

Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS Materi Mengenal Jenis Hewan di Kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan

Okta Shofwatul Husna¹ Bakti Sutopo² Suryatin³

STKIP PGRI Pacitan, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: oktahusna7@gmail.com¹ bktsutopo@gmail.com² suryatin733@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS materi mengenal jenis hewan di kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPAS yang masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi mengenal jenis hewan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli media, validator ahli materi, guru kelas III, lima siswa kelas IIIA dan lima siswa kelas IIIB pada uji coba kelompok kecil, serta 22 siswa kelas IIIB pada uji coba kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berhasil dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE. Hasil validasi ahli media diperoleh kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh kategori layak. Respons siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh kategori sangat menarik, sedangkan respons guru memperoleh kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dan memperoleh respons sangat menarik. Dengan demikian, media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi mengenal jenis hewan di kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan.

Kata Kunci: Media PowerPoint Interaktif, IPAS, Mengenal Jenis Hewan

Abstract

This study aims to describe the development process of an interactive PowerPoint media for teaching IPAS, specifically the topic of recognizing animal types, in Grade III at MI Al Huda Ploso Pacitan, as well as to determine the feasibility of the developed media. The study was motivated by the predominance of textbook use and lecture-based teaching methods in IPAS learning, which resulted in low student engagement and difficulties in understanding the topic of animal types. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research subjects consisted of a media expert validator, a material expert validator, a Grade III teacher, five Grade IIIA students and five Grade IIIB students for the small-group trial, and 22 Grade IIIB students for the large-group trial. The results showed that the interactive PowerPoint media was successfully developed through the five stages of the ADDIE model. The media expert validation indicated a highly feasible category, while the material expert validation indicated a feasible category. Student responses in the large-group trial were categorized as highly attractive, as were the teacher's responses. Based on these findings, the developed interactive PowerPoint media met the criteria of being highly feasible and received highly attractive responses. Therefore, the media is considered suitable for use in IPAS learning on the topic of recognizing animal types in Grade III at MI Al Huda Ploso Pacitan.

Keywords: Interactive PowerPoint Media, IPAS, Animal Types



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, personal, dan sosial siswa. Dalam proses

