



PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KATA HUBUNG KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:

Sani Maratul Fitri^{1*}, Nugrananda Jannataka², Moh. Hanafi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora

Universitas Bhineka PGRI Tulungagung

*Email: fitrisani788@gmail.com, nandahanduk@gmail.com, hanafiemoh@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3910>

Article info:

Submitted: 06/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi membawa perubahan yang cukup signifikan terutama di bidang Pendidikan. Tak hanya peserta didik yang turut mengaplikasikan teknologi, seorang guru juga dituntut untuk mampu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan teknologi. Inovasi yang dapat diaplikasikan salah satunya dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa kuis interaktif berbasis *PowerPoint* dalam materi kata hubung sebagai alat bantu guru yang mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Produk yang sudah dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta dipraktikan di SD Negeri 1 Jepun dengan 29 peserta didik. Validasi dari ahli media memperoleh skor persentase 95% yang menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori “sangat valid”, sedangkan validasi dari ahli materi juga mengapatkan skor persentase 95% menunjukkan materi dalam media tersebut juga “sangat valid”. Dalam praktik penggunaannya media pembelajaran kuis interaktif berbasis *PowerPoint* juga mendapatkan skor persentase angket sebesar 91,6% dari jumlah 29 peserta didik dan 95% dari guru, sehingga dapat dikategorikan “sangat baik”.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Kata Hubung, Kuis Interaktif, PowerPoint

1. PENDAHULUAN

Pendidikan hanyalah salah satu bidang yang sangat terdampak oleh kemajuan teknologi yang pesat, terutama Revolusi Industri 5.0. Sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan komunikasi harus menguasai materi yang dibahas dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan baru. Kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah pribadi dan lingkungan di masa depan sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. (Nanggala, 2020)

Pendidikan yang berkualitas di era revolusi industry 5.0 ini memiliki banyak sekali tantangan . Guru dituntut untuk melakukan trasformasi pedagogik dalam rangka mengadopsi model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan yaitu berbasis teknologi (Risdianto, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi saat ini seringkali terabaikan dalam mengimplementasikan penggunaanya, padahal teknologi saat ini sudah menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Media pembeajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan efektivitas pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dipilih harus mengacu pada prinsip-prinsip diantaranya



efektifitas, relevansi dan produktifitas (Zahwa et al., 2022). Pemanfaatan berbagai jenis media seperti video, gambar atau simulasi pada materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan berkesan.

Gerlach dan Ely (Kristanto, 2016) memaparkan bahwa media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik sehingga mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Media sendiri merupakan komponen atau bagian yang digunakan guru sebagai salah satu aspek penunjang yang penting dalam proses pembelajaran selain itu untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Perkembangan yang terjadi saat ini membuat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar semakin bervariatif, salah satunya adalah kuis interaktif berbasis teknologi

Kuis interaktif tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan pada berbagai bidang studi baik itu matematika, sains, bahasa atau sejarah, kuis interaktif ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menguji pemahaman peserta didik serta sebagai media pembelajaran yang serbaguna. Kuis Interaktif sangat berbeda sifat dengan kuis konvensional yang mana membuat peserta didik cenderung pasif karena pertanyaan diberikan secara individu. Motivasi belajar menanamkan pemahaman konsep dan keterampilan berfikir kritis peserta didik merupakan tujuan utama dari kuis interaktif. Elemen permainan dalam kuis interaktif mendorong siswa untuk berkompetisi sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, selain itu umpan balik yang diterima peserta didik terjadi secara instan sehingga mereka dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Kuis interaktif ini juga membantu guru dalam mengidentifikasi pembeajaran, menganalisis hasil kuis serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif.

