

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
BERBASIS KARAKTER TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT  
KITA PADA SUBTEMA 2 KELAS V SD NEGERI BOROWETAN**

Ade Dwi Cahyani<sup>1</sup>, Titi Anjarini<sup>2</sup>, Muflikhul Khaq<sup>3</sup>  
e-mail: [adhedwicahya030@gmail.com](mailto:adhedwicahya030@gmail.com), [anjarini@umpwr.ac.id](mailto:anjarini@umpwr.ac.id), [muflikhul.khaq@umpwr.ac.id](mailto:muflikhul.khaq@umpwr.ac.id)  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

**Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter materi tema 8 lingkungan sahabat kita pada subtema 2 sebagai media pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memberi stimulus respon kepada siswa supaya pembelajaran menjadi mudah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan RnD dari Sugiyono yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, serta penilaian oleh praktisi. Nilai rata-rata hasil validasi ahli media yaitu 3,61 termasuk dalam kategori “sangat valid” atau sangat layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 3,16 termasuk dalam kategori “valid” atau layak digunakan. Sedangkan, rata-rata hasil penilaian oleh praktisi yaitu 3,72 termasuk dalam kategori “sangat valid” atau sangat layak digunakan. Kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter diperoleh dari angket respon siswa. Rata-rata respon siswa uji coba skala kecil yaitu 3,59 skala sedang yaitu 3,53 dan skala operasional yaitu 3,57. Sehingga, hasil dari penilaian respon siswa terhadap media tersebut dikatakan sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Powerpoint* Interaktif, Karakter

**Abstract**

*This research and development research to develop and determine the feasibility of interactive powerpoint media based on the material in theme 8 of our friend's environment in sub-theme 2 as a learning medium for fifth grade elementary school students. Learning media is a tool that can be used to assist the process of teaching and learning activities that aim to provide a stimulus response to students so that learning becomes easy.. This study uses a development model R n D from Sugiyono, namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.). The feasibility of character-based interactive powerpoint media was obtained from the validation results of media experts, material experts, and assessments by practitioners. The average value of the media expert's validation results, which is 3.61, is included in the "very valid" category or very feasible to use. The results of the validation by material experts, namely 3.16, are included in the "valid" category or suitable for use. Meanwhile, the average result of the assessment by practitioners is 3.72 which is included in the "very valid" category or very feasible to use. The practicality of character-based interactive powerpoint media was determined from the results of student response questionnaires. The average value of the student's response to the small-scale trial was 3.59, the medium scale was 3.53 and the operational scale was 3.57. Thus, the results of the assessment of student responses to the media are said to be very practical.*

**Keywords:** Development, *Interactive powerpoint*, Characters

## Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik kepada peserta didik yang mempunyai tujuan yaitu untuk memperbaiki moral, mengembangkan pengetahuan agar menjadi lebih baik disebut pendidikan, menurut (Marisyah, 2019). Salah satu tujuan pendidikan jenjang sekolah dasar yaitu untuk mengembangkan karakter siswa. (Samani dan Haryanto, 2019) mengemukakan bahwa karakter adalah nilai dasar yang bisa membangun kepribadian diri seseorang terbentuk karena keturunan ataupun lingkungan. Karakter dapat dibentuk melalui pendidikan. Untuk mengembangkan karakter siswa dapat melalui mata pelajaran salah satunya yaitu pada pelajaran Tema atau sering disebut pembelajaran tematik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru di dalam kelas. Belajar merupakan sebuah kegiatan terencana dan terjadi pada diri manusia semasa hidup. Belajar bisa terjadi karena adanya tindakan antara manusia satu dengan yang lain juga lingkungannya. Pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar mata pelajaran yang diajarkan telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik atau sering disebut mata pelajaran tema merupakan pembelajaran yang dalam satu kegiatan pembelajaran terdapat beberapa materi dari berbagai mata pelajaran yang saling berkait, maka pembelajaran dapat menjadi mudah dan bermakna.