pembelajaran, guru berperan sebagai pendidik, pembimbing, fasilitator, sekaligus motivator yang bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna (Prayogo & Ramadhan, 2023; Irfan, 2019; Antika & Syafi, 2023). Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nurazizah, 2024). Media pembelajaran interaktif juga dapat membangun rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif selama pembelajaran (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut siswa menguasai konsep, tetapi juga memahami berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan sekitar melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan media yang mampu menyajikan konsep secara konkret. Hal ini terutama diperlukan pada materi mengenal jenis hewan yang menuntut siswa memahami ciri-ciri, habitat, dan pengelompokan hewan. PowerPoint interaktif menjadi salah satu alternatif media yang mudah dikembangkan. Media ini mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, tombol navigasi, permainan, dan kuis dalam satu produk pembelajaran (Prayoga & Gularso, 2016; Azhar, 2024; Basuki & Sitompul, 2014). Penggunaan PowerPoint interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sintia & Dewi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Al Huda Ploso Pacitan, pembelajaran IPAS di kelas III masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket dan alat peraga sederhana sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif belum dilakukan secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop, LCD proyektor, jaringan internet, bahkan Smart TV pada beberapa kelas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi mengenal jenis hewan yang membutuhkan visualisasi konkret. Perbedaan antara kondisi ideal pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dengan kondisi nyata di sekolah menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Nurazizah (2024) menyatakan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan fokus, partisipasi, dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Penelitian Basuki dan Sitompul (2014) menjelaskan bahwa PowerPoint interaktif memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui integrasi berbagai unsur multimedia, sedangkan Sintia dan Dewi (2021) melaporkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian mengenai PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPAS belum banyak yang secara khusus menyesuaikan media dengan karakteristik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah dan materi mengenal jenis hewan. Selain itu, beberapa media yang telah dikembangkan sebelumnya masih berfungsi sebagai media presentasi dan belum mengintegrasikan fitur permainan edukatif, kuis interaktif, serta navigasi yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dan penerapannya dalam pembelajaran IPAS di kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media PowerPoint interaktif pada materi mengenal jenis hewan menggunakan model ADDIE. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi materi, gambar, animasi, audio, permainan edukatif, kuis interaktif, dan tombol navigasi dalam satu media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media PowerPoint interaktif serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang inovatif di sekolah dasar.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Nurazizah (2024)	Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Mengkaji pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar.	Kajian/ penelitian pendidikan	Media pembelajaran mendukung proses belajar dan hasil belajar siswa.	Memperkuat urgensi penggunaan media dalam penelitian ini.
2	Sintia Dewi et al. (2021)	Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD	Mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran IPA.	R&D	PowerPoint interaktif memperoleh hasil yang baik dan mendukung pembelajaran.	Menjadi rujukan langsung pengembangan PowerPoint interaktif.
3	Prayogo & Ramadhan (2023)	Model media PowerPoint interaktif untuk menumbuhkan joyful learning pada pembelajaran IPA di SD/MI	Mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk menciptakan joyful learning.	Pengembangan	Media PowerPoint interaktif mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Menguatkan aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa.
4	Yuliana et al. (2024)	Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint pada pembelajaran IPAS di kelas V	Mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint pada IPAS.	R&D	Microsoft PowerPoint dapat digunakan sebagai dasar multimedia interaktif pada IPAS.	Relevan pada penggunaan PowerPoint dan konteks IPAS.
5	Dewanti & Nugraha (2025)	Pengembangan PowerPoint interaktif berbantuan Genially mata pelajaran IPAS kelas IV	Mengembangkan PowerPoint interaktif untuk pembelajaran IPAS.	R&D	PowerPoint interaktif berbantuan teknologi lain dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.	Menjadi pembandingan; penelitian ini dikembangkan sepenuhnya dengan PowerPoint.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran IPAS materi mengenal jenis hewan bagi siswa kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis. Dengan model ini, produk dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan diuji kelayakannya sebelum diterapkan. Penelitian dilaksanakan di MI Al Huda Ploso Pacitan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, seorang guru kelas III sebagai praktisi, lima siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 22 siswa kelas III pada uji coba kelompok besar. Objek penelitian adalah media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS materi mengenal jenis hewan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam

pembelajaran IPAS. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media dan ahli materi serta respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk melengkapi data penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, dan angket respons siswa. Data kualitatif berupa masukan dan saran dari validator, guru, serta hasil observasi dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Data kuantitatif dari hasil validasi dan angket respons dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan media. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran IPAS materi mengenal jenis hewan bagi siswa kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku dan metode ceramah, sementara pemanfaatan media berbasis teknologi belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut membuat pengalaman belajar siswa menjadi kurang bervariasi. Oleh karena itu, media dikembangkan dengan memadukan penyajian materi, unsur visual, dan interaksi agar siswa lebih aktif selama pembelajaran. Tahap analisis menjadi dasar dalam menentukan bentuk dan isi media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, siswa lebih mudah tertarik ketika pembelajaran menggunakan gambar, warna, animasi, maupun aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Di sisi lain, materi mengenal jenis hewan memiliki karakteristik yang membutuhkan bantuan visual karena siswa perlu mengamati bentuk, ciri, bagian tubuh, fungsi bagian tubuh, tempat hidup, serta pertumbuhan hewan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, PowerPoint dikembangkan tidak hanya sebagai bahan presentasi, tetapi sebagai media interaktif. Siswa dapat mengikuti alur pembelajaran melalui tombol navigasi, materi bergambar, permainan, dan kuis.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap desain dilakukan dengan menentukan struktur dan tampilan media. Media dirancang menggunakan Microsoft *PowerPoint* karena sesuai dengan fasilitas yang tersedia di sekolah serta dapat digunakan secara luring. Produk terdiri atas halaman awal, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, permainan, kuis, dan beberapa tombol navigasi. Materi disusun secara bertahap agar siswa memperoleh informasi dari konsep yang sederhana menuju bagian yang lebih spesifik. Gambar dan animasi digunakan untuk membantu siswa mengamati objek hewan, sedangkan permainan dan kuis digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa menerapkan informasi yang telah dipelajari. Rancangan tersebut kemudian direalisasikan pada tahap Development. Media dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, audio, tombol hyperlink, permainan, dan kuis. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar untuk mengetahui apakah media telah memenuhi aspek tampilan dan teknis sekaligus kesesuaian isi materi.

