



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH**

Faricha Devi Isna¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22101013003@unisma.ac.id, ²lia.nur.atiqoh@unisma.ac.id,

³baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

Learning media is a tool that supports the teaching and learning process through modern technology. Microsoft PowerPoint 2021 is a PowerPoint learning media in teaching and learning activities and simplifies presentations. Microsoft PowerPoint 2021 and the Canva application are packaged in an attractive quiz-based manner and contain slides that display moving animations, traffic signs material in Indonesian language learning. The purpose of this study is to describe the process of interactive PowerPoint learning media in Indonesian language learning for grade II at MI Nurul Ulum Arjosari Malang. To describe student responses to the development of interactive PowerPoint learning media in Indonesian language learning for grade II at MI Nurul Ulum Arjosari Malang. The study aims to develop interactive PowerPoint learning media using Microsoft PowerPoint 2021 media and the Canva application aimed at grade II of MI Nurul Ulum Arjosari Malang. This study uses the Research and Development (R&D) development method, with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The percentage of material expert tests reached 90% in the very feasible category, and the media expert test reached 92% in the very feasible category. The results of the validation test of class II teachers/learning experts reached 91% of interactive powerpoint with the results showing it was very suitable for use. Student responses that showed a positive response with a total of 26 students in class IIA with a percentage of 86.41% were very effective, and a total of 27 students in class IIB with a percentage of 89.93% were very effective. Thus, the interactive powerpoint learning media is said to be suitable with a very very good category and is very effective for use in the learning process of traffic signs material for learning Indonesian.

Keywords: *ADDIE, learning media, powerpoint interactive.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya membimbing, mengajar dan melatih siswa dalam menghadapi peran di masa depan. Secara hakikatnya pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Indonesia yaitu belajar berkomunikasi tujuannya meningkatkan kemampuan pada siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan dan tertulis sehingga dapat mengembangkan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia dalam segala fungsi yaitu sebagai sarana bernalar atau berpikir. Dalam konteks lembaga pendidikan formal seperti

sekolah, keberhasilan pendidikan dilihat melalui hasil belajar siswa dalam prestasi belajarnya. Pentingnya kualitas dan keberhasilan belajar siswa sangat mempengaruhi kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih serta menggunakan metode pengajaran (Nuraini Putri, 2020).

Seorang guru harus mampu meningkatkan mutu pendidikan, dengan adanya kompetensi guru sebagai peran penting dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan atau pembelajaran yang harus dikembangkan, maka dengan demikian dibutuhkan tenaga pendidik atau guru dengan tujuannya peningkatan mutu pada siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memenuhi keseluruhan dari kompetensi dasar guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kompetensi kepribadian (M.Nur & Fatonah, 2022).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memperluas pengetahuan siswa serta mendorong kemampuan berpikir kreatif dan inovatif secara mandiri selama pembelajaran. Integrasi media pembelajaran secara relevan dan menyenangkan terbukti dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dan memotivasi keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang mendukung pada proses belajar-mengajar dengan mengintegrasikan tentang teknologi modern dengan melibatkan elemen *audio*, *visual*, dan kinestetik (Siagian et al., 2023). Oleh karena itu, dapat diartikan media pembelajaran interaktif merupakan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar-mengajar melalui teknologi yang *modern*.

Microsoft powerpoint merupakan media pembelajaran dimanfaatkan dengan keperluan, dalam kegiatan belajar mengajar atau di luar kegiatan. Aplikasi bagi pengguna presentasi yang manajemen data, grafik, tabel, dan menarik. *Powerpoint* menjadi program yang banyak digunakan baik dari *platform PC* berbasis *Windows* ataupun *Mac OS* (Dhawe et al., 2025). Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada kegiatan belajar mengajar dapat mempermudah presentasi.