Menurut (Chuseri et al., 2021) faktor yang menyebabkan kualitas belajar siswa rendah yaitu, pembelajaran di kelas monoton, sering disebut pembelajaran berpusat pada guru sehingga belajar terasa membosankan. (Pangestika, n.d.) menyatakan bahwa, anak usia SD akan mudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan secara ceramah oleh guru ataupun hanya melihat buku karena siswa akan sulit memahami apa yang dibaca dan disampaikan. Maka dari itu perlu menggunakan media yang menarik untuk memikat perhatian dan memudahkan pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan suatu bahan atau barang bisa digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran yang bertujuan memberikan stimulus respon siswa supaya pembelajaran menjadi mudah dipahami dan bermakna. Melalui media pembelajaran komunikasi antar siswa dan guru menjadi lebih mudah dipahami dengan baik. Komunikasi merupakan suatu kegiatan mengirimkan informasi dari sumber menggunakan media pembelajaran kepada siswa sebagai penerima informasi. (Nisak et al., 2021) menyatakan bahwa komunikasi guru dengan siswa sangat membutuhkan sarana dan prasarana belajar seperti media pembelajaran agar mendapat hasil yang sesuai dengan hasil yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran.

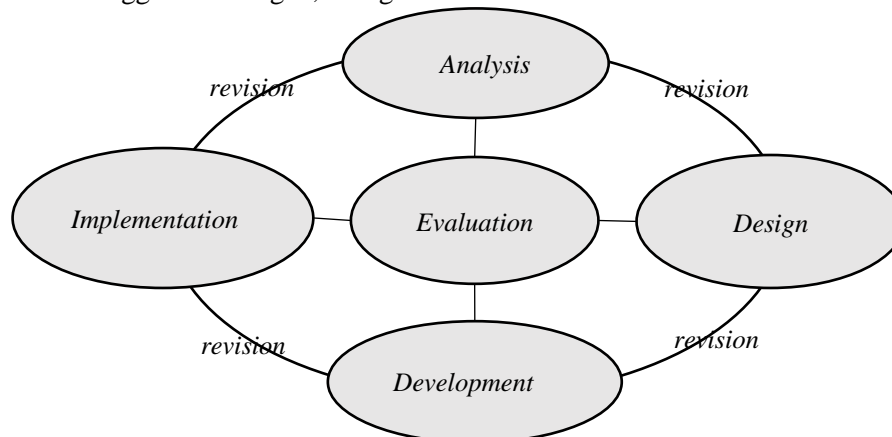
Berdasarkan permasalahan di lapangan, bahwa siswa memerlukan suasana belajar yang lebih menarik sehingga guru kelas V memerlukan media pembelajaran. Media yang diperlukan untuk membantunya dalam mengajar yaitu media yang dibuat dengan multimedia yaitu *powerpoint* interaktif untuk Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada Subtema 2 Kelas V SD. Media *powerpoint* menjadi pilihan utama dalam meningkatkan pemahaman materi yang semula sulit dipahami maka dengan *powerpoint* materi dapat divisualisasikan dengan animasi atau gambar yang ditampilkan sehingga memudahkan siswa dalam belajar, (Rosyid, 2019: 100). Menurut (Putra et al., 2019) bahwa media pembelajaran *powerpoint* dapat menciptakan suasana pembelajaran penuh semangat juga media *powerpoint* lebih mudah disesuaikan dengan keadaan dan media ini dapat digunakan berkali-kali sehingga masih bisa dikembangkan lagi. Melalui media *powerpoint* interaktif materi-materi yang dianggap sulit disampaikan guru dapat disampaikan dengan mudah kepada siswa sehingga siswa tidak hanya membayangkan sesuatu yang sedang dipelajarinya tapi juga bisa mengamati secara tak langsung melalui media *powerpoint* interaktif.

Media *powerpoint* interaktif berbasis karakter merupakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan *software microsoft powerpoint* yang disusun secara sistematis sesuai materi dengan menambahkan pencapaian karakter yang dikembangkan pada pembelajaran. Perkembangan