Media kuis interaktif yang dapat dikembangkan yaitu dengan menggunakan *PowerPoint*. *PowerPoint* bisa disebut sebagai media pembelajaran yang interaktif bila dalam kegiatan belajar mengajar ini penggunaan kuis tersebut menciptakan interaksi antara peserta didik dan media pembelajaran berkat fitur-fiturnya (Anomeisa et al, 2020) . *Powerpoint* memiliki fitur dasar seperti animasi transisi dan hyperlink yang menjadi elemen dasar dalam membangun kuis yang dinamis dan interaktif. Animasi transisi dan hyperlink dapat dalam fitur-fitur *PowerPoint* tersebut memungkinkan pendidik untuk merancang pertanyaan dengan berbagai format, mulai dari pilihan ganda hingga benar salah. Variasi bentuk soal dan isi pada kuis interaktif yang telah disesuaikan dengan materi yang digunakan dapat menguji pemahaman peserta didik, selain itu kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik tidak akan cepat bosan dalam mengerjakan kuis.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosaliza Agus Dina dan Deki Saputra pada tahun 2021 menyatakan bahwa media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* dapat termasuk kedalam media pembelajaran yang baik. Penggunaan *PowerPoint* juga memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap motivasi peserta didik. Hal ini merupakan salah satu alternatif sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan. Melalui hasil observasi yang saya lakukan di SDN 1 Jepun dapat saya ambil kesimpulan bahwasanya sebagian besar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SD tersebut masih menggunakan buku pegangan peserta didik. Sarana dan prasarana yang dimiliki di SDN 1 Jepun tersebut sebenarnya sudah cukup baik untuk menunjang pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi seperti Proyektor dan *Cromebook*. Pendidik masih belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran terutama dalam penerapan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik merasa jemu, bosan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang nyata dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak. *PowerPoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat nyata dengan menampilkan materi yang berbentuk konkret dengan menggunakan video dan gambar.

Pembuatan kuis interaktif yang akan digunakan harus dapat merangsang kemampuan dan kemauan keterlibatan peserta didik secara langsung. Penambahan tampilan yang dibuat seperti halnya gambar perspektif secara lebih nyata dapat membantu untuk menarik keinginan peserta didik untuk



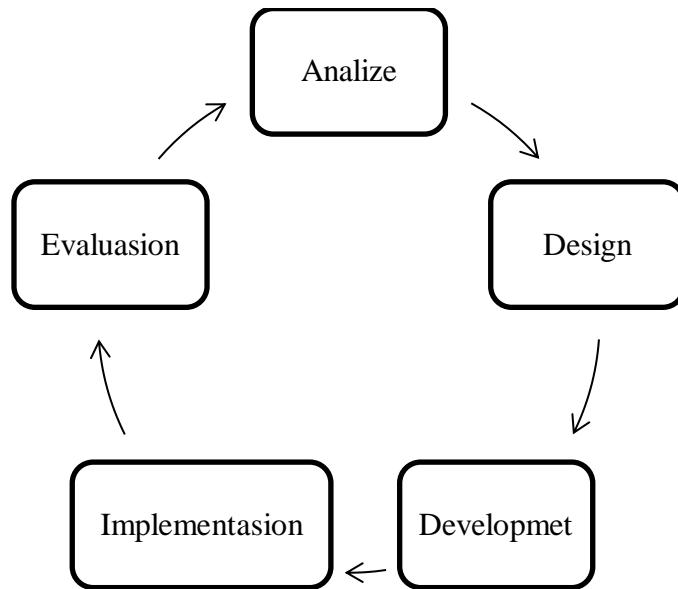
berperan aktif. Gambar perfektif memberikan gambaran mengenai bagaimana sebuah objek itu dipandang pada bidang datar, sehingga menciptakan sebuah kesan seolah melihat gambar tersebut secara nyata (Rapi, 2020). Pemberian suara dan efek bergerak pada halaman selanjutnya juga dapat memberikan kesan visualisasi seperti benda aslinya yang membuat peserta didik dapat terfokus pada kuis interaktif digunakan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) Penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian Pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia Pendidikan (Maydiantoro, 2021) langkah – langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Waruwu, 2024) Model ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ini dibuat pada tahun 1970-an dan biasanya digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pendidikan. Pengembangan pada setiap tahapannya berkaitan erat satu sama lain. Tahap evaluasi terletak menjelang akhir, meskipun biasanya demikian mengevaluasi setiap langkah yang telah diselesaikan sejauh ini, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Gambar 2. 1 Bagan Model ADDIE



