



## **Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SDN Natakupe**

**Maria Ines Teresa Pare<sup>1)</sup>, Maria Patrisia Wau<sup>2)</sup>, Yohanes Vianney Sayangan<sup>3)</sup>, Dek Ngurah Laba Laksana<sup>4)</sup>**

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, Indonesia

[inespare150@gmail.com](mailto:inespare150@gmail.com)<sup>1)</sup>, [mariapatrisiawau@gmail.com](mailto:mariapatrisiawau@gmail.com)<sup>2)</sup>,

[johnsayanganwikul71@gmail.com](mailto:johnsayanganwikul71@gmail.com)<sup>3)</sup>, [laba.laksana@citrabakti.ac.id](mailto:laba.laksana@citrabakti.ac.id)<sup>4)</sup>

---

**INFO ARTIKEL**

**Kata Kunci:** Pendekatan Sainifik, Pengembangan Media, *PowerPoint* interaktif.

---

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mendesain media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Natakupe. 2) menguji kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Natakupe. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Development*) dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN Natakupe, dengan jumlah siswa 8 orang. Pada penelitian pengembangan ini uji lapangan dilaksanakan di kelas IV SDN Natakupe. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPAS layak untuk digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran IPAS khusus pada materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi”. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujicoba ahli antara lain sebagai berikut. 1) hasil ujicoba oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 86% berada pada kategori Sangat Layak, 2) Hasil ujicoba oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 80% dan berada pada kategori Layak. 3) Hasil ujicoba ahli desain diperoleh skor rata-rata sebesar 88% dan berada pada kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan respon pengguna produk yakni 1) respon guru sebesar 98% dan berada pada kategori sangat layak, dan 2) respon siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 100% dan berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dapat dijadikan sebagai media utama dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Natakupe.

**Keywords:** *Scientific Approach, Development, PowerPoint.*

*Scientific Media interactive*

---

**ABSTRACT**

*The aim of this research is to 1) design interactive PowerPoint learning media based on a scientific approach for class IV science and science learning at SDN Natakupe. 2) test the feasibility of interactive PowerPoint learning media based on a scientific approach in class IV science and science learning at SDN Natakupe. The type of research used is R&D (Research & Development) and a modification of the ADDIE development research stages (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research was conducted at SDN Natakupe, with a total of 8 students. In this development research, field tests*

---

---

*were carried out in class IV at SDN Natakupé. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that interactive PowerPoint media based on a scientific approach to science subjects is suitable for use as the main media in learning sciences specifically on the material "Plants are the Source of Life on Earth". This can be seen from the results of expert trials, including the following. 1) the results of trials by material experts obtained an average score of 86% and were in the Very Decent category, 2) The results of trials by media experts obtained a score of 80% and were in the Decent category. 3) The design expert's trial results obtained an average score of 88% and were in the very feasible category. Meanwhile, based on product user responses, namely 1) teacher responses were 98% and were in the very feasible category, and 2) student responses obtained an average score of 100% and were in the very feasible category. Thus, it can be concluded that interactive PowerPoint media based on a scientific approach can be used as the main media in science learning for class IV students at SDN Natakupé.*

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah membawa perubahan signifikan di seluruh dunia, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal. Dengan adanya platform pembelajaran online dan alat interaktif, siswa kini dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar. Namun, meskipun ada banyak manfaat, penggunaan teknologi juga menyoroti tantangan, seperti kesenjangan digital di mana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap internet dan perangkat yang diperlukan.

Tantangan lain yang perlu diatasi termasuk infrastruktur yang tidak memadai di beberapa sekolah, keterampilan digital yang bervariasi di antara guru dan siswa, serta risiko terkait privasi dan keamanan data. Selain itu, resistensi terhadap perubahan dalam metode pengajaran dapat menghambat adopsi teknologi baru. Untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pendidikan, diperlukan kerjasama antara pemerintah, institusi pendidikan, dan sektor swasta untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan inklusif, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari inovasi ini.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar. Dunia pendidikan dan IPAS saling mempengaruhi dan berhubungan sangat erat. IPAS bukan hanya pelajaran di sekolah, dan IPAS juga merupakan fondasi untuk pengembangan individu yang lebih luas. Kurikulum 2013 menyebut mata pelajaran IPAS sebagai (IPA) Ilmu Pengetahuan Alam dan (IPS) Ilmu Pengetahuan Sosial. melainkan, dalam kurikulum merdeka belajar, kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi satu mata pelajaran. IPAS mempelajari mengenai cara makhluk hidup dan benda mati berinteraksi di alam semesta, serta cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Siswa dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu dalam belajar melalui pembelajaran ini, dan diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam memelihara, menjaga, dan melindungi sumber daya di lingkungan mereka

