

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI
POSTER
KELAS III SDN 190 PEKANBARU**

Aisya Rahma¹, Febrina Dafit²

¹PGSD FKIP Universitas Islam Riau

²PGSD FKIP Universitas Islam Riau

¹aisyarahma@student.uir.ac.id, ²febrinadafit@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development process, validity, and practicality of interactive PowerPoint media on poster material for third-grade elementary school students. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Primary data were obtained from interviews with teachers and students, as well as evaluations from validators, while secondary data were collected from books and journals relevant to the study. Data collection techniques included interviews and questionnaires. The research instruments consisted of interview sheets, validation sheets, and limited trial questionnaires. Data were analyzed both qualitatively and quantitatively. Qualitative analysis was based on suggestions and comments, while quantitative analysis was obtained from validation scores, teacher and student responses, and practicality scores. The validation results of the interactive PowerPoint media indicated a very valid category without any revision. This is reflected in the validation results, with an average score of 97.32% for the material aspect, 95% for the language aspect, and 97.32% for the media aspect. The practicality test achieved an average score of 100%, showing a very positive response from teachers and students toward the interactive PowerPoint media on poster material.

Keywords: Interactive Power Point, Development, Poster, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, dan praktikalitas media *Power Point* interaktif pada materi poster untuk siswa kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, serta penilaian dari validator, sedangkan data sekunder bersumber dari buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket uji coba terbatas. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar, sedangkan analisis kuantitatif berasal dari skor validasi, respon guru dan siswa, serta skor praktikalitas. Hasil validasi media *Power Point* interaktif menunjukkan

kategori sangat valid tanpa revisi. Hal ini terlihat dari hasil validasi aspek materi dengan rata-rata 97,32%, aspek bahasa 95%, dan aspek media 97,32%. Uji praktikalitas memperoleh rata-rata 100%, yang menunjukkan adanya respon sangat positif dari guru dan siswa terhadap media *Power Point* interaktif pada materi poster.

Kata Kunci: *Power Point* interaktif, Pengembangan, Poster, Sekolah Dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga mampu mengembangkan potensi siswa, baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan (Amalida & Halimah, 2023). Pendidikan mengacu pada proses yang terstruktur dan disengaja yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan proses yang mendukung pembelajaran, menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 memberdayakan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka guna mengembangkan nilai-nilai spiritual, disiplin diri, karakter, intelektual, integritas moral, dan kompetensi yang diperlukan untuk pertumbuhan pribadi, kehidupan sosial, pembangunan nasional, dan tanggung jawab sipil. Dalam pencapaiannya, diperlukan peran media pembelajaran sebagai sarana

yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guru dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa (Rohani, 2020). Media pembelajaran juga berperan sebagai penghubung antara materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata siswa, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih bermakna, menarik, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Mengembangkan media pendidikan adalah salah satu cara untuk mencoba menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan produktif.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses mengajar yang berperan dalam membentuk iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang dirancang

dan dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020). Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan secara lebih optimal dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Setiawan (dalam Purnasari, 2023) yang mengatakan bahwa perkembangan teknologi dapat membawa perubahan bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh bagaimana teknologi digunakan di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Sesuai dengan suatu pandangan yang menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai saluran bagi para guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran interaktif adalah media yang berisi teks, video,

audio dan gambar, yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri maupun belajar dengan guru. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Gulo & Harefa, (2022) yang mengatakan bahwa siswa dapat memiliki pengalaman belajar melalui media pembelajaran interaktif seperti di lingkungan sekitar mereka, karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan Pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Afifah et al., 2022).

