
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SDN 42 PEKANBARU

Ryche ¹⁾, Laili Rahmi ²⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau

Email : ryche@student.uir.ac.id
rahmi_emybio@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi siklus air media yang sering dipakai selama ini masih memanfaatkan media gambar untuk menjelaskan. Media power point interaktif berpotensi membantu siswa memahami materi dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa power point interaktif yang diharapkan dapat membantu kebutuhan guru dan siswa dalam mempelajari materi lebih mudah dimengerti. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (Define, Design, and Development). instrument pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menguji kevalidan. jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan data kuantitatif berupa data angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media power point interaktif yang telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata ahli media 98,9%, ahli materi 97,9%, dan ahli bahasa 87,5% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media pembelajaran power point interaktif yakni sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar sebagai media pembelajaran peserta didik khususnya pada materi IPA siklus air.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Power point interaktif, Materi Siklus Air

Abstract

Lack of teacher ability in conveying water cycle material, the media that is often used so far still uses picture media to explain. Interactive power point media has the potential to help students understand the material by involving students in learning to increase students' learning motivation. Therefore, researchers are interested in developing learning media in the form of interactive power points which are expected to help the needs of teachers and students in learning material that is easier to understand. This research is research and development using a 4D model which is simplified into three stages, namely (Define, Design, and Development). The data collection instrument is in the form of a questionnaire given to material experts, media experts and language experts to test validity. The type of data obtained from research results is qualitative data which is analyzed using quantitative data in the form of numerical data and interpreted using assessment criteria guidelines to determine product quality. The results of this research produced an interactive PowerPoint media product that met the very valid criteria with an average score of 98.9% for media experts, 97.9% for material experts, and 87.5% for language experts with very valid criteria. It can be concluded that the criteria obtained by the interactive PowerPoint learning media are very valid, so that it can be used at elementary school level as a learning medium for students, especially on water cycle science material.

Keywords: Learning Media, interactive Power point, Water Cycle Material

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat tidak bisa dihindari terutama didunia pendidikan, guru dituntut untuk kreativitas melakukan pembaruan dalam pembelajaran. Sehingga guru dituntut dan dilatih agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang ada di sekolah dan mendorong guru agar kreatif dalam pemanfaatan media teknologi pada proses pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, menurut (Putri, 2019) berdasarkan penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dan ditingkatkan secara utuh, terutama dalam hal kualitas pendidik dan peserta didik. Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah tanggung jawab pemerintah, masyarakat dan orang tua, semua usaha ini akan berhasil jika pihak yang terkait dengan pendidikan akan bekerja sama menyatukan visi misi yang sama guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan saat ini adalah media pembelajaran, karena media merupakan komponen penting dalam terciptanya proses belajar mengajar antara siswa dan guru didalam kelas. Menurut Yaumi (dalam Utari, 2021) media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik dalam bentuk perangkat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin suatu interaksi berupa benda asli, bahan cetakan, efek visual, video, audio visual, multimedia dan jaringan. Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari pada proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sangat banyak jenisnya salah satunya media pembelajaran berbasis TIK, yaitu multimedia berbasis Power Point. Menurut Istiningsih (dalam Octaviani, 2021) adalah Microsoft Poweir Point dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran jadi lebih menarik, terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan efisien pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan power point dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Selanjutnya menurut Rusman (dalam Humairah, 2021) power point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi berbentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk animasi, tulisan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 februari 2023 di SDN 42 Pekanbaru pada salah satu guru kelas V yakni Ibu Y, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran seperti Power Point Interaktif belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering dipakai selama ini masih memanfaatkan meidia gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran siklus air, karna dengan memanfaatkan penggunaan media gambar ini sangat mudah dijangkau yaitu dengan menggunakan karton sebagai media pembelajaran. Pada media gambar memiliki kekurangan diantaranya biaya pembuatan media yang cukup murah hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai media, tidak menggunakan audio hanya berfokus pada gambar saja sehingga membuat siswa merasa bosan, siswa tidak tertarik belajar dikarenakan media yang digunakan kurang menarik karena media yang ditampilkan hanya satu arah yaitu diam, tidak adanya suara atau audio, dan pendukung lainnya. Selanjutnya bila gambar yang hendaknya digunakan tidak tepat dan tidak jelas dengan isi materi pembelajaran maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu materi yang diajarkan guru kepada siswa kelas V yaitu pada mata pelajaran IPA (siklus air) guru hanya menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan hanya membaca kemudian peserta didik mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Kebutuhan materi pada materi siklus air ini dapat dilihat dari kesesuaian materi pembelajaran pada materi ipa(siklus air). Kemudian segi bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dipahami serta penyajian materi yang sesuai dan menarik, mudah dipahami oleh peserta didik.