serta menumbuhkan rasa ingin cari tahu untuk mempelajari peristiwa yang terjadi di sekitar mereka (Azzahra et al., 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting untuk memperdalam pemahaman siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang alam sekitar dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk mempelajari fenomena yang ada di dekat kita, menjelajahi pemahaman tentang alam semesta dan bagaimana ia berfungsi dan berhubungan dengan kehidupan manusia, dan memahami konsep-konsep yang dibahas dalam IPAS dan menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. IPAS juga bertujuan untuk memberi siswa pengetahuan, kemampuan, dan perspektif yang diperlukan untuk memahami dunia alam dan sosial di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas IV SDN Natakupe, beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran yang kurang interaktif, seperti gambar dan poster, sering digunakan dalam kelas. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan media yang digunakan tidak mendorong mereka berpartisipasi secara terlibat dan berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, siswa menghadapi kesulitan untuk memahami dan mengingat materi yang diajarkan, ini juga dapat membuat siswa tidak memahami konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan telaah dokumen ditemukan hasil nilai ulangan bahwa dari 8 peserta didik, hanya ada 3 peserta didik atau sebesar 37,5% siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 5 peserta didik atau 62,5% belum mencapai KKM pada pembelajaran IPAS. Dengan demikian, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena, guru harus menarik perhatian siswa dan memastikan bahwa materi yang mereka sampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Media dapat didefinisikan sebagai segala jenis dan cara proses penyampaian informasi atau pesan dari pihak pengirim kepada pihak penerima, ini memiliki kemampuan untuk siswa diberi dorongan untuk memperoleh perspektif, pengetahuan, atau keahlian yang relevan dengan informasi yang disampaikan, serta merangsang pikiran mereka dan mengalihkan perhatian (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018:3). Sarana untuk belajar berfungsi sebagai penghubung yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dengan demikian siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan. Media pembelajaran ini juga berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan pesan dan informasi (Nurseto, 2012). Ardiana (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk dengan mudah memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Ini karena media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi dan topik materi yang disampaikan oleh guru (Theresia, 2023).

Dengan memilih media yang tepat, pendidik akan lebih mudah menyampaikan pelajaran. *PowerPoint* adalah alat pembelajaran yang menarik yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak-anak usia dasar. Menurut Andriani (2016), *PowerPoint* adalah salah satu program dari *Microsoft Office* yang bisa digunakan untuk ditampilkan

di layar komputer dengan bantuan *LCD proyektor*. Pendekatan saintifik ini untuk pembelajaran berbasis *PowerPoint*, dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi dengan sistem pengontrol yang mampu digunakan oleh para pemakai. Metode ini dirancang untuk menjadi pembelajaran interaktif. Salah satu jenis media multimedia adalah *PowerPoint* interaktif. Selain pemanfaatan media, keunggulan pembelajaran dikelas juga dapat dinilai melalui penerapan model atau pendekatan pembelajaran yang sesuai, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu pendekatan saintifik.

Proses pembelajaran yang menggunakan keilmuan disebut pendekatan saintifik. Metode ini melibatkan serangkaian kegiatan dalam menyiapkan data dengan cara pengamatan langsung, memberikan pertanyaan, dan pencarian, serta mengelolah dan kemudian mengkomunikasikan data tersebut. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berpikir terstruktur, pemahaman konsep yang lebih mendalam, kemampuan komunikasi yang lebih efektif, memupuk motivasi untuk belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah semua tujuan dari pendekatan saintifik. Mata pelajaran IPAS adalah salah satu bentuk pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk mempertimbangkan konsep secara kritis.