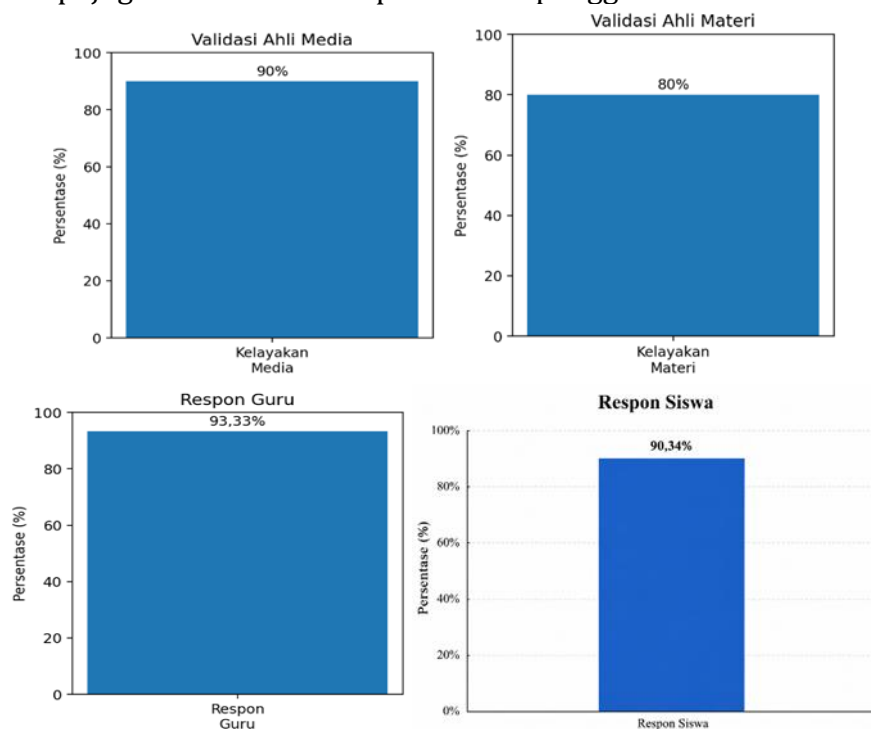
Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori layak. Berdasarkan kedua hasil tersebut, rata-rata persentase validasi mencapai 85% dan media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi

menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek tampilan, interaktivitas, animasi, audio, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi dengan pembelajaran IPAS kelas III.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	80%	Layak
Rata-Rata	85%	Sangat Layak

Setelah dinyatakan layak, media kemudian diterapkan melalui uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan kepada lima siswa kelas III A yang dipilih berdasarkan hasil akademik yang relatif rendah. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap perhatian siswa, kemampuan mengoperasikan media, keaktifan mengikuti pembelajaran, keterlibatan dalam kuis, serta tanggapan siswa terhadap tampilan dan isi media. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti penggunaan media dengan bimbingan, menunjukkan perhatian terhadap tampilan, serta mulai aktif mengikuti kegiatan yang tersedia dalam media. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa gambar, animasi, audio, permainan, dan kuis membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Siswa tidak menunjukkan kesulitan berarti dalam mengikuti alur media, meskipun pada beberapa bagian masih membutuhkan arahan peneliti. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah dapat digunakan oleh siswa dengan kemampuan akademik yang relatif rendah dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Setelah uji coba kelompok kecil, media digunakan dalam uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 siswa kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui angket respons siswa dan angket respons guru. Hasil angket menunjukkan bahwa respons guru memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat menarik, sedangkan respons siswa memperoleh persentase 90,34% dengan kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya dinilai layak oleh validator, tetapi juga diterima secara positif oleh pengguna.



Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Ahli dan Respon Pengguna

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan keterkaitan antara kebutuhan pembelajaran pada tahap analisis dan karakteristik media yang dikembangkan. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi buku dan ceramah sehingga pengalaman belajar siswa kurang bervariasi. Media PowerPoint interaktif kemudian dikembangkan dengan memberikan tambahan gambar, animasi, audio, permainan, dan kuis. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak sekadar memanfaatkan teknologi, tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran di kelas. Kebutuhan tersebut penting karena materi mengenal jenis hewan memuat banyak objek yang lebih mudah dipahami melalui penyajian visual. Siswa kelas III masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan contoh konkret dan representasi yang mudah diamati. Jika ciri atau bagian tubuh hewan hanya dijelaskan melalui kata-kata, siswa harus membayangkan objek yang dimaksud. Gambar dan animasi memberikan representasi yang lebih jelas sehingga siswa dapat menghubungkan penjelasan guru dengan objek yang ditampilkan.

Penggunaan media dalam kondisi tersebut sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas penyampaian materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Nurazizah (2024) menjelaskan pentingnya media dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan proses belajar siswa. Hal serupa juga ditunjukkan oleh Hasnawiyah dan Maslena (2024) yang membahas dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dalam penelitian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Kesesuaian antara kebutuhan dan karakteristik media juga terlihat dari hasil validasi. Persentase validasi ahli media sebesar 90% menunjukkan bahwa dari sisi tampilan dan teknis, produk telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk digunakan siswa. Tampilan yang menggunakan gambar, warna, animasi, audio, serta tombol navigasi membuat media tidak hanya berfungsi sebagai bahan tayangan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi. Sementara itu, hasil validasi ahli materi sebesar 80% menunjukkan bahwa isi yang disajikan telah sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media tidak hanya ditentukan oleh tampilan yang menarik. Media pembelajaran juga harus memiliki isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam produk ini, unsur visual dan interaktif berfungsi mendukung penyampaian materi mengenal jenis hewan, bukan menggantikan substansi materi. Karena itu, gambar, animasi, permainan, dan kuis ditempatkan dalam alur pembelajaran sehingga setiap fitur membantu siswa memahami materi. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Sintia Dewi et al. (2021) mengenai pengembangan media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar. Penggunaan PowerPoint interaktif memungkinkan materi disajikan dengan lebih menarik dibandingkan penyajian materi yang hanya menggunakan teks. Hasil penelitian Setiawan et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa. Kedua penelitian tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa PowerPoint dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar.

Namun, hasil penelitian ini tidak berhenti pada penilaian validator. Setelah dinyatakan layak, media diuji secara langsung kepada siswa. Tahap uji coba kelompok kecil memberikan gambaran mengenai bagaimana media digunakan oleh siswa dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Lima siswa yang menjadi subjek uji coba menunjukkan perhatian terhadap media dan mampu mengikuti kegiatan dengan bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang telah dinyatakan layak secara teoritis juga dapat digunakan dalam praktik. Temuan tersebut

penting karena siswa pada uji coba kelompok kecil dipilih berdasarkan hasil akademik yang relatif rendah. Artinya, penggunaan media tidak hanya dapat diikuti oleh siswa dengan kemampuan akademik baik. Siswa dengan kemampuan yang membutuhkan dukungan tambahan juga dapat mengikuti kegiatan menggunakan media. Gambar dan animasi membantu memberikan contoh yang lebih konkret, sedangkan permainan dan kuis memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menjawab secara langsung. Dengan demikian, media dapat memberikan dukungan melalui lebih dari satu bentuk penyajian informasi.

Penggunaan berbagai unsur tersebut turut menjelaskan ketertarikan siswa selama uji coba. Jika materi hanya disampaikan dalam bentuk teks, aktivitas siswa cenderung terbatas pada membaca dan mendengarkan penjelasan guru. Sebaliknya, melalui PowerPoint interaktif siswa dapat melihat gambar, memperhatikan animasi, mendengarkan audio, memilih menu, mengikuti permainan, dan menjawab kuis. Variasi aktivitas tersebut membuat pembelajaran lebih dinamis dan dapat mengurangi kejenuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prayogo dan Ramadhan (2023) yang mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk menumbuhkan joyful learning pada pembelajaran IPA di SD/MI. Interaktivitas media memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar tidak hanya berpusat pada guru. Hal tersebut juga berkaitan dengan penelitian Manulang et al. (2023) mengenai penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran. Penggabungan unsur suara dan visual memberikan variasi dalam penyampaian informasi sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih beragam.