Untuk memenuhi standar pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi selama proses pembelajaran. Media berbasis teknologi memanfaatkan perangkat elektronik yaitu

komputer, laptop dan sejenisnya. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu media powerpoint. Menurut Azhar Arsyad (dalam Syavira, 2021) Microsoft Power Point adalah salah satu Microsoft software yang dirancang khusus untuk menampilkan suatu program multimedia yang menarik, dan mudah dalam pembuatan serta penggunaannya. Dengan menggunakan fitur-fitur diantaranya audio, video dan animasi yang ada didalam power point serta materi yang akan disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kelebihan dari power point tersebut nampaknya belum begitu menarik perhatian guru untuk memanfaatkan program power point sebagai media pembelajaran. karena tidak semua guru bisa menguasai teknologi dan komunikasi terutama pada microsoft power point interaktif, kemudian faktor usia guru yang sudah lanjut usia merasa tidak mampu untuk mengoperasikan dan menyiapkan media power point, guru yang tidak terbiasa dengan menggunakan media power point mereka akan merasa memakan banyak waktu pembelajaran. Menurut Isroi (dalam Damitri, 2020) kelebihan dari power point interaktif adalah mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dapat digunakan secara individu dan kelompok, biaya pembuatannya tidak mahal, bisa dibuat sendiri melalui microsoft power point dilaptop maupun komputer, memiliki daya tarik pada tampilannya dan dapat digunakan berkali-kali

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada Materi IPA (Siklus Air) tema 8, subtema 1, pada pembelajaran 2 kelas V SDN 42 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiono (dalam Syavira, 2021) Penelitian (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk kemudian menguji produk tersebut apakah layak untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan manajemen pembelajaran. Peneliti menggunakan Model pengembangan power point interaktif ini menggunakan model pengembangan 4-D ini dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatarbelakangi pada penelitian ini. Namun pada penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai tahap development (pengembangan). Tahap define (pendefinisian) dilakukan dengan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. tahap design (perancangan) dilakukan rancangan produk awal dan membuat storyboard. Pada tahap development (pengembangan) yaitu tahap penilaian ahli dan uji coba pengembangan.

Menginformasikan secara singkat tentang bahan dan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi mata pelajaran/materi yang dipelajari, alat yang digunakan, rancangan percobaan atau rancangan yang digunakan, teknik pengambilan sampel, variabel yang akan diukur, teknik pengambilan data, analisis dan model statistik yang digunakan.

Data penelitian ini diperoleh dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang sumber datanya diperoleh secara langsung. Sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu data dari validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Sedangkan Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari sumber buku, artikel atau jurnal, skripsi serta situs internet yang tentunya berkenan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Sumber data dalam pengembangan media pembelajaran berupa power point interaktif meliputi beberapa ahli dalam bidang media pembelajaran IPA (Siklus Air) pada pembelajaran 2 tema 8 subtema 1 kd 3.8 seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang berupa lembar validasi ahli dan wawancara. Adapun instrumen yang digunakan yaitu

lembar angket validasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Didapatkan dari analisis angket validasi ahli yang telah diberikan, berikut digunakan data untuk menghitung presentase dari pengisian lembar validasi ahli:

$$Va1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Va2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, selanjutnya peneliti melakukan validitas gabungan hasil analisis dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2}{2} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

Va1 = Validasi 1

Va2 = Validasi 2

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Sumber: Ismawati (2021)

Ridwan (dalam Octaviani, 2021:72) nilai yang diperoleh dari rumus tersebut akan dideskripsikan agar memberikan makna pengambilan keputusan pada instrumen menggunakan ketetapan tabel konversi dari kriteria yang telah ditetapkan dan dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria validitas menurut penilaian validator

