

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF BERNUANSA MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Indri Lutfia Ayu Umami¹, Imron Fauzi²,

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: indrilutfia495@gmail.com

² UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: imronfauzi@uinkhas.ac.id

ABSTRACT

Learning media plays an important role in delivering educational material and creating an engaging learning environment. This study was conducted in Class VI at SDN 2 Airkuning, Jembrana, Bali, where problems related to the lack of variety in the use of learning media, particularly in IPAS lessons on the Solar System, were found, leading to a less engaging learning atmosphere. Therefore, an interactive PowerPoint-based learning media using a scientific approach was developed to increase students' learning motivation. This research aims to describe and evaluate the validity and practicality of the developed media. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results indicate that the interactive PowerPoint learning media is valid, with an average validity score of 86.15%, where the material expert provided a score of 92.3% (very valid) and the media expert gave a score of 80% (valid). Furthermore, the media is also practical, with an average practicality score of 89.37%, with the teacher's assessment at 88% (practical) and the students' response at 90.74% (very practical). In conclusion, the interactive PowerPoint learning media based on the scientific approach is both valid and practical for use in learning, and can serve as an effective alternative to create a more engaging learning environment and enhance students' motivation.

Keywords: learning media, interactive PowerPoint, mathematics learning

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi pendidikan dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN 2 Airkuning Jembrana Bali, yang mengalami masalah terkait kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS mengenai Tata Surya, yang mengakibatkan suasana belajar yang kurang menarik. Untuk itu, dikembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis pendekatan saintifik guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui kevalidan serta kepraktisan pengembangan media tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)

dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif ini valid dengan persentase penilaian rata-rata 86,15%, dimana ahli materi memberikan penilaian 92,3% (sangat valid) dan ahli media 80% (valid). Selain itu, media ini juga praktis dengan persentase penilaian rata-rata 89,37%, dengan penilaian guru 88% (praktis) dan respon siswa 90,74% (sangat praktis). Kesimpulannya, media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis dan praktis digunakan dalam pembelajaran, serta dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, PowerPoint interaktif, pembelajaran matematika

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kemampuan seorang pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media belajar dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan peserta didik dengan materi ajar, membantu mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan (Ariesta & Kusumayati, 2018). Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan interaksi yang efektif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar lainnya. Proses ini tidak hanya mengarah pada pemahaman akademis, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik yang lebih baik, yang merupakan bukti dari keberhasilan suatu pembelajaran (Saputro & Saputra, 2015).

Proses pembelajaran adalah suatu hal yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. Setiap hari, manusia terlibat dalam berbagai bentuk interaksi yang melibatkan proses belajar, baik itu dalam berkomunikasi dengan orang lain, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, maupun dengan benda hidup dan benda mati. Semua interaksi ini merupakan bagian dari proses pembelajaran yang membentuk sikap, pemahaman, dan perilaku seseorang (Nita Puspitasari¹, Umi Anugerah Izzati, 2022). Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran diharapkan dapat mengarah pada perubahan positif dalam diri peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Hal ini tercermin dalam firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 78 yang menyebutkan tentang pendengaran, pengelihatannya, dan hati yang berfungsi sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan. Ketiga aspek ini merupakan

fondasi dasar dalam proses pembelajaran, di mana pendengaran membantu peserta didik menerima informasi, pengelihan memungkinkan mereka mengamati materi yang disampaikan, dan hati menjadi pendorong utama bagi mereka untuk memahami dan menyerap pengetahuan.

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, akses terhadap berbagai informasi menjadi semakin mudah. Media seperti smartphone, tablet, dan laptop, serta jaringan internet, membuka peluang bagi peserta didik untuk memperoleh informasi dengan cepat dan praktis. Era globalisasi ini mendorong perubahan besar dalam sistem pendidikan, di mana tuntutan terhadap sumber daya manusia yang berkualitas semakin meningkat (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Oleh karena itu, pendidikan harus dipersiapkan sejak dini, tidak hanya dalam hal transfer pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk karakter dan sikap yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan yang berkualitas menjadi sangat penting dalam menghadapi tantangan global, dan untuk itu, sistem pendidikan yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan zaman perlu dikembangkan.