Hasil uji coba kelompok kecil menjadi dasar untuk melanjutkan penggunaan media pada kelompok yang lebih besar. Pada uji coba kelompok besar, 22 siswa menggunakan media dalam pembelajaran IPAS. Respon siswa memperoleh persentase 90,34% dengan kategori sangat menarik. Respon tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap media tidak hanya terlihat pada uji coba kelompok kecil, tetapi juga ketika media digunakan oleh seluruh siswa dalam kelas. Respon positif siswa dapat dipahami melalui karakteristik media yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan pembelajaran. Siswa tidak hanya melihat materi yang ditampilkan oleh guru, tetapi juga mengikuti aktivitas yang telah disediakan. Permainan dan kuis membuat siswa memiliki tujuan selama mengikuti media, sementara gambar dan animasi membantu mereka memahami objek yang sedang dibahas. Oleh karena itu, penilaian siswa tidak hanya berkaitan dengan aspek visual, tetapi juga pengalaman saat menggunakan media.

Respon guru sebesar 93,33% juga menunjukkan bahwa media memiliki nilai praktis dalam pembelajaran. Guru menilai media dapat membantu penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini penting karena media tidak hanya perlu diterima siswa, tetapi juga harus dapat digunakan guru dalam kondisi kelas yang sebenarnya. Produk dikembangkan menggunakan PowerPoint sehingga guru dapat menjalankannya menggunakan perangkat yang telah tersedia di sekolah. Kepraktisan tersebut menjadi salah satu keunggulan produk dibandingkan media yang memerlukan perangkat atau aplikasi khusus. Dalam penelitian ini, media dapat digunakan secara luring dan dapat dijalankan menggunakan laptop maupun komputer. Guru dapat menampilkan media melalui proyektor atau layar yang tersedia. Dengan demikian, media dapat digunakan tanpa bergantung sepenuhnya pada koneksi internet. Kondisi ini sesuai dengan kebutuhan sekolah yang telah memiliki fasilitas teknologi tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Herlina dan Saputra (2022) yang mengembangkan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *PowerPoint* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menggabungkan teks dan unsur visual dalam satu produk. Dalam penelitian ini, potensi

tersebut dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan navigasi, permainan, audio, dan kuis sehingga *PowerPoint* tidak digunakan sebagai media presentasi biasa. Perkembangan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran juga terlihat pada penelitian Yuliana et al. (2024) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* pada pembelajaran IPAS. Kesamaan pada penggunaan *PowerPoint* dan konteks IPAS memperlihatkan bahwa perangkat tersebut masih relevan digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Perbedaannya, penelitian ini memusatkan pengembangan pada materi mengenal jenis hewan untuk kelas III dan menyesuaikan isi serta desain dengan kebutuhan siswa MI Al Huda Ploso Pacitan.

Jika dibandingkan dengan penelitian Dewanti dan Nugraha (2025) mengenai *PowerPoint* interaktif berbantuan Genially pada mata pelajaran IPAS, penelitian ini menggunakan pendekatan yang lebih sederhana dari sisi perangkat pengembangan karena seluruh media dikembangkan menggunakan Microsoft *PowerPoint*. Kesederhanaan tersebut bukan berarti mengurangi fungsi interaktif media, karena produk tetap menyediakan navigasi, permainan, kuis, gambar, animasi, dan audio. Justru penggunaan *PowerPoint* dapat memudahkan guru yang telah terbiasa menggunakan perangkat tersebut untuk mengadopsi media dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi, observasi, dan respons pengguna menunjukkan temuan yang saling mendukung. Validasi menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan; uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dan memberikan perhatian terhadap pembelajaran; sedangkan uji coba kelompok besar menunjukkan penerimaan yang sangat positif dari guru dan siswa. Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media masih memiliki keterbatasan. Media dikembangkan khusus untuk materi mengenal jenis hewan sehingga penggunaannya belum mencakup seluruh materi IPAS. Selain itu, kuis dalam media masih digunakan secara luring dan penelitian belum menguji efektivitas media melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan secara eksperimental. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai bukti kelayakan dan penerimaan terhadap produk, bukan sebagai bukti peningkatan hasil belajar secara kausal. Keterbatasan tersebut sekaligus memberikan peluang untuk pengembangan berikutnya. Media dapat dikembangkan pada materi IPAS lainnya dengan mempertahankan karakteristik interaktif yang telah digunakan. Fitur evaluasi juga dapat dikembangkan agar menghasilkan data hasil belajar secara otomatis. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok yang lebih luas dan desain eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan. Masalah awal berupa keterbatasan variasi media dijawab melalui produk yang menggabungkan unsur visual, audio, animasi, permainan, dan kuis. Kelayakan produk didukung oleh hasil validasi ahli, sedangkan keberterimaan produk diperlihatkan melalui hasil observasi serta respons guru dan siswa. Oleh karena itu, *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media untuk mendukung pembelajaran IPAS yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif dapat menjawab kebutuhan pembelajaran IPAS di kelas III MI Al Huda Ploso Pacitan yang sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan media konvensional. Melalui model ADDIE, penelitian menghasilkan media yang memadukan materi, gambar, animasi, audio, permainan edukatif,

