gambaran realistik yang abstrak dari apa yang dipelajari peserta didik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, serta dapat meningkatkan daya ingat akan materi yang diperoleh. Menurut Sugiarto (2020), dengan adanya penggunaan media interaktif *Powerpoint*, banyak hal-hal positif dan kreatif yang ditemukan oleh peserta didik, sehingga mereka bersemangat menempuh kegiatan pembelajaran yang ada. Sebagaimana games dapat menarik atensi peserta didik, maka diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, peserta didik menjadi lebih meningkat minat dan motivasi belajarnya terhadap materi pembelajaran yang ada.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, akan sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikann sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara yang valid?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara yang praktis?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yang mana didasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara yang tervalidasi.
2. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah berikut, adapun tujuan penelitian yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Guru  
Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan, dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk menyampaikan materi perubahan wujud benda di kelas V.
2. Bagi Peserta Didik  
Meningkatkan minat dan motivasi belajar serta diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar peserta didik mampu menyerap ilmu secara optimal.
3. Bagi Sekolah  
Memberikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang mampu memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- UU Republik Indonesia tentang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003. (2006). 83.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya .
- Asela, S. S. (2020, Desember ). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi penelitian, 1*.
- Ayu, L., Adam, I.T. (2021, April ). Peran Media Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Nurul Hudqa Mereng Pematang. *Jurnal Bashrah, 1*, 38.
- Burhan, B. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana .
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia .
- Desmayanti, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Microsoft Powerpoint 2016 pada Kelas IV SD/MI. *Skripsi* , 27.
- Djonmiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* , 42.
- F.D., I. (2019). Sejarah Perkembangan Kurikulum di Indonesia sejak Awal Kemerdekaan hingga Saat Ini. *Jurnal Studi hukum Islam & Pendidikan*, 43-64.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1*, 34-41.
- Husni, F. T. (2022). Pengembangan E-LKPD berbentuk Cerita bergambar Menggunakan Live Worksheet pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SDN 22 Rambutan . 16.
- Ilmiani, A.M., Ahmadi., Rahman, N.F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8, 21.
- Jayusman, A., Shavab, O.A.K. (2020, April ). Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak, 7*, 15.

- Kustandi, C., & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana .
- Letz, L. d. (2020). Fungsi Media Pembelajaran . In C. K. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (p. 16). Jakarta: Kencana .
- Lutfiana, D. (2022, Oktober ). Peranan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Matematika SMK Diponegoro Banyuputih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2, 314.
- Marzano, R. J. (2017). *The New Art and Science of Teaching* .
- Mulyasa. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. 6.
- Nabila, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal Syntax Transformation*, 1, 32 - 40.
- Nalinda, H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalisegoro Semarang. *Skripsi* .
- Nurfitri, D., Istiandaru, A & Sulistiowati, E. . (n.d.). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Lumingser 2 melalui Model PBL Berbantuan Media Interaktif Powerpoint .
- Nuriana, A. K. (2022). Pengembangan Media Powerpoint disertai Spinning Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Aisyiyah Nganjuk . *Skripsi* , 11.
- Oktavia, F., Maharani., Qudsiyah, K. (2023, Januari). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 15.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6, 87.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar., (p. 297). Gorontalo .
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. (A. A. Effendy, Ed.) Wonocolo, Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).

- Romadhon, I., Alawiyah, S., & Harahap, M.H. (2020). Inovasi Prinsip Prinsip Pengembangan Kurikulum di SMA Negeri 1 Siabu .
- Sa'adah, R.N., Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di tengah Pandemi Covid-19 . *Seminar Nasional Hardiknas* , 51-56.
- Sari, S.P., Aprilia.S., Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal Of Elementary School*, 1, 20.
- Sherly, S., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka Belajar . *Kajian Literatur* , 183-190.
- Simeon. (2014). Persepsi Guru Kelas X Mata Pelajaran Program Produktif Terhadap Karakteristik dan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMK Negeri 2 Pengasih. *Skripsi*.
- Sisca, Y. (2020). Problematika Guru Dalam Pelaksanaan Kelas Daring (Online) Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22 Kota Jambi. *Skripsi*.
- Siyoto, S. & M. Ali, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* . Yogyakarta : Literasi Media Publishing .
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta : PT. Rineka Cipta .
- Sugiyarto. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 122.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. 1-16.
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. In *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (p. 103).

- Tarimbi, I. A. (2019). Pengaruh Media Video Tutorial terhadap Pencapaian Hasil belajar Membuat Pola Blus pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola di SMK Islam Moyudan . *Universitas Negeri yogyakarta* .
- Tarjo. (2019). *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, M., Jampel, N., Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni. (2015). Kurikulum dari Masa ke Masa . *Jurnal al Adabiya*, 232.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran . *Seminar Nasional dan Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi* .
- Zainuri, A. (2018). Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan. 100.