



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF (POINTIF) BERBANTUAN CANVA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Feny Nur Fadhilah^{1*}, Nurul Istiq'faroh²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 Oktober 2025

Revisi 14 Oktober 2025

Diterima 25 Oktober 2025

Abstract

This research is based on the difficulties of fourth grade students at SDN Mungli in understanding effective sentence material. The study aims to produce interactive PowerPoint media (POINTIF) for fourth grade at SDN Mungli. The method used is research and development (RnD) with the ADDIE model. The study was conducted on a small scale and a large scale. The feasibility is reviewed from the validity aspect obtained from media experts and material experts, the practicality aspect of the media is obtained from the results of student and educator questionnaires using a Likert scale questionnaire and the effectiveness is obtained from the results of the pretest and posttest. The results of the study in the media validity test produced a percentage of 88%, while the material validity test produced a percentage of 87.2%. The results of the practicality showed a percentage of 92.8% for the results of the student response questionnaire. While from the teacher response questionnaire the percentage was 91.1%. The effectiveness results obtained a result of 0.712 which is included in the high increase category. Thus it can be concluded that the "POINTIF" media is very valid, very practical and very effective for use in fourth grade at SDN Mungli on effective sentence material.

Kata kunci:Media, PowerPoint,
Interaktif, Kalimat Efektif

Abstrak

Penelitian ini berlatarbelakang kesulitan siswa kelas IV di SDN Mungli dalam memahami materi kalimat efektif. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk menghasilkan media PowerPoint interaktif (POINTIF) untuk kelas IV di SDN Mungli. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan pada skala kecil dan skala besar. Kelayakan media ditinjau dari aspek kevalidan yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Kepraktisan didapatkan dari hasil angket siswa dan guru yang diambil menggunakan angket skala likert 1-5 dan keefektifan media diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian dalam uji kevalidan media menghasilkan persentase 88%, sedangkan uji kevalidan materi menghasilkan persentase sebesar 87,2%. Hasil kepraktisan menunjukkan persentase 92,8% untuk hasil angket respons siswa. Sedangkan dari angket respons guru persentase sebesar 91,1%. Hasil keefektifan memperoleh hasil 0,712 yang termasuk golongan peningkatan tinggi. Dengan demikian dapat ditarik simpulan media "POINTIF" sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk diterapkan di kelas IV SDN Mungli pada materi kalimat efektif.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Feny Nur Fadhillah

feny.21093@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai peran sangat penting bagi manusia sebagai makhluk sosial karena memungkinkan mereka berinteraksi dengan orang lain. Bahasa Indonesia bukan saja menjadi alat komunikasi, bahkan menjadi identitas suatu bangsa (Ali, 2020). Bahasa Indonesia masuk dalam unsur penting yang menjadi komunikasi utama bagi masyarakat Indonesia (Febrianti, 2021). Bahasa Indonesia adalah identitas dan cara untuk berkomunikasi masyarakat Indonesia yang bertujuan untuk mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dengan seseorang lainnya yang memiliki perbedaan suku atau ras. Mengetahui pentingnya bahasa dalam kehidupan sehari-hari, maka sebagai makhluk hidup sangat diperlukan untuk belajar dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

Salah satu hal terpenting dalam penggunaan bahasa adalah pembelajaran sebuah kalimat. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat kalimat, salah satunya adalah penyusunan kata. Penyusunan kata yang baik dan tepat akan membentuk sebuah kalimat yang mudah untuk dipahami oleh seseorang ketika memahaminya. Salah satu materi yang mengajarkan tentang penyusunan suatu kalimat yang baik adalah materi kalimat efektif. Materi kalimat efektif adalah salah satu materi yang memperhatikan penyusunan kata untuk menjadi kalimat mudah dipahami. Kalimat efektif merupakan susunan kata yang memiliki aturan didalamnya. Kalimat efektif dapat dikatakan sebagai kalimat yang disusun dengan sengaja yang bertujuan menangkap informasi yang penulis sampaikan kepada pembaca (Sari, 2021). Kalimat efektif adalah kumpulan kata yang memiliki aturan. Penguasaan kalimat efektif menjadi kunci untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan terstruktur (Juniari, et al, 2024). Seseorang akan lebih mudah menyampaikan pesannya kepada orang lain dengan menggunakan kalimat efektif, dan orang lain akan lebih mudah memahami maksudnya.