teknologi sangat pesat yang ditandai dengan bertambah banyaknya sekolah dasar yang menyediakan komputer untuk keperluan pembelajaran dikelas (Anjarini., 2018). Untuk mengatasi kualitas pendidikan di Indonesia sesuai dengan karakter siswa dan ciri khas bangsa serta keprofesionalan guru maka perlu dilakukan pengembangan “Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar Negeri Borowetan”.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:2) “penelitian R&D yaitu penelitian pengembangan yang merupakan cara untuk menghasilkan produk dengan tujuan dan kegunaannya secara ilmiah”. Mulyatiningsih (2011:145) menyatakan bahwa, “penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk baru dengan melalui tahapan pengembangan”. Menurut (Prananda, 2020) mengemukakan bahwa “penelitian R&D metode yang digunakan agar menghasilkan produk tertentu dengan melihat masalah yang akan dianalisis”. Berdasar pengertian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa metode R&D adalah cara ilmiah untuk menghasilkan produk baru melalui tahapan penelitian dan pengembangan untuk keperluan pendidikan. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Analysis* (analisis) yaitu analisis kurikulum dan analisis pengembangan media *powerpoint* interaktif, 2) *Design* (desain) yaitu merancang media *powerpoint* interaktif, 3) *Development* (pengembangan) yaitu pengembangan media dilanjutkan validasi media kepada ahli media dan materi serta merevisi produk, 4) *Implementation* (implementasi) yaitu melakukan uji coba skala kecil, sedang dan operasional, dan 5) *Evaluation* (evaluasi). Tahapan penelitian pengembangan dengan model ADDIE dapat dijelaskan menggunakan bagan, sebagai berikut:



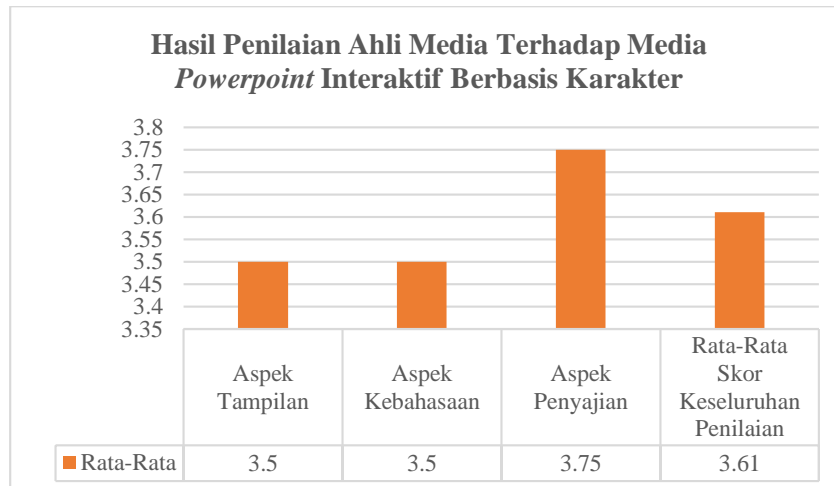
**Gambar 1. Skema Model ADDIE (Sugiyono, 2016)**

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: metode wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Menggunakan instrumen penelitian yaitu: lembar wawancara, angket validasi ahli media dan materi serta lembar penilaian oleh praktisi (guru SD), dan angket respon siswa.

## Hasil dan Pembahasan

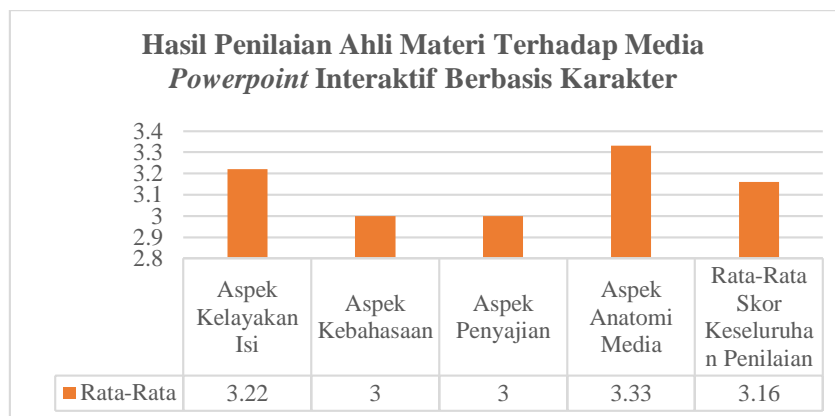
Kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter diperoleh dari hasil kevalidan media oleh validator media, materi dan praktisi. Kepraktisan media ditentukan dari angket respon siswa terhadap media *powerpoint* interaktif berbasis karakter, sebagai berikut:

- a. Hasil Kelayakan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter



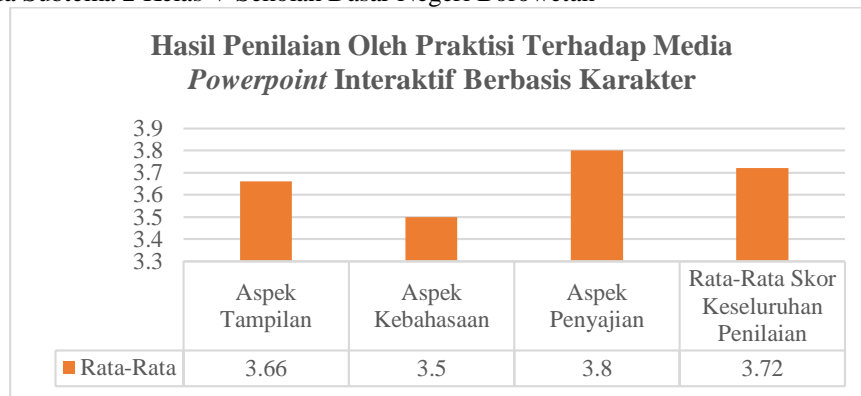
**Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa penilaian validator media dihitung dari skor rata-rata tiap aspek dan keseluruhannya yaitu: aspek tampilan mendapat skor 28 rata-rata 3,5. Aspek kebahasaan skor 7 rata-rata 3,5. Aspek penyajian mendapat skor 30 nilai rata-rata 3,75. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 65 rata-rata 3,61 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kategori “sangat valid” sehingga media *powerpoint* interaktif layak digunakan.



**Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa penilaian validator materi dihitung dari skor tiap aspek dan keseluruhannya yaitu: aspek kelayakan isi mendapat skor 29 rata-rata 3,22. Aspek kebahasaan mendapat skor 12 rata-rata 3. Aspek penyajian mendapat skor 6 rata-rata 3. Aspek anatomi media *powerpoint* interaktif berbasis karakter mendapat skor 10 rata-rata 3,33. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 57 rata-rata 3,16 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kategori “valid” sehingga media *powerpoint* interaktif layak digunakan.



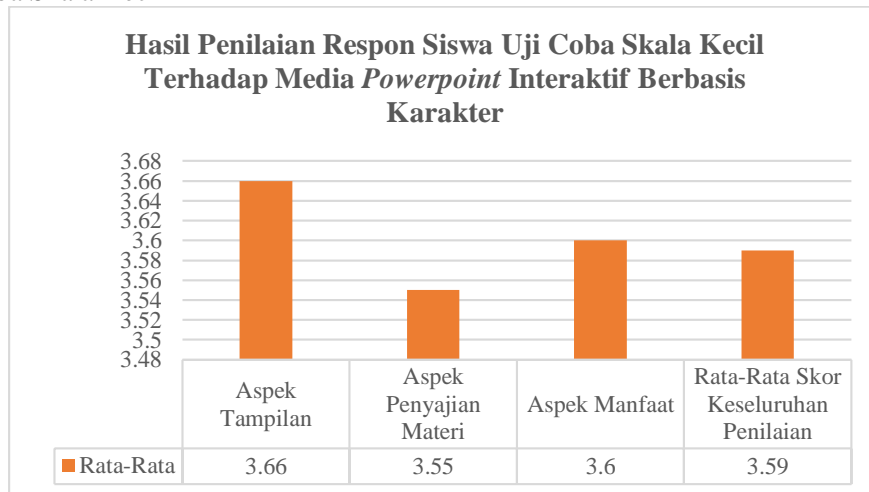
**Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Oleh Praktisi (guru SD)**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa penilaian oleh praktisi dihitung dari skor tiap aspek dan keseluruhannya yaitu: aspek tampilan 3,66. Aspek kebahasaan mendapat skor 7 rata-rata 3,5. Aspek penyajian mendapat skor 38 rata-rata 3,8. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 67 nilai rata-rata 3,72 yang merupakan hasil penilaian kuantitatif. Apabila dikonversikan pada penilaian kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kategori “sangat valid” sehingga media *powerpoint* interaktif layak digunakan.

b. Hasil Kepraktisan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter

Kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter ditentukan dari respon siswa. Hasil respon siswa diperoleh dari uji coba skala kecil, skala sedang, dan skala operasional. Uji coba skala kecil berjumlah 3 siswa, uji coba skala sedang berjumlah 6 siswa sedangkan uji coba skala operasional berjumlah 13 siswa. Berikut adalah hasil respon siswa uji coba skala kecil, uji coba skala sedang dan uji coba skala operasional:

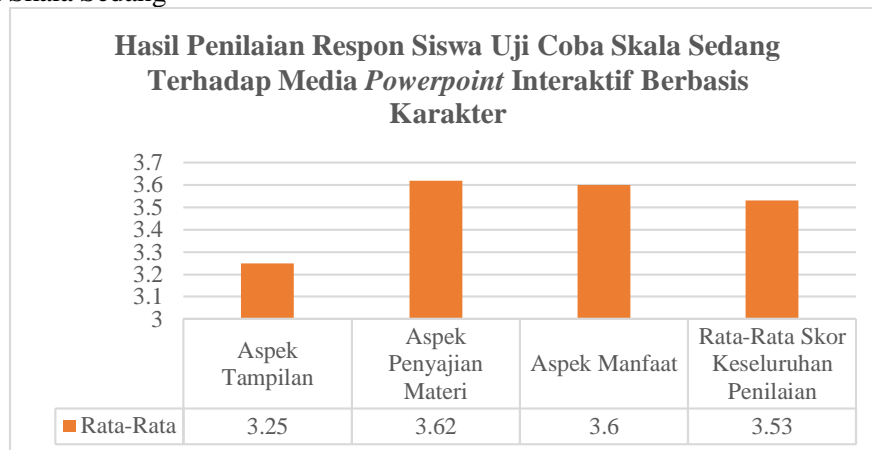
1) Uji Coba Skala Kecil



**Gambar 5. Diagram Hasil Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa data yang diambil dari uji coba skala kecil diikuti oleh 3 siswa. Hasil rata-rata jumlah skor tiap aspek dan keseluruhannya dari angket respon siswa pada uji coba skala kecil yaitu: aspek tampilan mendapatkan skor 44 nilai rata-rata 3,66. Aspek penyajian mendapat skor 96 nilai rata-rata 3,55. Aspek manfaat mendapat skor 54 nilai rata-rata 3,6. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 194 nilai rata-rata 3,59 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kriteria “sangat praktis” sehingga media *powerpoint* interaktif berbasis karakter sangat praktis digunakan.

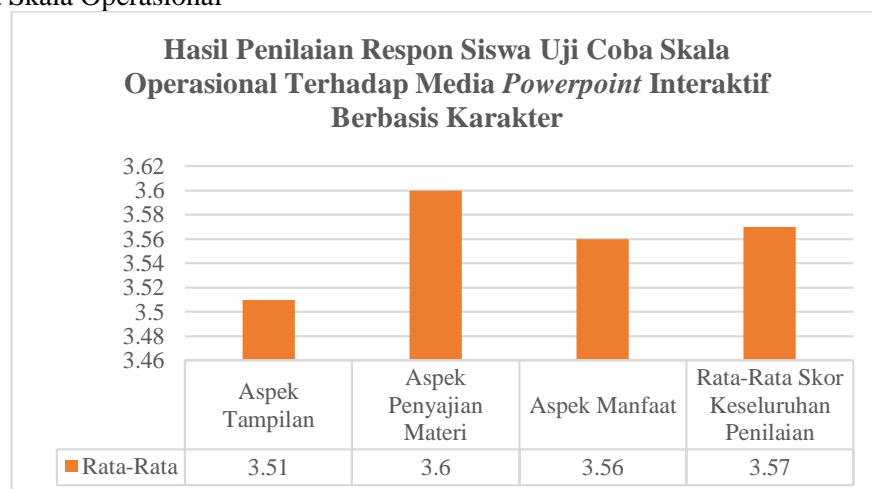
2) Uji Coba Skala Sedang



**Gambar 6 Diagram Hasil Respon Siswa Uji Coba Skala Sedang**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa data yang diambil dari uji coba skala sedang yang diikuti oleh 6 siswa. Hasil rata-rata jumlah skor tiap aspek dan keseluruhannya dari angket respon siswa pada uji coba skala sedang yaitu: aspek tampilan mendapatkan skor 78 nilai rata-rata 3,25. Aspek penyajian mendapat skor 196 nilai rata-rata 3,62. Aspek manfaat mendapat skor 108 nilai rata-rata 3,6. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 382 nilai rata-rata 3,53 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kriteria “sangat praktis” sehingga media *powerpoint* interaktif berbasis karakter sangat praktis digunakan.