Kurikulum Merdeka menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan siswa di era digital saat ini. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi menjadi semakin mendesak. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

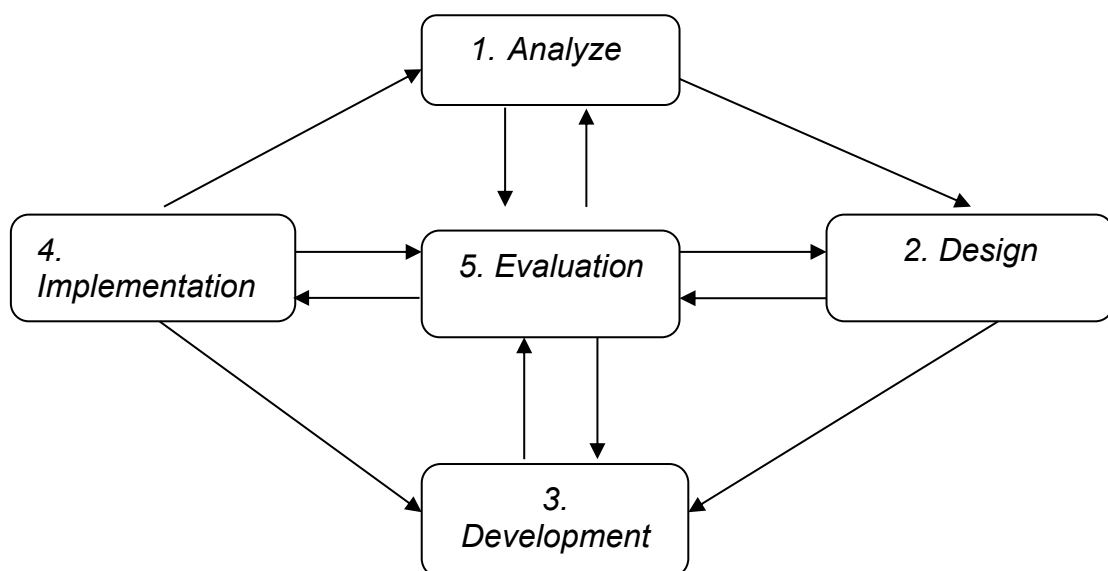
Metode pembelajaran inovatif, seperti penggunaan media *PowerPoint* interaktif, sangat sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan pendekatan saintifik dalam pengembangan media pembelajaran menjadi sangat relevan, tidak hanya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Tujuan dari pendekatan saintifik ini adalah dengan tujuan pencapaian memahami belajar dengan unik dan menarik kepada siswa kelas IV sekolah dasar melalui pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Diharapkan dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa tidak hanya akan memperoleh pemahaman teoritis tentang materi IPAS, tetapi juga akan dapat mengimplementasikannya pada aktivitas sehari-hari. Selain itu, siswa diharapkan mampu mencapai beberapa manfaat dari penggunaan media ini: 1) Meningkatkan motivasi belajar: *PowerPoint* interaktif dikembangkan dan dibuat untuk dijadikan proses pembelajaran Lebih menarik perhatian dan memberikan kesenangan bagi siswa. Dengan menggunakan animasi dan transisi, media pembelajaran yang berbasis *PowerPoint* dapat memikat perhatian siswa dan memperbaiki keinginan mereka

untuk belajar. 2) Meningkatkan keterlibatan aktif: Media pembelajaran interaktif memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar menjadi lebih signifikan Karena siswa tidak hanya menjadi pendengar selain itu juga siswa bisa berinteraksi langsung berkaitan dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang mengaplikasikan pendekatan saintifik dalam mengajarkan IPAS kepada peserta didik kelas IV sangat layak untuk diterapkan dalam penelitian pengembangan serta analisis dari penelitian-penelitian sebelumnya dikelas.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah pengembangan ADDIE menurut Lee & Owens yang dalam pengembangannya terdapat 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Saputri, Dina & Zakaria, 2022). Teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui 1) Observasi, 2) Wawancara, dan 3) Angket. Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan yaitu pada bulan Agustus sampai Desember tahun 2023, dan dilakukan secara langsung di SDN Natakupe dengan memperhatikan dan mengamati proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka antar guru dengan siswa. Selain melalui kegiatan observasi, peneliti juga memperoleh data melalui kegiatan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN Natakupe untuk memperoleh informasi terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap harinya. Selain itu peneliti juga menggunakan angket, angket diberikan kepada beberapa ahli pada saat melakukan uji coba ahli desain pembelajaran, uji coba produk yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Natakupe yang berjumlah 8 orang.