Dari observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri Mungli pada 4 November 2024 yang menyatakan bahwa beberapa siswa masih belum bisa membuat

kalimat efektif yang baik. Hal ini terlihat pada penulisan siswa ketika guru meminta siswa untuk menuliskan pengalaman ataupun kegiatan apa saja yang dilakukan siswa saat libur sekolah. Banyak siswa yang masih salah dalam penulisan tersebut, ada yang kata-katanya tumpang tindih, bertele-tele dan juga kesalahan penggunaan huruf kapital. Ada beberapa siswa yang biasanya ramai dan kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Beberapa siswa lainnya juga ada yang mengalami kesulitan memahami materi atau biasanya harus dijelaskan berulang-ulang atau dengan pendekatan penjelasan individu.

Berkaitan dengan hasil observasi, pada wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 November 2024 pada wali kelas IV SD Negeri Mungli yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat yang efektif. Selain itu, guru juga menyebutkan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif. Wali kelas juga memberikan informasi bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat efektif hanya menggunakan lembar kerja siswa dan buku paket saja. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia tergolong terbatas dalam SD tersebut.

Media adalah salah satu alat yang digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa belajar dari berbagai sumber dan termotivasi untuk terlibat secara efisien dan aktif dalam kegiatan kelas (Syifa, 2020). Media Pembelajaran berkaitan erat dengan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran berhasil. Kemampuan media secara efektif mengkomunikasikan informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya adalah salah satu hal yang berkontribusi pada efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas (Harsiwi & Arini, 2020).

Berdasarkan masalah tersebut, secara umum menjadi salah satu kepentingan untuk perlunya dikembangkan media interaktif yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya pengembangan media dalam suatu pembelajaran, diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Salah satu jenis media yang interaktif dan menarik yaitu PowerPoint interaktif. Media PowerPoint memiliki keunggulan salah satunya tidak membutuhkan koneksi internet dalam mengakses dan juga bersifat praktis interaktif sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (Alfi, et al, 2022).

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pina Herlina dan Erwin Rahayu Saputra yang berjudul “Pengembangan Media PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” mendapatkan hasil validitas persentase sebesar 95% di SDN 2 Jayasari, dari hasil tersebut dapat dikategorikan “Tinggi” dengan hasil valid (Herlina & Saputra, 2022). Dari penelitian lainnya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Hafidh & Lena memperoleh hasil kevalidan 95% untuk aspek bahasa, 88% untuk aspek materi dan 93,75% untuk aspek media, 94% untuk respons guru, dan hasil respon peserta didik kelas V yaitu diperoleh 96,% sehingga termasuk kategori sangat valid dan sangat praktis (Hafidh & Lena, 2023).

Dari permasalahan tersebut, peneliti berinisiasi untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif (POINTIF) berbantuan canva pada materi kalimat efektif untuk kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mungli yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan kesulitan siswa dalam memahami materi. Media ini juga diharapkan membangkitkan semangat belajar siswa dengan suasana yang lebih menyenangkan serta tidak mudah jenuh. Media “POINTIF” ini adalah media berbentuk PowerPoint interaktif yang akan dibagikan kepada masing-masing siswa dalam bentuk file PowerPoint. Isi dalam media tersebut yaitu menggabungkan banyak elemen seperti, tools, hyperlink, trigger, yang digunakan dalam bentuk PowerPoint (Nikmah, et al, 2022). Dalam media “POINTIF” ini akan berisi petunjuk penggunaan media, materi pembelajaran berupa bacaan serta kuis interaktif yang dapat dijawab masing- masing siswa.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Tahapan tersebut dilaksanakan secara berurutan dari mulai dari analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, kemudian merancang sebuah media, mengembangkan dengan validasi para ahli, pelaksanaan penelitian dan terakhir yaitu evaluasi dari awal pelaksanaan penelitian ini.