Pengembangan pada setiap tahapannya berkaitan erat satu sama lain. Tahap setiap langkah yang telah diselesaikan sejauh ini, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi dan evaluasi seperti berikut ini:

Dari tahap analisis di SD Negeri 1 Jepun menemukan terdapat adanya permasalahan yaitu guru melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan itu membuat peserta didik merasa bosan, ngantuk dan kurang fokus saat guru menyampaikan materi serta menjadi kurangnya minat membaca siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka di perlukan suatu media pembelajaran



yaitu kuisinteraktif. Peneliti melakukan review terhadap materi yang dicari melalui buku sumber bacaan dan jurnal di internet yang berkaitan dengan materi

Setelah melakukan analisis ditahap perancangan ini peneliti merancang bagaimana pembuatan media pembelajarannya dan apa saja yang dibutuhkan. Peneliti mencari referensi desain kuis interaktif di internet, peneliti membuat desain menggunakan aplikasi *PowerPoint* pada media pembelajaran kuis interaktif yang sesuai dengan materi.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan peneliti mulai mengembangkan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* ini dengan mengeksekusi sketsa gambar modul yang telah dibuat per halaman menjadi lebih menarik dengan penggambaran serta pewarnaan agar lebih bermanfaat dan fungsional bagi peserta didik. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahapan, dimulai dengan pengumpulan berbagai bahan pendukung seperti materi pembelajaran, Template *PowerPoint*, gambar, animasi, warna, *icon* atau simbol, *hyperlink*, dan kuis untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Setelah produk selesai dalam bentuk digital, dapat dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan kuis serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil modul pembelajaran sebelum di uji coba kan kepada guru dan siswa.

Tahap Implementasi ini media kuisinteraktif produk diujicobakan untuk menghimpun data yang dibutuhkan mengenai kualitasnya. Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi yang menilai dan mempertimbangkan bagaimana kesesuaian materi kata hubung yang telah diuraikan dalam media kuis interaktif dan validasi dari ahli media yang akan menilai dan mempertimbangkan kelayakan media pembelajaran kuis interaktif yang telah dikembangkan. Media pembelajaran kuis interaktif yang telah direvisi dan dinyatakan layak dari validator akan di nilai kembali oleh wali kelas untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran kuis interaktif dengan kebutuhan pembelajaran kata hubung di kelas V SD Negeri 1 Jepun. Tahap implementasi akan memberikan data berupa penilaian serta tanggapan angket dari peserta didik yang kemudian akan dianalisis dan dievaluasi. Hasil penilaian pada tahap implementasi dimanfaatkan untuk menilai kualitas serta tingkat validitas media pembelajaran interaktif. Tahap ini peneliti menentukan tindak lanjut akan pengembangan media, apakah memerlukan revisi atau tidak.

Tahap terahir yaitu evaluasi dilakukan untuk menilai hasil pengembangan kuis interaktif berbasis *PowerPoint*. Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan pada produk sehingga dapat menjadi lebih optimal.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan layak di gunakan atau tidak. Setelah produk di validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk media pembelajaran kuis interaktif di uji cobakan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jepun, kelurahan Jepun, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif diperoleh melalui observasi serta tanggapan dari para validator, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh para ahli dan peserta didik.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran meliputi Observasi, angket dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan secara sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan mendalam terkait proses, kevalidan, dan keterterapan media pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media kuis interaktif yang dikembangkan dan dirancang secara sistematis untuk menunjang efektifitas proses belajar mengajar, penelitian ini mengadaptasi model *ADDIE* sebagai pendekatan dalam proses pengembangan media. Model *ADDIE* digunakan sebagai pendekatan penembangan yang fokus pada interaksi antar



komponennya secara sistematis baik dari proses, kevalidan, dan keterterapan media kuis interaktif yang berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata hubung di kelas V SD.

A. Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi oleh ahli media difokuskan pada penilaian kelayakan desain dari media pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint*. Penilaian oleh ahli media terhadap instrumen yang telah divalidasi mencakup beberapa aspek, yaitu Kemudahan penggunaan navigasi, keindahan, integrasi media dan kualitas teknis. Data yang diperoleh dari proses validasi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
		Ahli Media
1.	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	4
2.	Kemudahan dalam mengeksekusi halaman tertentu pada media pembelajaran	4
3.	Kelancaran media pembelajaran ketika digunakan	3
4.	Kemenarikan tampilan desain media pembelajaran	4
5.	Ketepatan penggunaan tema dan design	4
6.	Kesesuaian penggunaan tombol-tombol dalam media pembelajaran	4
7.	Penyajian kuis yang mendukung materi	4
8.	Ketepatan gambar dan isi materi	4
9.	Kombinasi teks dan gambar yang sesuai	4
10.	Ketersedian umpan balik terhadap stimulasi pengguna	3
Jumlah Skor		38

Dari hasil dari tabel tersebut, di hitung presentase kevalidan media oleh beberapa ahli media. Ahli media, yang dikembangkan peneliti sangat valid digunakan dengan beberapa catatan revisi. Komposisi seluruh media bisa memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, setiap komponen media rapi, serta media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, sehingga ahli media memperoleh nilai validitas dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas (\%)} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas secara umum penilaian dari validator ahli media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan presentase sebesar 95%. Berdasarkan pengukuran menggunakan skala likert, media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan memperoleh sejumlah masukan serta saran perbaikan dari validator.

B. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran diperlukan guna menilai kelayakan isi materi yang telah dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Instrumen penilaian tersebut mencakup aspek penyajian, pemilihan tema, serta isi materi. Hasil validasi materi pembelajaran topik pantun oleh ahli materi disajikan pada tebal berikut.

**Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi**

No.	Pernyataan	Skor
		Ahli Materi 1
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai peserta didik	4
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	4
4.	Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan siswa	4
5.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	4
6.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemaampuan siswa	3
7.	Penyajian latihan soal menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa tingkat SD	3
8.	Kesesuaian soal latihan dengan isi materi	4
9.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4
10.	Kejelasan dalam memberikan informasi	4
Jumlah Skor		38

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, di hitung persentase kevalidan media oleh beberapa ahli. Ahli materi, bahwasannya isi soal dalam kuis sesuai dengan materi pada media, isi materi mudah dipahami, sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, sehingga ahli materi memperoleh nilai validitas dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas (\%)} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{38}{40} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas secara umum penilaian dari validator ahli materi menunjukkan hasil yang sangat baik dengan presentase sebesar 95%. Berdasarkan pengukuran menggunakan skala likert, media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan memperoleh sejumlah masukan serta saran perbaikan dari validator.

C. Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta didik dilakukan pada hari Jumat, 24 Mei 2025. Uji coba dilakukan terhadap 31 siswa SD Negeri 1 Jepun. Guna mengetahui tanggapan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti melakukan uji coba dengan menyebarkan angket kepada peserta didik.

Tujuan dari penggunaan angket respon peserta didik adalah untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran interaktif sesuai digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Hasil pelaksanaan uji coba tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Responden Uji Coba Lapangan

No	Nama	Aspek	Jumlah	Presentase
-----------	-------------	--------------	---------------	-------------------