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE**  
Sumber. Sofnidar & Yuliana (2018).

Lima langkah dalam prosedur pengembangan mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi seperti terlihat pada Gambar 1.

### **Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini, pendekatan saintifik digunakan untuk menganalisis pengembangan media *PowerPoint* interaktif. Ini dilakukan dengan tujuan menguatkan bahwa produk yang akan dibuat dapat memenuhi persyaratan pemakai. Salah satu syarat yang dievaluasi adalah sebagai berikut: 1) Analisis kebutuhan dan karakter peserta didik: Analisis kebutuhan memeriksa pada ketersediaan bahan ajar sebagai sumber utama yang menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis karakter memeriksa bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari hal ini untuk menjamin pengembangan produk selaras dengan karakteristik siswa. 2) Analisis kurikulum: Hasil analisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS adalah pencapaian pembelajaran tentang tumbuhan sebagai sumber kehidupan di Bumi. Pencapaian ini termasuk: (1) Peserta didik memahami bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya; (2) Peserta didik memahami peran tumbuhan dalam menyediakan udara yang kita hirup untuk bernapas; dan (3) Peserta didik memahami pentingnya keberadaan tumbuhan di Bumi.

### **Design (Desain)**

Pada tahap ini, peneliti akan menyusun konsep produk, memilih format produk, merancang perangkat pembelajaran awal, serta menyiapkan instrumen penelitian. Produk yang akan dikembangkan disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan dan karakteristik peserta didik, untuk membantu dan mendukung mereka berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan format produk yang ditetapkan disesuaikan dengan materi dan pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pendekatan saintifik dan penilaian otentik (*authentic assessment*). Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah membuat media *PowerPoint* Interaktif yang didasarkan pada pendekatan saintifik yang dihasilkan memenuhi kriteria yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media *PowerPoint* interaktif tersebut dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan format *PowerPoint*.

### **Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini, peneliti sedang mengembangkan prinsip-prinsip desain dalam penggunaan dan pembuatan produk dengan menerapkan pendekatan saintifik yang dibuat dalam format media *PowerPoint*. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli media dengan memberikan lembar penilaian perangkat pembelajaran. Proses validasi bertujuan untuk mengumpulkan masukan dan perbaikan dalam pengembangan produk, sehingga media *PowerPoint* interaktif berlandaskan pendekatan saintifik yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan.

### **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada pengguna produk yaitu siswa. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 8 siswa di SDN Natakupe. Adapun langkah yang dilakukan peneliti pada saat melakukan uji coba dengan membagikan, mengarahkan dan menerangkan isi media *PowerPoint* berbasis pendekatan saintifik.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Dalam model desain pembelajaran *ADDIE*, evaluasi menjadi salah satu langkah terakhir. Tahap ini mampu digunakan dalam setiap empat tahap sebelumnya, yang disebut evaluasi formatif, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan revisi. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengevaluasi keberhasilan sistem pembelajaran yang diterapkan untuk menilai apakah hasilnya memenuhi harapan awal. Aspek yang dinilai dalam media pembelajaran yang mencakup analisis kebutuhan, desain media, persiapan perangkat pembelajaran, serta penerapannya. Dengan adanya evaluasi ini, Produk *PowerPoint* yang dikembangkan oleh peneliti yang berbasis pendekatan saintifik diperkirakan mampu dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna, yaitu guru dan siswa.

Pada penelitian ini, diterapkan dua pendekatan analisis yaitu, data yang terkumpul dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif menggambarkan proses pengembangan, menggunakan masukan dan rekomendasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Analisis deskriptif kuantitatif menggambarkan proses pengembangan. Untuk mencapai kesimpulan, kriteria yang tercantum pada Tabel 1 tingkat validitas digunakan sebagai acuan.

**Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media**

86% - 100%	A. Sangat Layak
71% - 85%	B. Layak
56% - 70%	C. Cukup Layak
<55%	D. Kurang Layak

(Sumber: Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang berbasis pendekatan saintifik dianggap memiliki tingkat validitas atau kualitas yang baik apabila mencapai minimal kategori "Layak" dalam kriteria validitas yang ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran IPAS. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE*, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari hasil-hasil penelitian ini:

#### 1. Tahap analisis

Pada tahap ini, guru kelas IV SDN Natakupe diwawancarai untuk melakukan analisis sifat-sifat dan kebutuhan peserta didik serta analisis kurikulum. Kesimpulan berdasarkan analisis ini, digunakan sebagai dasar dalam membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV. Karena setiap peserta didik memiliki cara belajar yang unik ditemukan bahwa terdapat variasi tingkat pemahaman di antara siswa. Beberapa siswa memiliki lebih mudah menyerap informasi setelah mengamati dan mendengarkan penjelasan guru, sementara

yang lain lebih efektif belajar dengan cara bermain atau langsung mempraktikkan materi. Sehingga media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini yang didasarkan pada pendekatan saintifik, pada akhirnya dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti sedang membuat garis besar materi yang sesuai dengan analisis hasil pembelajaran mata pelajaran IPAS. Garis besar ini akan digunakan untuk menciptakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang menggunakan pendekatan saintifik. *PowerPoint* interaktif ini disusun untuk memenuhi kebutuhan siswa yang bekerja di lapangan. Media ini dibuat sedemikian rupa sehingga siswa merasa senang dan tertarik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat mereka menjadi tertarik dan mendorong mereka untuk memperhatikan dan menyimak penjelasan guru terkait materi. Dalam pengembangan media *PowerPoint* ini, digunakan pendekatan saintifik, yang terbagi menjadi lima langkah: mengamati, menanyakan, mengumpulkan atau melakukan eksperimen, menggali atau mengelola informasi, dan mengkomunikasikannya. Gambar 2 menunjukkan hasil dari pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang berbasis pendekatan saintifik untuk mata pelajaran IPAS.



**Gambar 2. Media Edukasi *Powerpoint* Interaktif Yang Menggunakan Pendekatan Saintifik Untuk Materi IPAS**

## 3. Tahap Pengembangan

Di tahap ini, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan dasar pendekatan saintifik telah dilakukan. *Draft* awal dari media ini untuk mata pelajaran IPAS telah dibuat dan telah diuji kelayakannya oleh para ahli. Hasil uji ini dapat diperhatikan pada bagian berikut:

### 1) Hasil Uji Coba Ahli Materi

Kesesuaian materi dengan tujuan kurikulum, kesesuaian menggunakan kompetensi dasar, urutan yang tepat, dan penjelasan yang memadai adalah beberapa metrik yang digunakan untuk validasi ahli materi, keberagaman contoh materi, kelengkapan latihan, kesesuaian tes dengan materi, serta kecukupan materi untuk pembelajaran IPAS. Validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 86%, yang dianggap sangat layak

2) Hasil Ujicoba Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan terhadap dua penilaian, yaitu aspek visual dan aspek program. Aspek tampilan dapat diuji berbagai elemen seperti kejelasan materi, kejelasan materi, ukuran *font*, kombinasi warna, posisi tombol, kualitas gambar, kualitas tampilan media secara keseluruhan, kesesuaian animasi dan transisi, kesesuaian *hyperlink*, dan tata letak teks, gambar dan video. Sementara itu, dalam aspek program yang diuji mencakup kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media, tingkat interaktivitas media bagi siswa, serta kemampuan media untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata 80, dengan persentase 80%, yang dianggap Layak.