Data yang diperlukan ada tiga yaitu kevalidan data media, kepraktisan data dan

keefektifan. Data kevalidan didapatkan dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Data kepraktisan didapatkan dari lembar angket guru dan siswa. Serta data keefektifan didapatkan dari hasil *pretest dan posttest*. Analisis pengambilan data kevalidan dan data kepraktisan menggunakan skala likert 1-5 dan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = jumlah skor yang didapat

N = skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

| Skor | Kriteria Kevalidan | Kriteria kepraktisan |
|----------------------|--------------------|----------------------|
| $P > 80\%$ | Sangat Valid | Sangat Praktis |
| $61\% < P \leq 80\%$ | Valid | Praktis |
| $41\% < P \leq 60\%$ | Cukup Valid | Cukup Praktis |
| $21\% < P \leq 40\%$ | Kurang Valid | Kurang Praktis |
| $P \leq 20\%$ | Tidak Valid | Tidak Praktis |

(Sugiyono, 2019)

Data keefektifan didapat dari hasil *pretest dan posttest* yang diukur menggunakan rumus N-gain sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

| Skor | Kriteria |
|--------------------------------|--------------------|
| $N\text{-gain} \geq 0,7$ | Peningkatan Tinggi |
| $0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ | Sedang |
| $N\text{-gain} < 0,3$ | Rendah |

(Riduwan, 2023)

HASIL

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif “POINTIF” pada materi kalimat efektif kelas IV yang dilakukan di SD Negeri Mungli. Hasil dari penelitian ini akan dijabarkan berdasarkan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan yang sesuai dengan tahapan model penelitian pengembangan ADDIE. Adapun hasil dan pembahasan dijelaskan pada tahapan sebagai berikut :

Pertama tahap analyze (Analisis) merupakan tahapan pengumpulan data yang dimulai dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui dasar permasalahan serta kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun analisis yang dilakukan mencakup : analisis materi, analisis karakteristik siswa dan analisis kebutuhan. Kedua tahap desain merupakan tahapan untuk merancang sebuah media pembelajaran. Media “POINTIF” ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dalam menentukan warna dan animasi. Dalam tahap ini media dirancang dengan beberapa pewarnaan, desain animasi dan tombol interaktif. Ketiga yaitu tahap pengembangan sebuah media. Dari desain yang telah dibuat, selanjutnya akan dikembangkan dan diperbaiki melalui proses revisi atas saran dari validator ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Media

| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Skor |
|-----|------------------|--|------|
| 1. | Aspek penampilan | Tema media yang menarik. | 4 |
| | | Warna media yang menarik. | 4 |
| | | Tampilan poster awal yang menarik. | 4 |
| | | Animasi yang digunakan menarik. | 5 |
| 2. | Aspek Penyajian | Ukuran huruf sesuai dengan siswa kelas IV sekolah dasar. | 5 |
| | | Rancangan konsep media menarik. | 4 |
| | | Bentuk font disesuaikan dengan siswa kelas IV sekolah dasar. | 4 |
| 3. | Aspek penggunaan | Media disesuaikan dengan materi pembelajaran. | 5 |
| | | Media mudah digunakan dengan petunjuk yang ada. | 5 |
| | | Menu beranda memudahkan siswa untuk mengakses menu lainnya. | 4 |

Hasil validasi yang diperoleh akan dijumlahkan dan keseluruhan skor akan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan atau kevalidan yang dijabarkan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil validasi media menghasilkan persentase sebesar 88%. Berdasarkan hasil tersebut, media “POINTIF” dinyatakan sangat valid untuk diterapkan di kelas IV SD Negeri Mungli.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Materi