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	APA	4	3	4	3	4	3	4	4	3	36	90%
2.	AMW	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	95%
3.	ATPS	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95%
4.	AFA	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
5.	AN	4	3	3	4	4	4	3	3	4	36	90%
6.	APK	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90%
7.	DF	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36	90%
8.	DN	4	4	2	4	4	4	4	3	3	36	90%
9.	EZFP	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
10.	ENP	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	92,5%
11.	FMAP	4	4	3	3	4	3	4	4	3	35	87,5%
12.	FRA	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36	90%
13.	FPY	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	95%
14.	KADP	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	90%
15.	KAPH	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,5%
16.	MAAF	3	4	4	4	3	3	4	3	3	34	85%
17.	MRD	3	4	4	4	4	4	4	3	3	37	92,5%
18.	MSA	3	4	4	4	3	3	4	3	3	34	85%
19.	MHH	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87,5%
20.	NMS	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37	92,5%
21.	NA	3	3	4	3	4	4	3	4	3	35	87,5%
22.	RS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
23.	RA	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,5%
24.	RS	4	3	4	4	3	4	4	3	4	37	92,5%
25.	RDJ	4	4	3	4	3	3	4	4	4	36	90%
26.	SZA	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95%
27.	ZWT	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	92,5%
28.	KANP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
29.	MRAJ	2	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90%
30.	AP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SAKIT	
31.	MAFA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SAKIT	

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata dari hasil responen Uji Lapangan adalah sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata Nilai Responen} = \frac{\text{Jumlah skor presentase yang diperoleh}}{22}$$

$$= \frac{2657,5}{29} = 91,6 \%$$

Berdasarkan tabel diatas terdapat 31 peserta didik kelas V, namun pada saat penelitian 2 peserta didik tidak masuk karena sakit. Maka dari itu jumlah peserta didik yang ikut sebanyak 29 peserta didik. Menurut data uji lapangan, kelas V SD Negeri 1 Jepun memperoleh nilai 91,6 %. Kehadiran media kuis interaktif menjadikan ingin tahu peserta didik tinggi, tertarik tentang materi kata hubung. Terutama peserta didik paling suka saat mengerjakan kuis.

D. Angket Respon Guru

Instrumen angket untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Slide* diisi oleh guru kelas V SD Negeri 1 Jepun. Tujuan dari instrumen angket ini



adalah untuk mengukur tingkat kelayakan dan validitas media pembelajaran dalam konteks implementasi di kelas. Rincian hasilnya tersaji pada tabel yakni angket respon guru.

Tabel 3.4 Hasil Responden Guru

Aspek penilaian	Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media
Kemudahan penggunaan navigasi	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google slide</i> mudah dipahami oleh guru	4
	Cara pengoperasian media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google Slide</i> sangat sederhana	4
	Media pembelajaran ini dapat berjalan lancar ketika digunakan	4
Kejelasan sajian	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	4
	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Google Slide</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	4
	Penyajian video, materi jelas dan menarik	4
	Penyajian video yang diberikan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.	4
Keindahan	Tampilan media pembelajaran yang menarik	3
Kualitas Instruksional	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam proses mengajar	4
	Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri maupun di kelas	3
Jumlah Skor		38

Guru kelas V SD Negeri 1 Jepun memberikan komentar bahwa media kuis interaktif memberikan semangat belajar untuk peserta didik. Peserta didik aktif dan memahami materi tentang kata hubung. Berdasarkan hasil dari tabel maka diperoleh hasil nilai responden dengan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Responden (\%)} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan, peneliti akan membahas hasil penelitian secara rinci dibawah ini:



1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *PowerPoint* Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

Tahap pertama adalah analisis (Analysis), yaitu tahapan awal melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan menjelaskan yang dibutuhkan di pembelajaran. Menurut (Purnamasari, 2019) Tahapan analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab sebuah kesenjangan kinerja pembelajaran. Untuk memenuhi tahap analisis, guru harus mampu untuk menentukan instruksi yang akan menutup kekosongan atau kesenjangan, mengemukakan tingkat yang akan menutup kekosongan, serta menawarkan strategi untuk menutup kesenjangan dalam kinerja berdasarkan bukti empiris tentang potensi untuk keberhasilan pembelajaran. Langkah analisis ada dua yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah dilakukan mengetahui dan menjelaskan masalah, berhubungan media pembelajaran, setelah itu mengetahui solusi. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran untuk peserta didik menumbuhkan prestasi belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran di Sekolah masih mengandalkan buku siswa dan buku guru dan tidak adanya penggunaan media yang menarik minat belajar peserta didik pada materi kata hubung. Selanjutnya, tahapan analisis terhadap kebutuhan memerlukan media pembelajaran yaitu kuis interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi kata hubung kelas V.