Pendidikan, sebagai bagian dari sistem sosial, memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya mengenai pengajaran materi, tetapi juga mengenai pembentukan sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang akan membimbing peserta didik dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada metode yang digunakan dalam proses pengajaran (Pinatih & Putra, 2021). Dalam hal ini, penting bagi pendidik untuk tidak hanya bergantung pada metode konvensional, yang mungkin tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi dalam metode pengajaran, seperti penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil yang dicapai oleh peserta didik.

Pada kenyataannya, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya motivasi, kesulitan dalam memahami materi, atau keterbatasan metode pengajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti animasi dan multimedia, dapat memberikan solusi yang efektif. Media ini tidak hanya membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), media berbasis animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar (Sari & Erita, 2021). Salah satu media yang umum digunakan adalah PowerPoint. Namun, selama ini PowerPoint seringkali hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi satu arah, di mana peserta didik berperan sebagai pendengar atau pengamat tanpa adanya interaksi yang signifikan. Penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif masih jarang dikembangkan, padahal dengan memanfaatkan hyperlink dan fitur-fitur lainnya, PowerPoint dapat dibuat lebih interaktif, memberi kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi.

Pendidikan, sebagai bagian penting dari kehidupan manusia, selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat relevan. Media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif adalah salah satu contoh penerapan teknologi dalam pendidikan yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. PowerPoint tidak hanya dapat menyajikan materi secara visual, tetapi juga memungkinkan integrasi dengan animasi, gambar, dan grafik yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, dengan menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan ulasan materi yang dijawab siswa, media ini dapat memberikan umpan balik secara langsung, yang berfungsi untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar media pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah, terutama di tingkat dasar, masih terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal ini juga ditemukan dalam wawancara pra-penelitian yang dilakukan dengan guru kelas VI di SDN 2 Airkuning Jembrana Bali. Guru tersebut mengungkapkan bahwa meskipun sudah ada upaya untuk menyusun media PowerPoint, media tersebut masih disajikan secara sederhana dan tidak interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint Interaktif sangat dibutuhkan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rifatul Maesaroh, S.Pd, guru kelas VI di SDN 2 Airkuning Jembrana Bali, diketahui bahwa selama ini media pembelajaran yang

digunakan oleh siswa belum bervariasi, dan penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran IPAS belum dimaksimalkan. Hal ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Dengan menggunakan PowerPoint Interaktif, siswa tidak hanya belajar melalui materi yang disajikan, tetapi juga berinteraksi dengan materi tersebut, menjawab pertanyaan, dan mendapatkan umpan balik yang memperkuat pemahaman mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif diharapkan dapat meningkatkan keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran dan memberikan alternatif yang lebih menarik serta bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Melalui pendekatan ini, penulis berharap dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Evaluasi akhir akan menilai apakah produk media pembelajaran tersebut sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis PowerPoint interaktif pada peserta didik kelas VI di SDN 2 Airkuning adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dan menguji kelayakannya. Penelitian ini menggabungkan data kualitatif, yang diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens, serta data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan observasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas media.

Proses penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah utama: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pada

tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan media pembelajaran. Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat dan divalidasi oleh ahli. Implementasi dilakukan melalui uji coba pada kelompok kecil dan besar untuk menguji respon peserta didik, dan tahap evaluasi digunakan untuk melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba.

Instrumen pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari peserta didik, guru, dan tim ahli. Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan statistik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

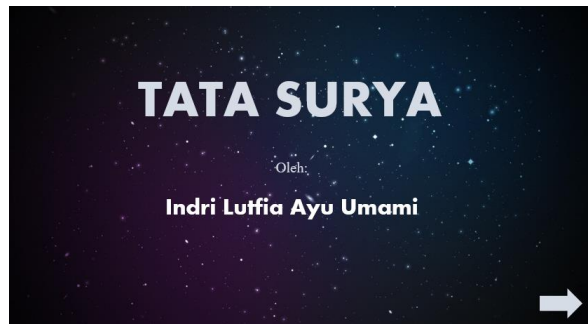
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan saintifik pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini dimulai dengan tahap analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh sekolah dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterbatasan alat dan rendahnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint diharapkan menjadi solusi yang efektif dengan memberikan penyajian materi yang lebih dinamis menggunakan teks, gambar, dan animasi yang dapat mempermudah pemahaman konsep abstrak.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup tujuan pembelajaran, materi, dan indikator yang relevan dengan hasil analisis kebutuhan. Desain ini juga memperhatikan faktor teknis, seperti pemilihan gambar yang jelas dan tata letak slide yang efektif, agar materi dapat disampaikan dengan baik tanpa gangguan visual. RPP yang disusun akan memandu guru dalam

penggunaan media tersebut di kelas, serta memastikan agar materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Selain itu, peneliti memperhatikan pentingnya keterampilan guru dalam menggunakan media ini, sehingga desain PowerPoint dilengkapi dengan tombol-tombol intuitif berikut gambar desain media yang sudah didesain oleh peneliti;