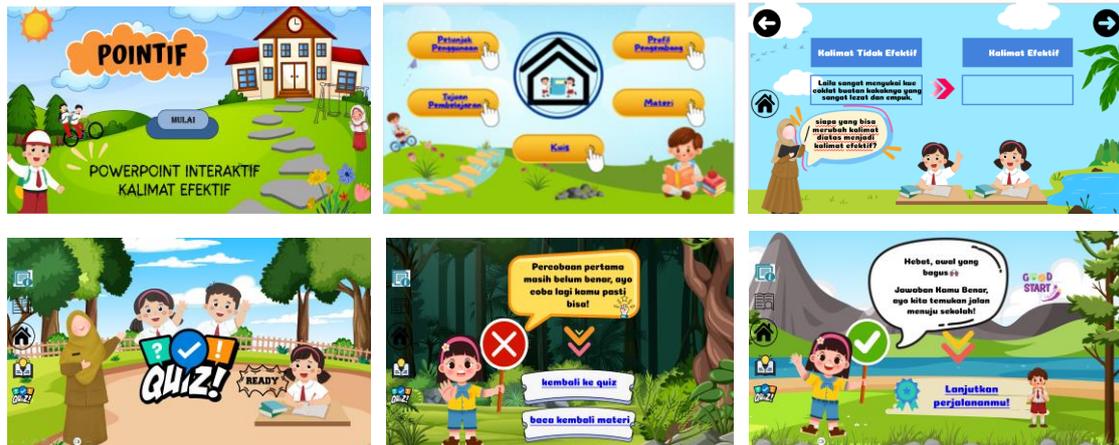
| No. | Aspek Penilaian | Indikator | Skor |
|-----|-----------------|--|------|
| 1. | Aspek Isi | Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran. | 5 |
| | | Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. | 4 |
| | | Kesesuaian isi materi dengan indikator. | 4 |
| | | Kesesuaian isi materi dengan jenjang siswa. | 4 |
| | | Kemudahan memahami materi tentang kalimat efektif dan kalimat tidak efektif. | 4 |
| | | Kejelasan materi yang dimuat dalam media. | 5 |
| 2. | Aspek Tampilan | Kesesuaian gambar dengan materi | 4 |
| | | Materi dikemas dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. | 4 |
| | | Ketepatan penggunaan kalimat efektif. | 5 |
| 3. | Aspek Bahasa | Ketepatan penggunaan kosakata. | 5 |
| | | Ketepatan penggunaan ejaan. | 4 |

Hasil dari validasi materi yang diperoleh akan dijumlahkan dan keseluruhan skor akan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan atau kevalidan yang dijabarkan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{48}{55} \times 100\% = 87,2\%$$

Hasil akhir validasi materi pada media PowerPoint Interaktif “POINTIF” dinyatakan sangat valid untuk diterapkan di kelas IV SD Negeri Mungli dengan persentase sebesar 87,2%.

Berikut merupakan tampilan media “POINTIF” yang berbentuk PowerPoint yang memiliki tombol-tombol interaktif serta animasi didalamnya. Media ini juga dilengkapi dengan *backsound* dan tentunya bisa digunakan oleh siswa dimanapun dan kapan pun untuk mengulang materi pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Media POINTIF

Media “POINTIF” mendapatkan saran dari validator ahli untuk penambahan ikon submenu si setiap slide, jadi tidak hanya ikon menu utama saja tetapi ikon submenu ada di setiap pergeseran. Ikon submenu tersebut letaknya tersembunyi dan hanya akan muncul jika tombol menu utama diklik. Selain itu, saran lain pada penambahan backsound agar media terkesan lebih menarik untuk digunakan.

Keempat tahap implementasi, di tahap ini penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan media “POINTIF” pada materi kalimat efektif di kelas IV SD Negeri Mungli. Dalam pelaksanaannya, penelitian dijalankan menjadi dua tahap yaitu uji coba skala kecil sebanyak 5 siswa dan dan uji coba skala besar sebanyak 13 siswa.

- a. Data kepraktisan uji coba skala kecil

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \qquad P = \frac{211}{225} \times 100\% = 92,8\%$$

Berdasarkan data persentase angket respons siswa pada uji skala kecil media PowerPoint Interaktif “POINTIF” didapatkan hasil sebesar 92,8%. Sehingga dapat dilanjutkan untuk uji coba skala besar.