Tahap kedua adalah perancangan (Design), perancangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint*, yaitu melalui pemilihan software, pemilihan desain pada kuis interaktif, serta menyusun produk. Produk berupa kuis interaktif tentang kata hubung disusun menggunakan aplikasi *PowerPoint*. Aplikasi *PowerPoint* digunakan untuk membuat materi praktis yang interaktif bagi peserta didik. Aplikasi *PowerPoint* digunakan peneliti untuk memuat slide yang akan ditampilkan pada proyektor media kuis interaktif dan pemilihan gambar serta kalimat sesuai materi yang berkaitan yang akan ditampilkan pada media kuis interaktif.

Tahap ketiga pengembangan (Development), proses pengembangan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint*. Bertujuan merancang media yang dibuat, jika sudah dirancang, akan divalidasi oleh dosen ahli media dan guru SD tersebut sebagai ahli materi. Instrumen yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi akan memperoleh masukan dan saran atas media dan materi yang telah peneliti kembangkan. Instrumen tersebut akan ada evaluasi kevalidan media kuis interaktif yang dinyatakan valid oleh para ahli dan siap dilakukan uji coba produk pada peserta didik.

Tahap keempat implementasi (Implementation), tahap ini diimplementasikan pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jepun sebagai kelompok besar. Uji coba media kelompok besar pada media kuis interaktif, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi kata hubung yang berjumlah 29 peserta didik. Mengetahui hasil pengembangan media kuis interaktif dari respon peserta didik dan respon guru serta kepraktisan untuk memberikan tanggapan tentang kuis interaktif.

Tahap kelima evaluasi (Evaluation), tahap evaluasi ini dilakukan dari hasil penelitian pengembangan dan penilaian kevalidan produk media kuis interaktif. Kevalidan pengembangan kuis interaktif berbasis *PowerPoint* pada kelas V SD Negeri 1 Jepun , dilakukan validasi dosen ahli media serta guru SD ahli materi. Mengetahui valid atau tidak valid kuis interaktif yang akan digunakan untuk melakukan penelitian yaitu dengan menggunakan hasil validasi yang di peroleh dari validasi ahli media dan ahli materi.

2) Kevalidan Media KuisInteraktif Berbasis PowerPoint

Berdasarkan hasil validasi terhadap media kuisinteraktif berbasis *PowerPoint* yang dilakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak oleh ahli media dan sangat layak oleh ahli materi, dan sangat layak oleh respon peserta didik. Tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran untuk menyempurnakan produk akhir pada media pembelajaran. Implementasi dalam penelitian ini sebagai upaya memberikan proses belajar lebih menyenangkan dan memberikan manfaat atas hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian, hasil validasi



media oleh validator. Aspek fisik dinyatakan sangat baik dengan hasil persentase 95%, dapat disimpulkan bahwa penilaian validator sudah dinyatakan sangat baik. Hasil validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Hasil penilaian dari ahli materi pada aspek penyajian sangat baik dengan hasil presentase 95%. Pemilihan tema dan isi materi pada media kuis interaktif sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi secara menyeluruh sudah dinyatakan sangat baik.