3) Uji Coba Skala Operasional



**Gambar 7. Diagram Hasil Penilaian Respon Siswa Uji Coba Skala Operasional**

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa data yang diambil dari uji coba skala operasional diikuti oleh 13 siswa. Hasil rata-rata jumlah skor tiap aspek dan keseluruhannya dari angket respon siswa pada uji coba skala operasional yaitu: aspek tampilan mendapatkan skor 183 nilai rata-rata 3,51. Aspek penyajian mendapat skor 422 nilai rata-rata 3,60. Aspek manfaat mendapat skor 232 nilai rata-rata 3,56. Sehingga skor keseluruhannya yaitu 837 nilai rata-rata 3,57 yang merupakan hasil kuantitatif. Apabila dikonversikan kualitatif yaitu media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kriteria “sangat praktis” sehingga media *powerpoint* interaktif berbasis karakter sangat praktis digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, uji coba skala sedang dan uji coba skala operasional dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif berbasis karakter dinyatakan sangat praktis.

## Hasil Penelitian

Hasil penelitian diketahui dari hasil perhitungan rata-rata dari hasil angket validasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi dan respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}}$$

**Tabel 1.** Kriteria Validitas Produk Pengembangan Sesuai Penilaian Ahli Media, Materi dan Praktisi

No	Interval Skor	Kriteria
1.	$\bar{x} > 3,25$	Sangat Valid
2.	$2,5 < \bar{x} \leq 3,25$	Valid
3.	$1,75 < \bar{x} \leq 2,5$	Kurang Valid
4.	$\bar{x} \leq 1,75$	Tidak Valid

Sumber: (Nusaibah & Murdiyani, 2017)

**Tabel 2.** Kriteria Validitas Produk Pengembangan Sesuai Penilaian Respon Siswa

No	Interval Skor	Kriteria
1.	$\bar{x} > 3,25$	Sangat Praktis
2.	$2,5 < \bar{x} \leq 3,25$	Praktis
3.	$1,75 < \bar{x} \leq 2,5$	Cukup Praktis
4.	$\bar{x} \leq 1,75$	Kurang Praktis

Sumber: (Nusaibah & Murdiyani, 2017)

Berikut adalah hasil perhitungan kelayakan dan kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter:

- a. Kelayakan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Validasi Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter oleh Validator Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Tampilan	28	8	3,5	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	7	2	3,5	Sangat Valid
3.	Penyajian	30	8	3,75	Sangat Valid
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		65	18	3,61	Sangat Valid

Dapat disimpulkan dari tabel 3 diatas, nilai rata-rata oleh ahli media 3,61 termasuk dalam kriteria sangat valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan dalam kriteria valid yaitu 2,5.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Validasi Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter oleh Validator Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	29	9	3,22	Valid
2.	Kebahasaan	12	4	3	Valid
3.	Penyajian	6	2	3	Valid
4.	Anatomi Media	10	3	3,33	Sangat Valid
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		57	18	3,16	Valid

Dapat disimpulkan dari tabel 4 diatas, nilai rata-rata oleh ahli materi 3,16 termasuk dalam kriteria sangat valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan dalam kriteria valid yaitu 2,5.

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter oleh Praktisi

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Tampilan	22	6	3,66	Sangat Valid
2.	Kebahasaan	7	2	3,5	Sangat Valid
3.	Penyajian	38	10	3,8	Sangat Valid
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		67	18	3,72	Sangat Valid

Dapat disimpulkan dari tabel 5 diatas, nilai rata-rata oleh praktisi 3,72 termasuk dalam kriteria sangat valid. Produk dapat dikatakan valid jika mencapai minimal tingkat kevalidan dalam kriteria valid yaitu 2,5.

b. Kepraktisan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karaker

**Tabel 6.** Penilaian Respon Siswa Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Tampilan	44	12	3,66	Sangat Praktis
2.	Penyajian	96	27	3,55	Sangat Praktis
3.	Manfaat	54	15	3,6	Sangat Praktis
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		194	54	3,59	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel 6 diatas, respon siswa uji coba skala kecil nilai rata-rata yaitu 3,59 termasuk dalam kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kepraktisan yaitu 2,5.

**Tabel 7.** Penilaian Respon Siswa Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter Uji Coba Skala Sedang

No	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Tampilan	78	24	3,25	Sangat Praktis
2.	Penyajian	196	54	3,62	Sangat Praktis
3.	Manfaat	108	130	3,6	Sangat Praktis
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		382	108	3,53	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel 7 diatas, respon siswa uji coba skala sedang nilai rata-rata 3,53 termasuk dalam kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kepraktisan yaitu 2,5.