- b. Data keefektifan uji coba skala kecil

Tabel 5. Data Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil

| No. | Nama Siswa | Pretest | Posttest | N Gain |
|-----|------------|---------|----------|--------|
| 1 | AFK | 57 | 93 | 0,76 |
| 2 | MAAL | 31 | 69 | 0,55 |

| | | | | |
|-------|-----|-----|-----|------|
| 3 | PDA | 43 | 86 | 0,75 |
| 4 | SN | 50 | 88 | 0,76 |
| 5 | SIZ | 38 | 81 | 0,69 |
| Total | | 219 | 417 | |

$$G = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}} \quad G = \frac{417 - 219}{500 - 219} = \frac{198}{281} = 0,704$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari pretest dan posttest pada materi kalimat efektif menggunakan rumus N-gain. Nilai N-gain yang diperoleh menunjukkan pada angka sebesar 0,704. Dalam pengelompokan kriteria N-Gain menyatakan nilai ≥ 70 berada dalam kategori peningkatan tinggi. Dengan hasil tersebut, maka dapat dilanjutkan dalam uji coba skala yang besar.

c. Data kepraktisan uji coba skala besar

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{535}{585} \times 100\% = 91,4\%$$

Berdasarkan data persentase angket respon siswa pada media PowerPoint Interaktif “POINTIF” sebesar 91,4%. Untuk hasil angket respons guru sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{41}{45} \times 100\% = 91,1\%$$

Berdasarkan data persentase angket respons guru pada media “POINTIF” sebesar 91,1%. Hasil tersebut masuk dalam kategori $>80\%$ yang dapat diartikan bahwa media “POINTIF” sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Mungli khususnya materi kalimat efektif.

d. Data keefektifan uji coba skala besar

Tabel 6. Data Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar

| No. | Nama Siswa | Pretest | Posttest | N Gain |
|-----|------------|---------|----------|--------|
| 1. | AFK | 81 | 100 | 1,00 |
| 2. | APR | 45 | 83 | 0,69 |
| 3. | AZP | 38 | 83 | 0,72 |

| | | | | |
|-------|------|-----|------|------|
| 4. | MAAL | 55 | 79 | 0,53 |
| 5. | MAA | 31 | 69 | 0,55 |
| 6. | RAA | 50 | 100 | 1,00 |
| 7. | MNP | 31 | 76 | 0,65 |
| 8. | NH | 35 | 74 | 0,6 |
| 9. | PW | 43 | 83 | 0,70 |
| 10. | PDA | 74 | 93 | 0,73 |
| 11. | SN | 78 | 100 | 1,00 |
| 12. | SIZ | 67 | 93 | 0,78 |
| 13. | TW | 31 | 83 | 0,75 |
| Total | | 659 | 1116 | |

$$G = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$G = \frac{1116 - 659}{1300 - 659} = \frac{457}{641} = 0,712$$

Perhitungan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dalam uji coba berskala besar pada materi kalimat efektif menggunakan rumus N-gain. Angka yang diperoleh menunjukkan pada angka sebesar 0,712. Dalam pengelompokan kriteria N-Gain yang menyatakan nilai ≥ 70 berada dalam kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian, nilai 0,712 yang berasal dari hasil *pretest* dan *posttest* pada uji skala besar, penggunaan media “POINTIF” sangat efektif digunakan pada mata pembelajaran kalimat efektif untuk kelas IV SDN Mungli.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media “POINTIF” merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media berjenis PowerPoint interaktif untuk membantu pendidik selama proses pembelajaran pada materi kalimat efektif di kelas IV. Media ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar. Guru menyatakan bahwa, penggunaan media masih sedikit untuk diterapkan pada sekolah tersebut terlebih pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di SDN

Mungli, Lamongan. Subjek uji coba skala kecil si kelas IV diikuti sebanyak 5 siswa sedangkan subjek uji coba skala besar yaitu 13 siswa.

Pengembangan menggunakan model ADDIE dengan pendekatan *Research and Development* (R&D). Dari tahapan-tahapan tersebut akan menghasilkan produk berupa media “POINTIF” yang digunakan dalam mata pelajaran kalimat efektif di kelas IV. Adapun penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut .

Tahap pertama dalam penelitian model ADDIE ini adalah tahap analisis. Tahap ini dilakukan analisis terhadap 3 hal yaitu 1) analisis materi yang digunakan untuk mengetahui materi serta kurikulum yang digunakan di SD Negeri Mungli agar media yang dikembangkan sesuai. 2) analisis karakteristik siswa, hal ini digunakan untuk menyesuaikan media yang akan dikembangkan dengan gaya belajar sebagian besar siswa. 3) analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui pengamatan atau observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut maka disimpulkan siswa memiliki gaya belajar yang baru dan suka hal-hal yang berbaur digital dan interaktif. Keunggulan yang dimiliki oleh media interaktif dalam menyajikan materi yang lebih inovatif dan menarik yang mengajak indra siswa untuk terlibat, dapat menumbuhkan semangat belajar serta pemahaman siswa (Ginayah et al, 2024). Diketahui sebagian siswa juga mudah bosan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yang disebutkan susah dipahami. Penggunaan PowerPoint pada pendidikan tidak terbatas hanya untuk presentasi saja tetapi media dapat dikembangkan dengan tampilan PowerPoint dibuat menarik dan interaktif, sehingga mendukung pembelajaran melalui media yang beragam isinya, hasilnya efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Rahmawati & Widagdo, 2023).

Tahap kedua yaitu perancangan, pada tahap ini mulai dirancang desain dari media “POINTIF” yang berupa cover, desain pada menu utama, pemilihan warna, konsep media, serta tombol hyperlink yang menghubungkan slide satu dengan lainnya. PowerPoint yang menggabungkan hyperlink dengan slide didalamnya dapat menciptakan presentasi yang interaktif antara guru dengan siswa (Herlina et al, 2022). Dalam tahap perancangan segala konsep tentang tema, desain dan bentuk media mulai dirancang sebelum disempurnakan dalam tahap pengembangan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini meneruskan rancangan media “POINTIF” yang sebelumnya dibuat pada perancangan. Pengembangan media ini

dibuat dengan bantuan aplikasi canva sebagai tempat untuk membuat desain dan media dengan adanya fitur dan elemen yang sangat mendukung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmawati, 2022) yaitu gagasan dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah, jelas dan menarik untuk dipahami dengan PowerPoint yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang menarik seperti slide dinamis, outline presentasi dan banyak lagi dalam pembuatannya. Setelah selesai semua dirancang dengan aplikasi canva maka file tersebut didownload dan dipindahkan dalam aplikasi PowerPoint untuk mengunci tiap slide agar siswa tidak sembarang menggeser ke slide berikutnya kecuali dengan tombol hyperlink. Pada tahap ketiga juga dilakukan uji kevalidan oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk sebelum diimplementasikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Arsna et al, 2024) mengungkapkan bahwa validasi ahli materi digunakan untuk mengantisipasi kesalahan materi dan kekurangan materi sedangkan validasi ahli media digunakan untuk mengukur kualitas dan keefektifan media. Uji validasi tersebut akan dilakukan menggunakan skala likert 1-5. Dalam uji kevalidan media yang divalidasi oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 88% dimana persentase tergolong kriteria sangat valid. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 87,2% yang juga termasuk dalam kriteria yang sangat valid.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi atau pelaksanaan. Uji skala kecil dilakukan terbatas dengan 5 siswa pada hari Senin, 26 Mei 2025. Dari uji tersebut didapatkan hasil kepraktisan dan keefektifan dalam skala kecil. Untuk angket siswa memperoleh hasil persentase sebesar 91,4% yang merupakan kriteria sangat praktis, sedangkan untuk angket respons guru menghasilkan persentase 91,1%. Sedangkan hasil keefektifan didapatkan dari data pretest dan posttest dengan rumus N-gain memperoleh hasil sebesar 0,704 dimana hasil tersebut masuk dalam kategori peningkatan tinggi yaitu $\geq 0,7$. Data uji skala kecil dapat disimpulkan bahwa media "POINTIF" dapat berlanjut diujicobakan pada skala besar SDN Mungli.

Pada uji coba skala besar yang melibatkan seluruh siswa kelas IV dengan total siswa sebanyak 13 yang dilakukan pada hari Selasa, 27 Mei 2025. Uji coba skala besar tersebut mendapatkan hasil kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut. Hasil kepraktisan didapatkan setelah siswa selesai belajar menggunakan media "POINTIF" kemudian peneliti membagikan angket respons seperti halnya pada uji coba skala kecil.