dan kuis interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian ahli serta memperoleh respons sangat baik dari guru dan siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat mendukung proses pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran IPAS, khususnya materi mengenal jenis hewan di sekolah dasar. Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media untuk satu materi pembelajaran dan uji coba yang dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *PowerPoint* interaktif pada materi IPAS lainnya atau mengintegrasikan teknologi yang lebih interaktif sehingga dapat mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar, motivasi, maupun keterampilan berpikir siswa pada cakupan yang lebih luas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis pembelajaran IPAS yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar pada materi mengenal jenis hewan, dengan mengintegrasikan unsur visual, interaktivitas, dan aktivitas pembelajaran ke dalam satu media. Berbeda dari penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya yang umumnya berfokus pada penyajian materi secara digital atau penggunaan PowerPoint sebagai media presentasi, penelitian ini memposisikan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara sistematis melalui model ADDIE dan divalidasi melalui perspektif ahli media, ahli materi, guru, serta respons siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar. Kontribusi baru penelitian ini juga terlihat pada penerapan media dalam konteks pembelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah, khususnya pada materi klasifikasi dan pengenalan jenis hewan yang membutuhkan representasi visual konkret bagi peserta didik usia sekolah dasar. Hasil validasi dan uji coba yang menunjukkan kategori sangat layak dan sangat menarik memberikan bukti empiris bahwa transformasi PowerPoint dari media presentasi konvensional menjadi media interaktif berpotensi memperkaya pengalaman belajar IPAS yang sebelumnya didominasi buku teks dan metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menawarkan pendekatan pengembangan media digital yang kontekstual, interaktif, dan dapat diadaptasi untuk mendukung pembelajaran IPAS pada jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, S. T., & Nugraha, A. W. (2025). Pengembangan *PowerPoint* interaktif berbantuan Genially mata pelajaran IPAS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1491–1500. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10527>
- Elisa, D. T., Bumbun, M., & Purnasari, P. D. (2023). Analisis karakteristik hakikat pembelajaran IPA di sekolah dasar. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1), 37–44.
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Karomah, F. N., Devita, Z. J. R., & Mas'odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnalika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>

- Manulang, W., Utami, L. S., & Ala, S. (2023). The audio-visual media on cognitive learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 641–648. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61138>
- Mardiyanto, M. A., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 2(1), 128–135. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v2i1.882>
- Masduki, Z., & May, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. *JITED: Journal of Information Technology and Education*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jited.v1i1.49>
- Mukpi, M. F., Dewi, N. K., & Novitasari, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan gamifikasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Tempos. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1–13. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25711>
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195>
- Prayogo, M. S., & Ramadhan, F. A. (2023). Model media PowerPoint interaktif untuk menumbuhkan joyful learning pada pembelajaran IPA di SD/MI. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 40–49.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2023). Development of interactive PowerPoint learning media based on information and communication technologies to improve student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 75–86. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.20056>
- Sintia Dewi, P., Ida Bagus, & Surya Manuaba. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Tembang, Y., Purwanti, R., Palobo, M., & Kabrahanubun, R. I. (2020). Development of interactive based PowerPoint learning media in the class IV students of Merauke basic school. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452281>
- Yuliana, Amiruddin, & Hikmawati. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint pada pembelajaran IPAS di kelas V. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 95–106. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v6i1.55>