**Tabel 8.** Penilaian Respon Siswa Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis Karakter Uji Coba Skala Operasional

No	Aspe	Jumlah Skor	Jumlah Butir	Nilai	Kriteria
1.	Tampilan	183	52	3,51	Sangat Praktis
2.	Penyajian	422	117	3,60	Sangat Praktis
3.	Manfaat	232	65	3,56	Sangat Praktis
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		837	234	3,57	Sangat Praktis

Dapat disimpulkan dari tabel 8 diatas, respon siswa uji coba skala operasional nilai rata-rata 3,57 termasuk dalam kriteria sangat praktis. Produk dapat dikatakan praktis jika mencapai minimal tingkat kepraktisan yaitu 2,5.

## Pembahasan

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Zulham, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Microsoft PowerPoint* Siswa Kelas 5 SD”. Berdasarkan hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Aplikasi *Microsoft PowerPoint* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media *powerpoint* untuk mengetahui kelayakannya pada kelas V SD. Sedangkan, perbedaan dari penelitian ini adalah Zulham, dkk menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian Zulham, dkk mengembangkan media pada materi pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk pelajaran tematik.

Penelitian kedua yaitu oleh (Ayu & Qohar, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Materi Kerucut”. Berdasarkan hasil perolehan, media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dinyatakan valid dan praktis. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan *powerpoint* untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media untuk siswa SD. Perbedaan yaitu Puspita dan Qohar menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian yang saya lakukan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Penelitian yang ketiga (Siregar, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada materi Teks FabelnSiswa VII SMP”. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa media *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan untuk pembelajaran. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media *powerpoint*. Perbedaannya yaitu pada Yanti dan Rosmaini menerapkannya pada siswa smp sedangkan penelitian saya diterapkan pada siswa SD.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan yaitu, media *powerpoint* interaktif berbasis karakter sangat layak digunakan untuk media pembelajaran di kelas. Media *powerpoint* interaktif berbasis karakter memberi siswa kemudahan dan menarik perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian sebelumnya yang telah dilakukan.

## Simpulan

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, telah menghasilkan produk media *powerpoint* interaktif berbasis karakter tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada Subtema 2 Kelas V SD yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.
2. Kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter diperoleh dari hasil validasi oleh validator media dan validator materi, serta penilaian oleh praktisi. Rata-rata hasil validasi oleh validator media mendapatkan nilai 3,61 masuk kategori “sangat valid” atau sangat layak untuk digunakan. Nilai validasi oleh validator materi mendapatkan nilai 3,16 masuk kategori “valid” atau layak digunakan. Sedangkan, hasil penilaian oleh praktisi mendapatkan nilai 3,72 masuk kategori “sangat valid” atau sangat layak untuk digunakan.
3. Kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbasis karakter diperoleh dari hasil angket respon siswa. Nilai respon siswa pada uji coba skala kecil yaitu 3,59 skala sedang 3,53 skala operasional 3,57. Sehingga, hasil penilaian respon siswa tersebut dikatakan sangat praktis.

## Daftar Pustaka

- Ayu, P., & Qohar, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut*. 10(2), 119–124.
- Chuseri, A., Anjarini, T., Purwoko, R. Y., & Purworejo, U. M. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS REALISTIK TERINTEGRASI HIGHER ORDER THINKING SKILLS ( HOTS ) PADA*. 3(1), 18–31. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.18-31>
- Edusainstek, S. N., Anjarini, T., Yansaputra, G., Purworejo, U. M., & Purworejo, U. M. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SUB TEMA KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN BERBASIS*. c, 157–165.
- Nisak, N. M., Fahyuni, E. F., & Rahmawati, I. M. (2021). *European Journal of Education Studies*

- THE DEVELOPMENT OF COMIC FORMATTED.* 114–125.  
<https://doi.org/10.46827/ejes.v8i1.3513>
- Nusaibah, N., & Murdiyani, N. M. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP.* 475–482.
- Pangestika, R. R. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash ® pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Keindahan Alam Negeriku.* 678(8), 93–106.
- Prananda, G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. (2019). *Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School.* 8(10).
- Siregar, Y. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp.* 11, 44–55.
- Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 SD.* 1(1), 38–48.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Alfabeta.