Data kepraktisan dari angket respons siswa tersebut diperoleh persentase sebanyak 91,4% yang masuk dalam kriteria golongan sangat praktis. Selain dari siswanya sendiri, respons guru kelas juga diperlukan sebagai penilaian produk yang telah dikembangkan. Hasil angket respons guru juga memperlihatkan hasil pada kategori yang sama yaitu nilai persentase sebesar 91,1%. Sedangkan untuk hasil keefektifan, didapatkan dari pretest dan posttest yang dihitung menggunakan rumus N-gain. Pretest dan Posttest diperlukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dan sesudah media diterapkan dalam kelas tersebut. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil sebesar 0,712 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi sehingga media "POINTIF" sangat efektif untuk digunakan di kelas IV SD Negeri Mungli pada materi kalimat efektif.

Tahap berikutnya yaitu evaluasi yang dibagi dalam tiga kategori yaitu evaluasi media, evaluasi proses dan evaluasi hasil. Tahap evaluasi penting dilakukan layaknya untuk mengetahui kesalahan selama proses berlangsung yang harus diperbaiki di lain kesempatan. Dari tahapan evaluasi, peneliti akan menjadikan hal tersebut untuk lebih baik lagi berikutnya. Berdasarkan data dan hasil selama penelitian, maka dapat disimpulkan media PowerPoint interaktif "POINTIF" cocok digunakan di kelas IV SD Negeri Mungli untuk memahami sebuah kalimat efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan data yang menunjukkan valid, praktis dan efektif.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif "POINTIF" pada materi kalimat efektif berbantuan canva untuk siswa kelas IV di SD Mungli. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan R&D (*Resourch & Development*). Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif "POINTIF" masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan di kelas IV SD Negeri Mungli. Dalam uji kevalidan media menghasilkan nilai persentase nilai sebesar 88%, sedangkan dan uji kevalidan materi menghasilkan nilai persentase sebesar 87,2%. Berdasarkan hasil kepraktisan yang didapatkan dari angket respons siswa dan angket respons guru, menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif "POINTIF" sangat praktis untuk digunakan di kelas IV SD Negeri Mungli. Hasil tersebut menunjukkan persentase sebesar 92,8% untuk hasil

angket respons siswa. Sedangkan hasil persentase yang didapatkan dari respons guru sebesar 91,1%. Selain itu, hasil keefektifan didapatkan dari pretest dan posttest yang dihitung menggunakan rumus N-gain. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil sebesar 0,712 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi sehingga media "POINTIF" sangat efektif untuk digunakan di kelas IV SD Negeri Mungli pada materi kalimat efektif.

REFERENSI

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) disekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Febrianti, Y. F. (2021). PENGGUNAAN BAHASA GAUL TERHADAP EKSISTENSI BAHASA INDONESIA PADA MASYARAKAT. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/10.32696/jip.v2i1.752>
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1770-1784. <https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4066>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112-123. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Harsiwi, Udi B., and Liss D. D. Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, Oct. 2020, pp. 1104-1113, doi:10.31004/basicedu.v4i4.505
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Juniari, M., Maria Goreti Rini Kristiantari, & I Wayan Sujana. (2024). Peningkatan

- Penguasaan Kalimat Efektif terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.75287>
- Mohammad Lolik Arsna, Wawan Priyanto, & Khusnul Fajriyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 1577–1590. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.4532>
- Nikmah, Nurul H., and Fitri P. Rahmawati. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, 2022, pp. 5251-5258, doi:10.31004/basicedu.v6i3.2928.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(1), 187-192. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i1.287>
- Rahmawati, E., & Widagdo, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PENGUASAAN KOSAKATA DAN KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2), 76-83. <https://journal.unnes.ac.id/journals/kreatif/article/view/7700>
- Sari, I. P. (2021). Pengembangan Media Lift The Flap Book Materi Menulis Kalimat Efektif. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 7-12. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.41836>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta, CV
- Syifa, D. A. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77-88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/33941>