Penggunaan media *powerpoint* interaktif yang berisi materi pembelajaran, dan kuis dikemas secara menarik. Media berisi tentang hal-hal yang mempermudah waktu belajar siswa. Siswa dilatih berpikir besar dengan media menarik yang bertujuan meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif. Penggunaan *powerpoint* interaktif berpengaruh positif terhadap kekurangan belajar siswa (Pambudi et al., 2021). Menggunakan media *powerpoint* interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterikatan siswa dan membuat lebih disiplin (Susilowati et al., 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan yang penting digunakan dalam bekerja dan belajar

sepanjang hayat. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan literasi yang dikembangkan dalam pembelajaran baik membaca dan memirsa dalam tujuan berbasis genre yang terakait dengan penggunaan bahasa kehidupan.

Karakteristik bahasa Indonesia sebagai modal dasar pada belajar dan bekerja yang terfokus pada kemampuan secara literasi (berbahasa dan berpikir). Kemampuan literasi merupakan indikator dari kemajuan dan perkembangan anak-anak Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai cara menguasai berpikir secara kritis, kreatif dan imajinatif. Pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi komunikasi yang dapat mendukung keberhasilan di dalam pendidikan dan dunia bekerja.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada capaian pembelajaran membaca dan memirsa, peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan memirsa menunjukkan minat pada teks yang dibaca/dipirsa. Peserta didik mampu mengenali kata-kata yang dikenali sehari-hari secara fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan. Peserta didik mampu memakai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kemampuan pada siswa dalam pengembangan mengenali yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dibahas tentang rambu-rambu lintas, pengertian rambu-rambu, rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, kuis dan soal, evaluasi, dan refleksi.

Penelitian Pengembangan Media PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD, penelitian berhasil mengembangkan media pembelajaran yang berbasis PPT interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II, dengan hasil media sangat layak presentase ahli materi 87%, ahli bahasa 85%, dan ahli media 100%. Penggunaanya meningkat yang menunjukkan hasil belajar siswa dengan skala minor 15% menjadi 100%, skala mayor 40% menjadi 68% dengan ini media PPT interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan penelitian *R&D* dan mengumpulkan data yang berupa tes tulis, wawancara, angket, serta dokumentasi (Widagdo & Cahya Rifida, 2022).

Pengembangan Media *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 2 Jayasari, mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Model yang digunakan *ADDIE*, media *powerpoint* yang dinyatakan valid presentase 95% dengan kategori tinggi. Media *powerpoint* dengan materi rambu-rambu lalu lintas dikelas III layak digunakan pada proses pembelajaran (Herlina & Rahayu Saputra, 2022)

Analisis Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Grogolsari, metode yang digunakan deskriptif kualitatif melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil pengembangan media *powerpoint* interaktif menunjukkan dapat meningkatkan pemahaman materi, baik dari pembelajaran tatap muka atau jarak jauh. Media yang dirancang menggabungkan teks, *audio*, gambar, video, dan animasi, dengan menyediakan kuis interaktif dan navigasi, yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan menarik. *Powerpoint* interaktif dapat diakses melalui *smartphone* dan *laptop/computer* (Hidayatun Nikmah & Puji Rahmawati, 2022)

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Keterampilan Membaca Intensif di Kelas 5 SD, penelitian menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/RnD*) dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Media dinilai layak dengan presentase ahli materi 95%, ahli media 91,7%, dan ahli bahasa 77,1%. Hasil implementasi menunjukkan penilaian sangat baik dari guru dan siswa dari berbagai tahap uji, nilai tertinggi di uji coba menggunakan kelompok kecil dan lapagan. Analisis uji T nilai signifikan 2 *tailed* $<0,05$ ($0,000<0,05$) media interaktif dapat meingkatkan keterampilan membaca siswa (Rahmawati, 2022).