Menurut temuan wawancara peneliti dengan siswa di kelas III SDN 190 Pekanbaru, Ditemukan bahwa fenomena tersebut menunjukkan bahwa ketidak mampuan siswa untuk memahami materi pelajaran adalah masalah yang sekarang dihadapi oleh para guru. Siswa merasa belajar menjadi kurang menarik ketika terdapat kurangnya kreativitas dalam prosesnya. Materi pembelajaran digital belum pernah digunakan oleh guru selama proses pembelajaran,

Untuk tugas tertulis, guru hanya memanfaatkan bantuan visual seperti poster, gambar dan kartu ucapan. Ketersediaan fasilitas elektronik di sekolah seperti infokus dan speaker seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Ini didukung oleh pendapat yang menyatakan bahwa siswa dapat menjadi tidak tertarik dalam proses pembelajaran jika guru tidak melakukan inovasi dan kreativitasnya dalam melakukan proses pembelajaran (Khawani & Prastowo, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi poster. Dengan penggunaan *Power Point* interaktif sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi. Minat belajar berpengaruh besar terhadap siswa dalam memperoleh materi dengan baik. Oleh

karena itu seorang guru harus mampu berinovasi dalam setiap pembelajaran (Sodikin & Surami, 2023). Sesuai dengan definisi yang diberikan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Pada Materi Poster Kelas III SDN 190 Pekanbaru”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Menurut Al Haddar et al., (2023) model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan dalam proses pengembangannya yaitu, 1) Tahap analisis (*Analysis*), 2) Tahap desain (*Design*), 3) Tahap pengembangan (*Development*), 4) Tahap implementasi (*Implementation*), dan 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai tahap implementasi (*Implementation*). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kesanggupan peneliti dalam melakukan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 190 Pekanbaru yang dimulai dari bulan Februari sampai November 2025. Adapun data dalam penelitian

ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara guru dan siswa, serta hasil validasi dari para validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan data sekunder, diperoleh dari buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian pengembangan ini. Sumber data pada penelitian ini adalah guru kelas III SDN 190 Pekanbaru, siswa, serta 6 validator aspek yang mencakup 2 aspek materi, 2 aspek bahasa dan 2 aspek media. Validator dipilih sesuai dengan bidang keahlian dan memiliki pengalaman mengajar. Kemudian, subjek penelitiannya adalah siswa kelas III di SDN 190 Pekanbaru.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar wawancara, lembar validasi, serta lembar angket uji coba terbatas. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui komentar dan masukan dari validator aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Sedangkan analisis data kuantitatif

diperoleh melalui validasi, respon guru dan siswa, serta praktikalitas media.

Uji validitas media akan diukur menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah alat ukur yang digunakan dalam kuesioner atau angket untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi terhadap suatu pernyataan atau fenomena (Pradana & Mawardi, 2021). Skala Likert yang dimodifikasi yang digunakan dalam studi ini adalah: Sangat Baik (SB) = 4, Baik (B) = 3, Kurang Baik (KB) = 2, Tidak Baik (TB) = 1. Rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase skor

F = jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Berdasarkan persentase yang diperoleh, peneliti kemudian menetapkan kriteria kevalidan produk. Rincian kategori kevalidan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79,9%	Valid
40% - 59,9%	Kurang valid
≤ 39,9%	Tidak valid

(Sumber: Amalia & Ramadan, (2024) dimodifikasi oleh peneliti)

Pada penelitian ini proses validitas dinyatakan selesai apabila memperoleh nilai 80% - 100% dari validator tanpa revisi. Selanjutnya, pengukuran angket respon guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan harapan. Pengukuran angket respon guru menggunakan skala Likert dengan rumus yang diadopsi dari Gulo & Harefa, (2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman dengan ketentuan pemberian skor sebagai berikut ini:

Tabel 2. Ketentuan Pemberian Skor (Skala Guttman)

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil respon siswa yang diadopsi dari Lestari et al., (2021) berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan terhadap hasil respon guru dan siswa, maka tingkat presentase dapat dikonfirmasi dengan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79,9%	Baik
40% - 59,9%	Cukup
39.9%	Kurang

(Sumber: Rahmi et al., (2019))