3) Hasil Ujicoba Ahli Desain

Uji coba terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis saintifik untuk mata pelajaran IPAS dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran *PowerPoint* kepada ahli desain beserta lembar instrumen penilaian. Validasi oleh ahli desain meliputi beberapa komponen rencana pembelajaran. Hasil validasi dari ahli desain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88%, setelah divalidasi oleh para ahli, sarana presentasi *PowerPoint* interaktif yang dirancang dengan pendekatan saintifik untuk pembelajaran IPAS, digolongkan dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai sarana belajar dan mengajar. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan pada pengguna produk, yaitu siswa kelas IV SDN Natakupe.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba pada *PowerPoint* interaktif berbasis saintifik yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli, dengan melibatkan pengguna produk, yaitu siswa kelas IV SDN Natakupe. Uji coba ini dilakukan oleh guru wali kelas yang memimpin proses pembelajaran. Penggunaan media *PowerPoint* mampu memikat perhatian siswa dalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan situasi dalam kelas yang lebih menghibur. Di samping itu, untuk menyajikan materi dalam bentuk *PowerPoint* interaktif, media juga dilengkapi dengan kuis. Kuis ini menggunakan aplikasi *WordWall*, di mana siswa harus mencari jawaban yang benar sejalan dengan materi yang sudah dipelajari. Kegiatan ini dilakukan secara mandiri oleh siswa, kemudian hasilnya dibahas bersama. Proses pembelajaran berlangsung dengan lancar dan penuh partisipasi. Setelah produk diuji coba, angket disediakan bagi guru dan siswa kelas IV untuk memberikan masukan mengenai praktisnya produk yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 2. Rekapitulasi Respon Pendidik Dan Pelajar Pada Angket.**

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>
Guru	98%
Siswa	100%

Berdasarkan Tabel 2, respon guru dan siswa terhadap produk menunjukkan *persentase* respon guru sebesar 98% untuk kategori "Sangat Layak" dan respon siswa 100% untuk kategori "Sangat Layak". Melalui analisis tanggapan guru dan siswa, secara keseluruhan, dapat dinyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik sudah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan materi 'Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi' di Kelas IV SDN Natakupe.

#### 5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi didasarkan pada data yang didikumpulkan dari saran dan komentar ahli, serta hasil uji coba pengguna produk pada tahap implementasi. Hasil Pengembangan ini memperlihatkan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang berlandaskan pendekatan saintifik yang dirancang untuk mata pelajaran IPAS bagi siswa di kelas IV SDN Natakupe layak digunakan sebagai sumber belajar.

### PEMBAHASAN

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini dirancang khusus dalam membantu siswa kelas IV SD dalam mendukung pembelajaran IPAS, dengan fokus pada topik materi "Tumbuhan Sebagai Sumber Kehidupan di Bumi". Produk ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus membantu memungkinkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan. Sebagai media digital yang mengikuti perkembangan teknologi, produk ini memiliki potensi penggunaan jangka panjang. Pada pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik terbukti efektif. Menurut Dewi dan Setiawan (2021), penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan mempermudah pemahaman konsep IPA. Penelitian ini mengungkapkan bahwa *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik memberikan memberikan pembelajaran yang lebih memikat dan mendukung perkembangan siswa. Sari dan Astuti (2020) juga melakukan penelitian mengenai media *PowerPoint* interaktif dan menemukan bahwa media ini meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah dalam mata pelajaran IPA. Mereka juga mencatat bahwa elemen-elemen interaktif seperti audio, animasi, dan kuis dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Pradana dan Suryani (2019) menyatakan bahwa media ini efektif dalam menumbuhkan aktivitas siswa dan hasil belajar yang lebih baik, terutama dalam memahami konsep-konsep IPA yang lebih abstrak.

Media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik dapat memperdalam pemahaman konsep siswa, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan seperti yang dikemukakan oleh Hidayati dan Gunawan (2022). Penelitian oleh Rohman dan Fauzi (2020) juga menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif membantu siswa memahami materi yang lebih kompleks melalui simulasi dan animasi yang menarik. Keunggulan media ini dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa juga terlihat dalam penelitian oleh Alfiani dan Prasetyo (2018), yang

mengungkapkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis ketika menghadapi permasalahan berbasis IPA.