3) Keterterapan Media KuisInteraktif Berbasis PowerPoint

Keterterapan ini diperoleh bahwa hasil tanggapan respon peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jepun terhadap media kuisinteraktif berbasis PowerPoint. Secara keseluruhan yang berjumlah 31 peserta didik, dengan menggunakan angket respon siswa, media pembelajaran kuisinteraktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan memperoleh rata-rata presentase skor 91,6% menunjukkan bahwa hasil respon peserta didik yang diperoleh terhadap media kuisiteraktif berbasis PowerPoint sangat baik. Dapat dinyatakan bahwa media majalaj interaktif berbasis PowerPoint sangat layak untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan kuisinetraktif berbasis PowerPoint dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media kuis interaktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jepun menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : analisis (*Analysis*) dengan menganalisis masalah dan kebutuhan, desain (*Design*) dengan merancang desain yang akan dibuat, pengembangan (*Development*) meliputi validasi ahli media dan ahli materi, implementasi (*Implementation*) dengan pengisian lembar penilaian angket respon peserta didik, dan evaluasi (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media agar layak digunakan.
2. Kevalidan pengembangan media kuisinteraktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung kelas V SD Negeri 1 Jepun ditentukan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi. Penilaian dari ahli media mendapatkan skor persentase rata-rata yaitu 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media kuisinteraktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung masuk dalam kategori sangat valid. Hasil penelitian dari ahli materi mendapat skor persentase rata-rata yaitu 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media kuis interaktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung masuk kategori sangat valid.
3. Keterterapan pada media kuisinteraktif berbasis PowerPoint diperoleh dari engket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan skor persentase 91,6% dengan kategori sangat baik, sehingga media kuisinteraktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung dapat diterapkan dengan baik. Didukung juga penilaian dari respon guru kelas V mendapat skor persentase 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa keterterapan media kuisinetraktif berbasis PowerPoint pada materi kata hubung masuk dalam kategori sangat baik

5. DAFTAR PUSTAKA

Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.

Ardiansyah, R., Harjanti, F. D., Pendidikan, P., Indonesia, B., Wijaya, U., Surabaya, K., Koordinatif, K., & Bipa, P. (2023). *Penggunaan Konjungsi Dalam Berbahasa*. 11(2), 3–6.

Fitrianti, E., Annur, S., Magister MPI, P., & UIN Raden Fatah Palembang, F. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, 4(1), 28–35. <https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jec/index>

Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>

Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Microsoft Powerpoint



Bagi Guru Dan Staf Sd Negeri 010240 Pematang Cengkring Kecamatan Medang Deras. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.516>

Kafi, M. N., & Purnamasari, N. L. (2024). *Pengembangan Media Interaktif berbasis Mobile pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKS Veteran I Tulungagung*. 3(3), 195–205.

Khaerunnisa, F, YYFR. Sunarjan2, H. T. A. (2021). <https://journal.unnes.ac.id/>. 6(1), 39–52.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Manalu, P. E. ruth B., Tamba, L., Gultom, C. R., & Hasibuan, A. (2023). Analisis Kesalahan Penggunaan Konjungsi Pada Karangan Teks Eksplanasi Siswa Kelas Viii Smp Swasta St Yoseph Tahun Ajaran 2022/2023. *Quaerite Veritatem : Jurnal Pendidikan*, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.53842/qvj.v2i2.25>

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8.

Mutma'inna, A. (2024). *pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis aplikasi assemblr edu pada materi tata nama senyawa*.

Muzhiroh. (2020). Pengaruh Persepsi Kualitas, Motivasi Dan Gaya Hidup Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo (Studi Kasus Pada Masyarakat Kelurahan Cakung Barat). *Jurnal Ecodemica*, 25–30, 35.

Nanggala, A., & Indonesia, U. P. (2020). Peran Generasi Muda Dalam Era New Normal. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 81–92. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/3827/3243>

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Pertiwi, Ayu, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah*.

Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>

Rapi, M. (2020). Gambar P Erspektif Memahami Konsep Dan Prinsip. *Makassar : Badan Penerbit UNM*, 1.

Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, January*, 0–16. <http://eprints.umsida.ac.id/6400/>

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widhiarso, W. (2010). *Pengembangan Skala Psikologi : Lima Kategori Respons ataukah Empat Kategori Respons ?* 1–5. http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/widhiarso_2010_-respon_alternatif_tengah_pada_skala_likert.pdf



Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z Dan Revolusi Industri 4.0* (Vol. 1).

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>