Hasil angket respon guru dan siswa akan dianggap selesai jika penilaian media *Power Point* interaktif mencapai rata – rata 80-100% dengan kategori sangat baik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis *Power Point* interaktif untuk materi Poster di kelas III SDN 190 Pekanbaru. Dalam mengembangkan media *Power Point* interaktif ini peneliti menggunakan model ADDIE, kemudian dimodifikasi oleh peneliti sehingga pengembangan media *Power Point* interaktif hanya sampai pada tahap implementasi (Implementation) skala kecil. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan wawasan dan pengalaman peneliti dalam melaksanakan tahap evaluasi.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh data dasar dalam pengembangan media *Power Point* interaktif di kelas III SDN 190 Pekanbaru. Menurut Hidayat & Nizar,

(2021) tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan untuk mengetahui penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran (TP) pada materi poster kelas III sekolah dasar yang kemudian akan dikembangkan ke dalam media *Power Point* interaktif. Adapun tujuan pembelajaran pada materi poster yaitu: 1) Siswa mampu mengidentifikasi pengertian dan ciri-ciri poster, 2) Siswa mampu menjelaskan fungsi dan tujuan poster, 3) Siswa dapat membedakan berbagai macam jenis poster.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Tahap analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan guru terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan khususnya pada materi poster. Pada tahap ini peneliti mewawancarai guru kelas III SDN 190 Pekanbaru. Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi poster, guru masih menggunakan media konvensional seperti gambar cetak dan buku teks

yang kurang menarik perhatian serta belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru mengharapkan media pembelajaran yang mudah digunakan, menarik, dan menggabungkan unsur visual serta audio agar siswa lebih aktif dan fokus. Selain itu, guru menyarankan adanya komponen interaktif seperti kuis dalam media *Power Point* interaktif untuk menambah variasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil tersebut, media *Power Point* interaktif dinilai sebagai solusi tepat karena fleksibel, sesuai karakteristik siswa, serta memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa kelas III SDN 190 Pekanbaru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi poster dengan lebih mudah dan menyenangkan. Wawancara dengan tiga siswa perwakilan kelas menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media yang menarik secara visual, berwarna cerah, bergambar relevan, serta dilengkapi animasi, video, dan game. Hasil

analisis ini menyimpulkan bahwa siswa memerlukan media *Power Point* interaktif dengan tampilan menarik, unsur visual, audio, dan animasi yang mendukung aktivitas interaktif guna meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi poster.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan dan pembuatan media *Power Point* interaktif. Menurut Rachma et al., (2023) tahap desain merupakan proses perencanaan pengembangan produk yang disusun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Media *Power Point* interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti memuat beberapa komponen utama, yaitu halaman awal (cover), menu, petunjuk penggunaan, isi materi, rangkuman, kuis/evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembang. Setiap komponen tersebut dirancang agar saling terintegrasi dan mendukung proses pembelajaran secara efektif. Berikut ini disajikan media *Power Point* interaktif yang telah di rancang oleh peneliti:

Tabel 4. Desain Media Power Point Interaktif

Komponen	Tampilan Visual
Cover	
Menu	
Petunjuk Penggunaan	
Tujuan Pembelajaran	
Isi Materi	
Rangkuman	
Kuis	
Daftar Pustaka	

Komponen	Tampilan Visual
Profil Pengembang	

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Validasi

Kegiatan validasi ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media dengan standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran, baik dari aspek materi, bahasa, maupun media. Pada tahap validasi, peneliti menindaklanjuti komentar dan saran dari para validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan agar menjadi lebih optimal. Berikut disajikan hasil validasi dan revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para validator:

1) Validasi dan Revisi Aspek Materi

Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 validator. Validator 1 yakni Bapak TY yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Riau. Sementara itu, validator 2 adalah Bapak KI yang merupakan seorang guru di SDN 190 Pekanbaru. Proses validasi oleh validator 1 dilaksanakan secara luring pada

tanggal 03 Oktober 2025 dengan menunjukkan media *Power Point* interaktif dan memberikan lembar validasi ahli materi kepada Bapak TY. Selanjutnya, proses validasi dengan validator 2 yakni Bapak KI dilakukan pada tanggal 30 September 2025. Validasi dengan Bapak KI juga dilaksanakan secara luring dengan prosedur yang serupa. Hasil penilaian tersebut disajikan pada tabel 4 berikut:

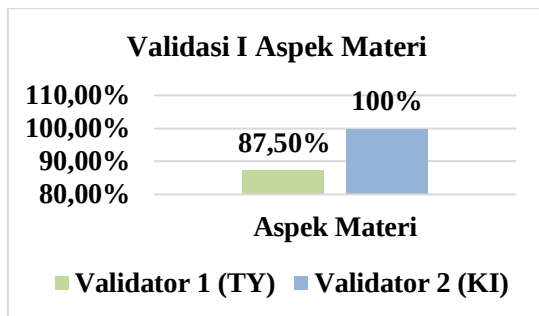
Tabel 5. Hasil Validasi 1 Aspek Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
TY	36	40	87,5%	Sangat Valid
KI	40	40	100%	Sangat Valid
Rata-Rata			93,75%	Sangat Valid

(Sumber: Data oalahan peneliti)

Berdasarkan tabel 4, diketahui hasil validasi menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif memperoleh persentase 87,5% dari validator 1 yakni Bapak TY dan 100% dari validator 2 yakni Bapak KI. Secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh dari kedua validator tersebut yaitu 93,75% yang termasuk kategori sangat valid. Bapak TY memberikan komentar bahwa instrument layak digunakan untuk keperluan penelitian. Sementara itu, Bapak KI memberikan komentar dan saran bahwa media

pembelajaran *Power Point* Interaktif ini sudah bagus dan menarik untuk digunakan. Untuk selanjutnya, semoga dapat dibuat lebih banyak variasi warna dan background yang menarik lainnya. Berikut ini disajikan grafik hasil validasi aspek materi:



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi 1 Aspek Materi

Berdasarkan hasil validasi pertama aspek materi, media *Power Point* interaktif dinyatakan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Dimana proses validasi dapat dinyatakan selesai apabila memperoleh 80% - 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Dengan demikian, proses validasi aspek materi pada media *Power Point* interaktif dinyatakan cukup sampai tahap validasi pertama.

2) Validasi dan Revisi Aspek Bahasa

Validasi bahasa dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 validator. Validator 1 yakni Bapak TY yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas

Islam Riau. Kemudian, validator 2 adalah Ibu F yang merupakan guru di SDN 190 Pekanbaru. Proses validasi dengan validator 1 dilaksanakan secara luring pada tanggal 03 Oktober 2025 dengan menunjukkan media *Power Point* interaktif dan memberikan lembar validasi ahli bahasa kepada Bapak TY. Selanjutnya, proses validasi dengan validator 2 yakni Ibu F dilakukan pada tanggal 30 September 2025. Validasi dengan Ibu F juga dilaksanakan secara luring dengan prosedur yang serupa. Berikut disajikan tabel hasil validasi aspek bahasa pada media *Power Point* interaktif yang telah dibuat:

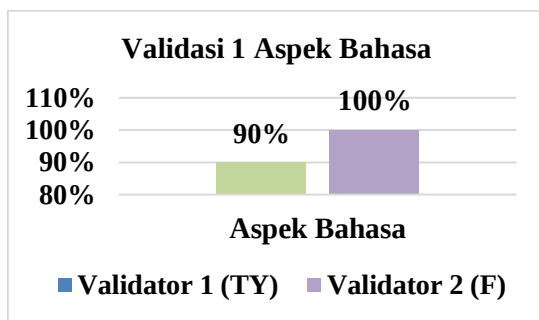
Tabel 6. Hasil Validasi 1 Aspek Bahasa

Valid ator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
TY	36	40	90%	Sangat Valid
F	40	40	100%	Sangat Valid
Rata-Rata				Sangat Valid

(Sumber: Data oalahan peneliti)

Berdasarkan tabel 5 diatas, diketahui validator 1 (Bapak TY) memberikan nilai 90% dan validator 2 (Ibu F) memberikan 100%. Secara keseluruhan, rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 95%, termasuk kategori sangat valid. Bapak

TY menyatakan instrumen layak digunakan untuk penelitian. Kemudian Ibu F memberikan komentar bahwa media *Power Point* interaktif yang dibuat sudah sangat bagus dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Berikut ini disajikan grafik hasil validasi aspek bahasa:



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi 1 Aspek Bahasa

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh aspek bahasa, media *Power Point* interaktif dinyatakan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Dimana proses validasi dapat dinyatakan selesai apabila memperoleh 80% - 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Dengan demikian, proses validasi oleh aspek bahasa pada media *Power Point* interaktif dinyatakan cukup sampai tahap validasi pertama.