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Al-Furqon *Islamic School* Pekanbaru, penelitian menggunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil validasi menunjukkan kelayakan media dengan presentase 94% (media), ahli materi 100%, ahli bahasa 92%, praktisi I presentase 95% dan praktisi II 96%. Uji coba satu-satu dengan 3 orang siswa dengan presentase 83,33%, uji coba terbatas 8 orang siswa presentase 89,7%. Berdasarkan hasilnya dapat disimpulkan media interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi Dogeng kelas III di SD Al-Furqon *Islamic School* Pekanbaru (Afifah et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang telah disampaikan, peneliti memusatkan dua pokok rumusan masalah pertama Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Malang. Kedua Bagaimana respon siswa pada pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Malang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, diketahui siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari mengalami kesulitan memahami pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi rambu-rambu lalu lintas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dinilai kurang kreatif dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini dapat berdampak rendahnya tingkat konsentrasi dan minat belajar siswa selama proses

pembelajaran berlangsung dan peserta didik lebih memilih bermain dengan temannya, berbicara dengan temannya serta ramai di dalam kelas. Kondisi tersebut perlu adanya inovasi penyajian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan dengan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media yang diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media interaktif diyakini memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, sehingga pembelajaran dapat lebih efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MI Nurul Ulum Arjosari Malang.

B. Metode

Penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Cary (1996)*. Data yang digunakan data kuantitatif sederhana dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Adapun tahapan-tahapan yang dimiliki oleh model *ADDIE* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Penelitian dilakukan di MI Nurul Ulum Arjosari Malang. Tahap implementasi, uji coba produk dilakukan di kelas IIA dan IIB. Kelompok kecil di IIA terdiri dari 9 peserta didik dan kelompok kecil di IIB terdiri dari 9 peserta didik. Kelompok besar dilakukan di kelas IIA terdiri dari 26 peserta didik dan kelompok besar IIB terdiri dari 27 peserta didik.

Tahap analisis yang dilakukan melihat dari model pembelajaran. Tahap desain menggunakan *Microsoft powerpoint 2021* dan aplikasi *canva*. Tahap pengembangan proses pembuatan produk awal, validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, kemudian ada perbaikan atau masukan yang diterima. Tahap implementasi yang di uji kan dari perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar pada proses pembelajaran di kelas II. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dari kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam mendukung proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data kualitatif dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kualitatif diperoleh melalui wawancara siswa dan guru untuk menilai kelayakan serta efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Data kuantitatif sederhana berupa angket dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon siswa dengan menggunakan skala likert di tiap-tiap angketnya. Tujuannya untuk mengukur kevalidan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan kriteria penilaian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Proses Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II

Proses pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari . Pada proses pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis kuis menerapkan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap yakni. Tahap analisis Analisis perlu dilakukan dengan yang dibutuhkan atau mempunyai permasalahan saat pembelajaran dari pihak guru dan peserta didik. Bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien serta menarik (Anafi et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik dan disusun oleh pendidik diharapkan mengatasi tantangan yang terjadi, mengingat selama ini penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, menjadi kurang efektif dan powerpoint yang digunakan hanya di awal pertemuan dalam penggunaan powerpoint yang kurang maksimal. Meskipun *powerpoint* digunakan hanya diawal pertemuan, sisanya cenderung fokus pada metode ceramah, mengadakan buku LKS, dan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Pendekatan berpeluang menyebabkan peserta didik tidak mencapai potensi secara maksimal dalam pembelajaran yang terjadi, sehingga diperlukan inovasi dalam media pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan.

Tahap Desain Media pembelajaran era digital menjadi pembelajaran powerpoint interaktif sebagai Solusi dalam meningkatkan kompetensi guru serta motivasi peserta didik, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi peserta didik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Maenah et al., 2024). Pengembangan produk desain *powerpoint* interaktif, dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan masukan dalam menyampaikan materi suara lebih dikeraskan dan tegas ke pada peserta didik dan media yang digunakan sudah sangat bagus dan kreatif sesuai dengan materi. Dari segi ahli media, yang perlu ditambahkan aturan pakai/petunjuk penggunaan perlu dilengkapi, menambahkan tujuan pembelajaran, memperbaiki icon/gambar rambu menanjak yang perlu disesuaikan, menambahkan aturan main dalam kuis atau evaluasi, dan menambahkan slide refleksi pembelajaran. Semua perbaikan bertujuan untuk menyempurnakan desain media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Pengembangan Tahap pengembangan yang bertujuan menghasilkan serta memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Dengan adanya sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan diidentifikasi oleh ahli media untuk dapat menyelesaikan tahap *development*/pengembangan (Hidayat & Nizar, 2021). Pengembangan produk pembuatan *powerpoint* interaktif dirancang menggunakan