Gambar 1. Cover Media



Gambar 2. Menu Media

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif di kelas VI SDN 2 Air Kuning melalui PowerPoint dikembangkan dengan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memastikan kualitas dan relevansi media. Proses pengembangan dimulai dengan pengumpulan berbagai sumber yang relevan, termasuk buku pelajaran yang digunakan oleh guru untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, ilustrasi pendukung yang memperjelas materi juga dikumpulkan dari sumber gambar bebas hak cipta seperti Pixabay, PNGTree, dan Freepik, serta bagan dan grafik untuk membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak. Pengaturan tata letak media dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur PowerPoint 2019, yang memungkinkan desain materi yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah validasi draft produk oleh validator yang berkompeten. Validasi dilakukan oleh tiga pakar: seorang ahli materi, ahli media, dan seorang guru ahli. Proses validasi dilaksanakan dalam dua tahap untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Pada validasi tahap pertama, para

validator memberikan masukan yang mencakup perbaikan materi, tampilan, dan interaktivitas media. Setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut, validasi tahap kedua menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang tinggi dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Proses validasi oleh ahli materi memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami oleh siswa, sementara ahli media fokus pada tampilan visual dan interaktivitas, memastikan bahwa media tersebut menarik dan mudah digunakan. Validasi oleh guru ahli memberikan perspektif praktis mengenai penggunaan media dalam konteks pembelajaran di kelas. Hasil dari proses validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk materi bangun datar telah memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Tabel 1

Hasil Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

No.	Aspek yang divalidasi	Jumlah Skor Validator	Skor max	%	Keterangan
1	Aspek Materi	60	65	92,3%	Sangat Valid
2	Aspek Media	60	75	80%	Valid
Rata-rata				86,15%	Valid

Tahap implementasi dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah divalidasi sebelumnya. Media ini diuji coba pada guru dan siswa kelas VI SDN 2 Airkuning untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat digunakan dengan mudah dan efektif. Setelah uji coba, baik guru maupun siswa diminta untuk mengisi angket praktikalitas untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diisi oleh Ibu Rifatul Maesaroh, S.Pd., seorang guru di SDN 2 Airkuning pada 30 Agustus 2024, diperoleh persentase

95%. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif sangat praktis dan mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, mencakup navigasi, materi, dan tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mendukung kelancaran pengajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Selain itu, angket praktikalitas yang diisi oleh 29 siswa kelas VI pada tanggal yang sama menghasilkan persentase sebesar 92,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut juga sangat praktis digunakan oleh siswa, yang merasa bahwa media pembelajaran ini mempermudah mereka dalam memahami materi bangun datar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan sangat praktis dan efektif digunakan oleh guru maupun siswa, serta dapat mendukung pembelajaran IPAS di kelas VI SDN 2 Airkuning dengan baik.

Tabel 2
Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

No	Analisis Praktikalitas	Jumlah Skor Praktikalitas	Skor max	Persentase
1	Angket Respon Guru	88	100	88%
2	Angket Respon Siswa	1.568	1.728	90,74%
Rata-rata				89,37%



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat valid dan praktis digunakan. Rata-rata validitas media mencapai 86,15%, dengan penilaian dari ahli materi sebesar 92,3% (kategori sangat valid) dan ahli media 80% (kategori valid). Selain itu, hasil analisis praktikalitas menunjukkan rata-rata 89,37%, dengan penilaian oleh guru sebesar 88% dan siswa 90,74%, yang keduanya dikategorikan sangat praktis. Proses pengembangan yang menggunakan model ADDIE melibatkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan fokus pada kebutuhan siswa dan materi yang sesuai. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan di sekolah dasar dan efektif dalam mendukung pembelajaran matematika kelas VI. Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.
- Nita Puspitasari¹, Umi Anugerah Izzati, E. D. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.

<https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>

Sari, R. G., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3126–3142.