3) Validasi dan Revisi Aspek Media

Pada penelitian ini validasi media dilakukan dengan 2 validator. Validator 1 yakni Bapak MN yang

merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam Riau. Sementara itu, validator 2 adalah Ibu LE yang merupakan guru di SDN 190 Pekanbaru. Proses validasi oleh validator 1 dilaksanakan secara luring pada tanggal 01 Oktober 2025 dengan menunjukkan media *Power Point* interaktif dan memberikan lembar validasi ahli media kepada Bapak MN. Selanjutnya, proses validasi dengan validator 2 yakni Ibu LE juga dilaksanakan secara luring pada tanggal 01 Oktober 2025. Validasi dengan Ibu LE juga dilaksanakan dengan prosedur yang serupa.

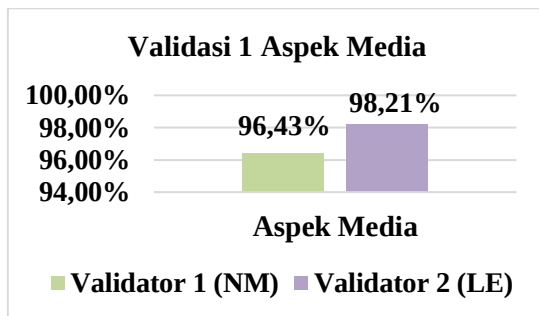
Tabel 7. Hasil Validasi 1 Aspek Media

Valid ator	Skor Empi ris	Skor Maksi mal	Persen tase	Kate gori
MN	54	56	96,43%	Sang at Valid
LE	55	56	98,21%	Sang at Valid
Rata-Rata				Sang at Valid

(Sumber: Data oalahan peneliti)

Tabel 6 di atas menampilkan hasil validasi aspek media terhadap media *Power Point* interaktif. Validator 1 (Bapak MN) memberikan nilai 96,43% dan validator 2 (Ibu LE) 98,21%, dengan rata-rata 97,32%, termasuk kategori sangat valid. Bapak MN menilai media layak digunakan,

sedangkan Ibu LE menyatakan media sudah sangat baik dengan tampilan menarik, petunjuk jelas, serta dilengkapi materi, latihan, dan kuis yang mendukung pembelajaran. Berikut ini disajikan grafik hasil validasi aspek media:



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi 1 Aspek Media

Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi pertama aspek media, media *Power Point* interaktif dinyatakan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Dimana proses validasi dapat dinyatakan selesai apabila memperoleh 80% - 100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Dengan demikian, proses validasi aspek media pada media *Power Point* interaktif dinyatakan cukup sampai tahap validasi pertama.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah dinyatakan valid oleh validator dari aspek materi, bahasa, dan media, peneliti melaksanakan uji

coba terbatas untuk menilai kepraktisan media. Uji coba melibatkan guru dan 10 siswa kelas III sebagai sampel penelitian. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta kemudahan penggunaan media *Power Point* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi poster. Proses implementasi didasarkan pada respon guru dan siswa yang diperoleh melalui pengisian angket. Hasil respon guru dan siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Respon Guru Kelas III SDN 190 Pekanbaru

No	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	100%	Sangat Baik
2.	Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Baik
3.	Penyajian Materi	100%	Sangat Baik
4.	Manfaat	100%	Sangat Baik
Rata-rata		100%	Sangat Baik

(Sumber: Data oalahan peneliti)

Berdasarkan tabel 7, guru kelas III, Ibu Tesa Widia, S.Pd, memberikan respon dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif berkategori sangat baik dengan tingkat kepraktisan rata-rata 100%.