No.	Kriteria validitas	Tingkat validitas
1.	85,01% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa reivisi
2.	70,01% - 85%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Modifikasi Rahmatul (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran power point interaktif materi Siklus Air Tema 8 Subtema 1 Kd 3.8 Pembelajaran ke 2 kelas IV SDN 42 Pekanbaru. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilakukan selama 1 bulan, dihitung dari proses awal penelitian sampai media power point interaktif dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun proses awal yang harus dilakukan yaitu dengan menentukan tempat dan waktu penelitian. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru kelas V SDN 42 Pekanbaru, untuk mengetahui media pada aspek media pembelajaran yang digunakan, dan permasalahan siswa dan guru. selanjutnya peneliti membuat media power point interaktif, media power point interaktif dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi power point. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap define, desain, development (pengembangan), dan disseminate. Disini peneliti hanya melakukan tahap define, desain dan development (pengembangan).

Media power point interaktif divalidasi oleh 6 validator yang memvalidasi media power point interaktif pada materi IPA (Siklus Air) dikelas V SDN 42 Pekanbaru yaitu:

- 1) Panji Rachmat Setiawan, S.Kom., MMSI (Validator 1 Ahli Media)
- 2) Yuliarni, S.Pd (Validator 2 Ahli Media)

- 3) Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd (Validator 1 Ahli Materi)
- 4) Aisyah Normariza, S.Pd (Validator 2 Ahli Materi)
- 5) Latif, M.Pd (Validator 1 Ahli Bahasa)
- 6) Geni Gustini, S.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa)

Pada tahap ini saran yang diberikan oleh validator akan ditindak lanjuti dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi.

Validator ahli media menilai tentang tampilan media power point interaktif terdapat dua orang validator media yaitu validator 1 dan validator 2 selaku dosen fakultas teknik dari universitas islam riau dan guru kelas V SDN 42 Pekanbaru. Validator ahli media memberikan saran penilaian terhadap produk dengan menggunakan lembar angket validasi. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, selanjutnya peneliti menggunakan perbaikan sesuai komentar dan saran yang telah diberikan.

Dari hasil validasi pertama pada materi pembelajaran IPA (Siklus Air) memperoleh nilai “87,5%” dengan kategori “Sangat valid”, namun walaupun valid masih terdapat beberapa perbaikan yang diberikan. Kemudian nilai yang diperoleh dari Ibu Yuliarni, S.Pd sebesar yang termasuk kedalam kategori valid. Untuk perolehan nilai rata-rata dari kedua ahli sebesar “87,5%” yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Bapak Panji Rachmat Saputra, S.Kom., MMSI selaku validator 1 memberikan saran dan masukan sebagai berikut : disaat kembali kehome atau awal , suara penjelasan berhenti. suara akan mulai tergantung pada menu apa yang dipilih. Hasil validasi tampilan desain media power point interaktif pada validasi kedua yang diperoleh dari gabungan dua validator yaitu validator 1 dan validator 2 yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata presentase 98,9%.

Pada tahap validasi materi ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Dr. Muhammad Fendrik, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau) dan Ibu Aisyah Normariza, S.Pd (Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru). hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata dari gabungan ahli materi “77,0%” dengan tingkat kevalidan “Valid”. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator materi IPA (Siklus Air) yaitu sebagai berikut: Pada desain produk sebelum revisi suara pada penjelasan siklus air tidak tergantung pada menu apa yang dipilih (suara berlanjut). Setelah selesai melakukan validasi peneliti mendapatkan saran perbaikan terhadap media pembelajaran

Setelah power point interaktif diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka akan dilanjutkan dengan validasi kedua ahli materi berikut merupakan hasil penilaian untuk validasi kedua : Hasil aspek materi media power point interaktif diperoleh gabungan dari dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar. Kemudian diperoleh nilai rata-rata adalah sebesar “97,9%” dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”. dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media power point interaktif sudah bagus dan dapat digunakan.