aplikasi *canva* dan *Microsoft powerpoint* 2021. Tahap perencanaan desain, peneliti menciptakan cover/ slide pertama yang menarik peserta didik. Daftar isi yang mencantumkan tujuan pembelajaran dengan rician materi yang akan dibahas seperti pengertian rambu-rambu, rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, setelah pembelajaran selesai diadakan kuis dan soal untuk kelompok, selanjutnya evaluasi, refleksi, dan penutup. Setelah produk awal *powerpoint* interaktif selesai dikembangkan, Langkah selanjutnya melakukan validasi untuk menilai kelayakan produk. Proses validasi melibatkan para ahli media/desain, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran/guru. Setiap ahli memiliki peran dalam penilaian produk. Ahli materi menilai kesesuaian konten dan kualitas isi materi didalam produk. Ahli media/desain fokus dari segi aspek tampilan dan visualisasi, yang memastikan *powerpoint* interaktif menarik perhatian peserta didik. Ahli pembelajaran/guru yang mengevaluasi kesesuaian materi dengan kurikulum yang diterapkan di kelas. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi/isi mencapai presentase 90% dengan kategori sangat baik. Ahli media mendapatkan presentase 92% dengan kategori sangat baik. Ahli pembelajaran mendapatkan presentase 91% dengan kategori sangat baik. Data yang didapat dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari angka yang dihasilkan dengan skala penilaian 1,2,3,4,5, yang kemudian dirata-rata menghasilkan validitas akhir. Sedangkan data kualitatif didapat dari kritik dan saran para ahli yang dapat dipertimbangkan dalam perbaikan *powerpoint* interaktif. Penentuan kriteria validitas produk mengacu pada interval yang ditetapkan, dengan hasil penilaian dapat menilai eektivitas serta kelayakan produk pengembangan. Pengolahan data dengan pendekatan secara sistematis yang dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif.

Tahap implementasi yang dilakukan pengujian produk apakah sesuai rancangan atau belum (Saputra et al., 2023). Pengembangan *powerpoint* interaktif merupakan impementasi media pembelajaran melalui media pembelajaran dari uji coba produk. Uji coba meliputi dari respon peserta didik yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efisiensi tinggi dengan presentase kelas IIA 86,41% dan presentase kelas IIB 89,93%. Angket yang disebarkan pada peserta didik mengindikasikan *powerpoint* interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu menarik minat peserta didik yang membuat pembelajaran yang menyenangkan. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan *Microsoft powerpoint* 2021 dengan desain beragam dan mencakup elemen seperti *hyperlink* dan kuis yang membuat produk lebih interaktif. Dari segi materi konten yang disajikan dibuat secara jelas, terperinci, sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

Tahap evaluasi Evaluasi merupakan tahap penelitian pada pengembangan model *ADDIE* yang dilakukan agar memberikan umpan balik pada pengguna produk, sehingga proses revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum

dapat dipenuhi pada produk tersebut. Dengan tujuan akhir evaluasi yang mengukur tujuan pengembangan (Rusmayana, 2021). Siswa dan guru menunjukkan tanggapan positif yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket presentase respons mencapai >90%.

Penilaian sumatif merupakan penilaian saat pembelajaran telah berakhir atau dianggap selesai. Sedangkan penilaian formatif merupakan penilaian pengumpulan data dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami kompetensi pada pembelajaran (Hera Adinda et al., 2021).