Penelitian-penelitian yang dimaksud menjelaskan bahwa *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide IPA dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kelas. Oleh karena itu, media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pendidikan dasar, termasuk dalam pelajaran IPAS kelas IV, berkaitan dengan topik materi “Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi”. Berawal dari masalah yang ditemukan dalam KBM (kegiatan belajar mengajar) yang sering mengaplikasikan sarana pembelajaran yang non-interaktif, misalnya gambar dan poster, yang digunakan berulang kali. Inilah yang mendorong pengembangan media pembelajaran ini. Karena media tersebut tidak meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tetapi siswa masih menunjukkan sikap pasif. Di samping itu, siswa kesulitan dalam mengerti dan mengingat materi pelajaran, yang menyebabkan mereka tidak memahami teori yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS. Akibatnya, siswa merasa tidak tertarik dan kehilangan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu peneliti berusaha menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk materi IPAS di kelas IV dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardhiah & Akbar (2018), yang menunjukkan bahwa jenis media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar dan proses pembelajaran. Penggunaan media *PowerPoint*, misalnya, dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Susanti et al. (2020) dan didukung oleh Misbahudin et al. (2018). Penggunaan media *PowerPoint* ini juga mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga dijadikan sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan angket tanggapan siswa mengenai media *PowerPoint* interaktif terlihat sangat positif, menurut penelitian Warkintin & Mulyadi (2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif sangat layak dijadikan media utama dalam pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh adanya ikon dan animasi bergerak di media tersebut, yang memberikan siswa gambaran langsung tentang topik yang mereka pelajari serta simulasi yang menantang mereka untuk menjawab pertanyaan. Proses pembelajaran menggunakan media animasi dapat merangsang siswa agar lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menurut Saputri (2022). Animasi memiliki kelebihan mengarahkan siswa agar lebih bersemangat dalam belajar tetapi Kelemahan terletak pada upaya membuatnya terlihat nyata meskipun tanpa adanya.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan penelitian ini. Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Anggraini (2021) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif dengan Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas V, Manuaba (2021) tentang Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI, Reinita (2022) mengenai Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif dengan Model PBL pada Pembelajaran Tematik di SD, serta

Saputri (2022) tentang Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif dengan Model PBL pada Pembelajaran Tematik di SD, memiliki perbandingan dengan penelitian ini dalam hal validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif yang mengadopsi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPAS sangat layak digunakan sebagai media utama untuk materi "Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi." Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji coba oleh para ahli, yaitu: 1) uji coba oleh ahli materi dengan skor rata-rata 86%, yang masuk dalam kategori sangat layak, 2) uji coba oleh ahli media dengan skor rata-rata 80%, yang berada dalam kategori layak, 3) uji coba oleh ahli desain dengan skor rata-rata 88%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respon dari pengguna produk menunjukkan bahwa: 1) respon guru dengan skor rata-rata 98%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan 2) respon siswa dengan skor rata-rata 100%, yang juga berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis pendekatan saintifik sangat tepat digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV di SDN Natakupe.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, R., & Prasetyo, Z. K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa*. *Education Review*, 15(4), 102-109. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.10.004>
- Anggreani, A.L., Huda, C., & Setianingsih, E.S. (2018). Pengaruh Strategi Card Sort Berbantu Media Gambar terhadap Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (4), 364-370.
- Ardiana, N., Rohana., Hera, T. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Saintifik Approach Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 873-885.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 37.
- Dewi, M. A., & Setiawan, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 31310. <https://doi.org/10.17509/jpd.v12i3.31310>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 291-299.
- Hidayati, N. F., & Gunawan, G. (2022). *Pengembangan PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan*, 102(2), 35-45. <https://doi.org/10.1093/jped/102.2.35>

- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8 (1).
- Indriani, Y., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD. *FONDATIA*, 7 (1), 211-221.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49–58. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43–48. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Musfiqon. (2012). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14 (1), 49-55.
- Nurseto, T. (2012). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, 1(2), 66–77. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Pradana, F., & Suryani, L. (2019). *Penerapan PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 51-60. <https://doi.org/10.1016/j.jip.2019.01.001>
- Rohman, F., & Fauzi, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Sainifik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia*. *Jurnal Edukasi Pembelajaran*, 10(11), 2020. <https://doi.org/10.15388/jep.2020.11.2>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y., Windari, S., & Reski, S. (2022, February 4). Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Saputri, A. A., Dina, L.N.A.B., & Zakaria, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (3), 165-179.
- Sari, L. H., & Astuti, S. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 7815723. <https://doi.org/10.1155/2020/7815723>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179–192. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Syarifuddin, S., Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1 (2)
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>

Maria Ines Teresa Pare<sup>1)</sup>, Maria Patrisia Wau<sup>2)</sup>, Yohanes Vianney Sayangan<sup>3)</sup>, Dek Ngurah Laba Laksana<sup>4)</sup>

Theresia, R. A. (2023). Pengembangan Media Vidio Blok (Vlog) berbasis Kearifan Lokal Materi Kegunaan dan Siklus Air pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika dan sains*, 11(1), 191-204.

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)