Pada tahap validasi materi ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Latif, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau) dan Ibu Geni Gustini, S.Pd (Guru Sekolah Dasar SDN 42 Pekanbaru). Ahli bahasa memberikan penilaian aspek bahasa pembelajaran didalam media power point interaktif. Dari hasil validasi pertama diperoleh dengan jumlah nilai gabungan rata-rata sebesar “75%” yang termasuk kedalam kategori “Valid”. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator bahasa 1 yaitu: pada bagian kd dan indikator peneliti menulis tentang sebelumnya “entang” setelah melakukan validasi peneliti mendapat saran dan komentar “coba perhatikan lagi penulisan yang baku” sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar. oleh karena itu pada desain produk sesudah revisi peneliti mengganti kata entang menjadi tentang.

Setelah power point interaktif diperbaiki berdasarkan saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi pertama, maka akan dilanjutkan dengan validasi kedua ahli materi berikut merupakan hasil penilaian untuk validasi kedua : hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media

power point interaktif pada pembelajaran IPA (Siklus Air) tema 8 subtema 1 pb 2 kd 3.8. Hasil aspek bahasa media power point interaktif diperoleh gabungan dari dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar. kemudian diperoleh nilai rata-rata adalah sebesar “87,5%” dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”. dan kedua para ahli memberikan komentar bahwa media power point interaktif sudah bagus dan dapat digunakan.

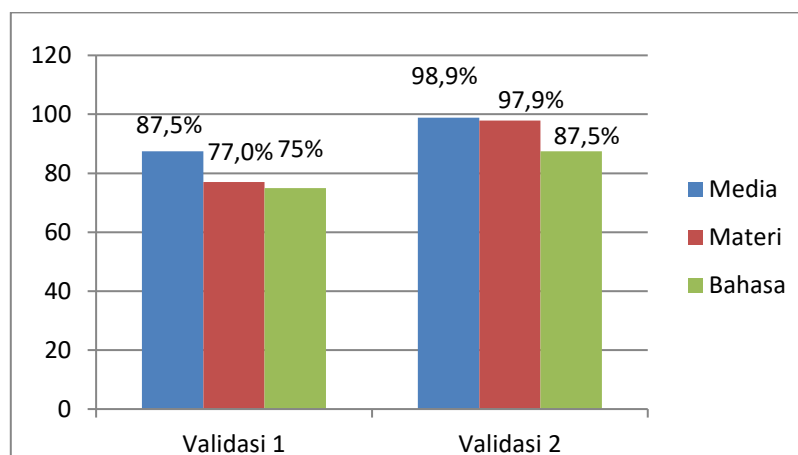
Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan pada media power point interaktif ini sudah tepat dan mudah dipahami oleh siswa SD. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Power Point Interaktif

Uji Validasi	Aspek yang dinilai			Rata-Rata
	Aspek Media	Aspek Materi	Aspek Bahasa	
1	87,5%	77,0%	75%	79,8%
2	98,9%	97,9%	87,5%	94,7%

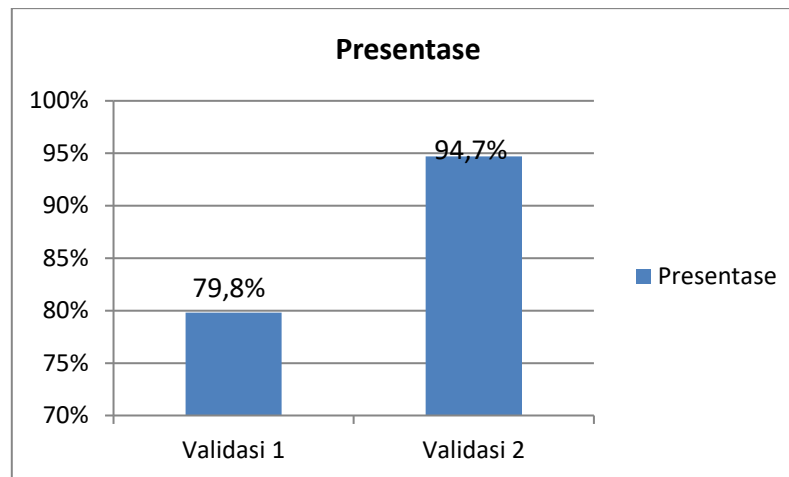
(Sumber : data olahan peneliti)