2. Hasil Respon Siswa Pada Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II

Respons siswa pada penggunaan *powerpoint* yang dapat memberikan peserta didik semangat dan termotivasi pada proses belajar mengajar, serta menghilangkan rasa bosan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Efendi et al., 2021). Respons siswa pada pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif yang menunjukkan hasil secara positif. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas IIA dengan presentase 86,41% sangat layak dan siswa kelas IIB dengan presentase 89,93% sangat layak yang menganggap media tersebut menarik serta dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Umpan balik kualitatif dari siswa yang menunjukkan fitur interaktif seperti kuis, *hyperlink*, dan animasi bergerak/elemen berwarna dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat. Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif, kreatif, dan mampu memberikan semangat belajar. Validasi dari ketiga validator mengonfirmasi kelayakan media dengan hasil 92% kategori sangat layak, ahli materi dengan hasil 90% kategori sangat layak, dan ahli pembelajaran dengan hasil 91% kategori sangat layak. Secara keseluruhan *powerpoint* interaktif menggunakan Bahasa yang sederhana sesuai dengan Bahasa keseharian peserta didik kelas II, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Penelitian ini membuktikan penggunaan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi *canva* dan *Microsoft powerpoint* 2021 sangat efektif dan layak sebagai media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Indonesia kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari. Penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, yang memberikan motivasi besar dalam proses belajar mengajar.

D. Simpulan

Hasil penelitian yang menunjukkan tentang pengembangan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II di MI Nurul Ulum Arjosari Malang dengan menggunakan model *ADDIE* yang dirancang melalui aplikasi *canva* dan *Microsoft powerpoint* sangat efektif dan layak sebagai media pembelajaran dapat

meningkatkan pembelajaran serta meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, dan memberikan motivasi saat proses belajar mengajar. Berdasarkan uji validasi ahli pembelajaran mendapatkan penilaian 91% kategori sangat layak. Hasil uji validasi ahli materi mendapatkan penilaian 90% kategori sangat layak. Hasil uji validasi ahli media mendapatkan penilaian 92% kategori sangat layak. Hasil uji kelompok kecil kelas IIA mendapatkan 88,33% kategori sangat efektif. Hasil uji kelompok kecil kelas IIB mendapatkan 92,22% kategori sangat efektif. Hasil uji lapangan kelas IIA mendapatkan 86,41% kategori sangat efektif. Dan hasil uji lapangan kelas IIB mendapatkan 89,93% kategori sangat efektif.

Daftar Rujukan

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ali, A., Dea Fenica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anafi, K., Wiryokusumo, & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Education and Development Intitut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4).
- Dhawe, M. Y. F., Makallau, J. K., lipikoni, J., Lalang, I. L., Masa, F., Lapaibui, L., Atalau, L., Weni, K., & Kamis, J. (2025). Pelatihan Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar Inpres 02 Tanglapui. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335/pcn82d09>
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respons Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Pembelajaran Fisika Universitas Jember*. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Hera Adinda, A., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Salwiah, N. F., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report Of Biological Education*, 2(1), 13220.
- Herlina, P., & Rahayu Saputra, E. (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>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Inovasi Pendidikan Agama Islam*.
- Hidayatun Nikmah, N., & Puji Rahmawati, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Joko, D., Tegor, & Silitonga, F. (2023). *Metode Penelitian Terapan*. Grup Penerbitan CV Budi Utama. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Terapan/Wag2EQA AQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Maenah, Taufiqulloh, & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- M.Nur, H., & Fatonah, N. (2022). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.524334/jpgsd.v1i1.1561>
- Nuraini Putri, F. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Pambudi, S., Rezkit, S., & Purwaningsih, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Power Point Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11312>
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52802/pancar.v6i1.287>
- Rusmayana, T. (2021). *Bekerjasama* (R. Hartono, Ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/351939/model-pembelajaran-addie-integrasi-pedati-di-smk-pgri-karisma-bangsa-sebagai-pen>
- Saputra, I. R., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2023). Impelentasi ADDIE Dalam Pembuatan Game Carakan Untuk Melestarikan Budaya Aksara Jawa. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2983>

- Siagian, N. A., Sianturi, C. F., & Harmady Tamba, R. L. (2023). Utilization of Adobe Flash Interactive Learning Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2. <https://doi.org/10.54209/pejuang.v1i02.6>
- Susilowati, W., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Powerpoint Interaktif. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i2.1685>
- Widagdo, A., & Cahya Rifida, O. (2022). Pengembangan Media PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.67100>