Tabel 9. Hasil Respon Siswa Kelas III SDN 190 Pekanbaru

No	Nama Siswa	Persentase	Kategori
1.	AH	100%	Sangat Baik

No	Nama Siswa	Persentase	Kategori
2.	BHA	100%	Sangat Baik
3.	BAH	100%	Sangat Baik
4.	CRA	100%	Sangat Baik
5.	DI	100%	Sangat Baik
6.	KA	100%	Sangat Baik
7.	MFA	100%	Sangat Baik
8.	MFM	100%	Sangat Baik
9.	RGP	100%	Sangat Baik
10.	RR	100%	Sangat Baik
Rata-rata		100%	Sangat Baik

Berdasarkan uji coba terbatas terhadap 10 siswa, diperoleh total skor 100 dari nilai maksimal 100 atau rata-rata 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif pada materi poster dinilai sangat baik oleh siswa.

Setelah uji coba kepraktisan melibatkan 1 guru dan 10 siswa, media PowerPoint interaktif pada materi poster memperoleh rata-rata penilaian seperti ditunjukkan pada tabel 9 berikut:

Tabel 10. Hasil Rata-Rata Respon Guru dan Siswa Kelas III SDN 190 Pekanbaru

No	Hasil Respon	Presentasi	Kategori
1.	Guru	100%	Sangat Praktis
2.	Siswa	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata		100%	Sangat Praktis

(Sumber: Data oalahan peneliti)

Berdasarkan tabel 9 diatas, hasil respon guru menunjukkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, kemudian hasil respon siswa juga memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori yang sama. Dengan demikian, rata-rata nilai kepraktisan media *Power Point* sebagai media pembelajaran pada materi poster mencapai 100% dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Hasil penilaian respon guru dan 10 siswa menunjukkan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Mashuri, (2020) yang menyatakan bahwa jika respon guru dan siswa selama mengikuti pembelajaran sangat positif maka dapat dikatakan media pembelajaran tersebut mampu menarik minat, antusias, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Power Point* interaktif pada materi poster dikembangkan berdasarkan materi semester 1 dan disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran bagi siswa kelas III SDN 190 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Proses pengembangan diawali dengan analisis kurikulum serta kebutuhan guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan perancangan dan pembuatan media *Power Point* interaktif yang memuat elemen menarik seperti animasi, video, kuis, dan permainan (*game*) melalui *Wordwall*. Setelah selesai dikembangkan, media divalidasi oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media, serta diuji coba secara terbatas kepada satu guru dan sepuluh siswa kelas III SDN 190 Pekanbaru. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif sangat valid dengan persentase aspek materi 93,75%, aspek bahasa 95%, dan aspek media 97,32%, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan respon sangat positif, dengan penilaian guru sebesar 100% dan siswa sebesar 100% dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *Power Point* interaktif dinyatakan sangat layak dan

efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi poster di kelas III SDN 190 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i1.24>
- Al Haddar, G., Kusumawati, I., Sa'adah, U., Siahaan, T. M., Efendi, R., & Hakim, A. R. (2023). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan*. Get Press Indonesia.
- Amalia, M., & Ramadan, Z. H. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Tematik Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 165–172. <https://doi.org/10.37329/Cetta.V7i1.3135>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.29303/Pendas.V4i1.2082>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal*

- Pendidikan, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/Educativ.o.V1i1.40>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Khawani, A., & Prastowo, A. (2021). Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Waniambey: Journal Of Islamic Education*, 2(2), 152–161.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
<https://doi.org/10.29303/Jipp.V6i3.219>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29.
<https://doi.org/10.36088/Fondatia.V5i1.1090>
- Purnasari, P. D. Dan Y. D. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsipedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3).
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/Jpdws.V1i08.554>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178.
<https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i2.18524>
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Sodikin, A., & Surami, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Power Point* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 2(1), 56–73.
<https://doi.org/10.30599/Jupin.V2i1.491>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
<https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>.