Tabel diatas merupakan hasil validasi keseluruhan aspek media power point interaktif yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang diperoleh dari 6 validator. Diperoleh rata-rata persentase pada validasi pertama yaitu “79,8%” dan validasi kedua memperoleh persentase “94,7%”. Hasil penilaian seluruh aspek media power point interaktif oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 1. Hasil penilaian seluruh aspek media power point interaktif

Dapat dilihat penilaian media, materi dan bahasa terhadap produk media pembelajaran power point interaktif dengan memperoleh rata-rata skor penilaian pada validasi pertama sebesar 79,8% dan pada validator kedua sebesar 94,7%. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama dan kedua sebanyak 14,9% Perbandingan hasil penilaian media pembelajaran power point interaktif pada validasi pertama dan validasi kedua disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 2; Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Power point interaktif.

Berdasarkan gambar 2 bahwa media pembelajaran power point interaktif mengalami kenaikan 79,8% ke 94,7%. Hal ini terjadi karena peneliti telah memperbaiki media pembelajaran power point interaktif sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh semua validator. Secara keseluruhan media pembelajaran power point interaktif ini sudah dapat dikatakan valid dan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anyan, dkk (dalam Anindya, 2020) yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis power poin dengan hasil yang sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran power point interaktif menarik dan tidak membosankan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Putri & Rezkita (2019) penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis power point interaktif dari ahli.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada materi IPA (Siklus Air), maka dapat diberi kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media power point interaktif dapat dilakukan dengan 3 tahapan yaitu: (1) Define, tahapan dafine ini terdiri dari: awal-akhir, peserta didik, tugas, penetapan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (2) Desigh, merupakan tahapan dimana peneliti akan membuat media pembelajaran dengan menentukan desain dan penentuan komponen media (3) Development, merupakan tahapan memproduksi media yang telah dibuat untuk melakukan uji validasi terhadap ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Peneliti memvalidasi media tersebut kepada 6 orang validator yaitu 2 orang validator ahli media 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli bahasa. Hasil validasi terhadap media pembelajaran power point interaktif sudah mencapai tingkat kevalidan sangat valid. Dengan rata-rata perolehan skor untuk ketiga ahli sebesar 94,7% dengan tingkat kategori sangat valid.

REFERENSI

- Anindya, Arini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD, *Jurnal Education and Technology*, Volume 4, Nomor 1, Juni 2023.
- Humairah, Erfiani. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD. *Prosiding Pendidikan Dasar*, Volume. 1, Nomor 1, Desember 2021, 249–256.
- Ismawati, Siska. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru, Universitas Islam Riau.
- Octaviani, Sri. Widya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis

- Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, Vol. 1, No 2, Oktober 2021, 66–77.
- Prananda Gingga, Wardana Ali, & Darniyanti, Yulia. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, Volume. 1, No 1 2020.
- Pranatawijaya, Viktor, Handrianus. Widiatry. Priskila, Ressa. & Putra, Putu, Bagus. Adidyana. Anugrah. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*. Volume. 5, No 2, November 2019.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar: *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198–1209.
- Prawiyogi, Anggy, Giri. Sadiyah, Tia. Latifatu. Purwanugraha, Andri. & Elisa, Popy, Nur. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5, No 1, Tahun 2021, Halaman 446–452.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*. 4(1), 19.
- Putri, Fida. Amalia. Buana, & Rezkita, Shanta. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu Trihayu. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*. Vol. 5, Nomor 3, Mei 2019.
- Rizki Indrawan. (2021). Effect of Tax Audit and Tax Collection on Tax Revenue. *International Journal of Science, Technology & Management*. 2(6), 2077–2085.
- Setijono, Djoko. (2021). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas VIII.D SMP N 9 Muaro Jambi Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*. Vol. 11, No 1, April 2021, 96-101.
- Suri, F. (2019). Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Xi Sma/Ma Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Islam Riau.
- Syavira, Nadia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No 1, Juni 2021, 84–93.
- Trisiana, Anita. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 10, No 2, November 2021.
- Utari, Siti, & Ramadan, Zaka. Hadikusuma. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume. 5, Nomor 2, Tahun 2021, hal 2810–2815.