

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SD

Mohammad Raafif William Sufa

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik

Ibrahim Malang, Indonesia

muhammadraafif957@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation is a form of mental energy for a person to move to carry out activities that can change behavior. In reality, students are less passionate about their learning process in the classroom. This is marked by the response that is less focused in carrying out the learning process, especially in thematic learning theme 7 subtheme 4 Development of Transportation Technology in the material looking for the main idea of the paragraph and determining the perimeter of the flat building using standard units that are still considered abstract. This problem makes researchers think of finding solutions in the form of using interactive media in the form of interactive PowerPoint in the learning process. Interactive PowerPoint is one form of interactive multimedia innovation that allows users to interact with media directly. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The test subjects in this study were grade 3 elementary school students totaling 23 children. Data collection techniques carried out in the form of observation, interviews, questionnaires and documentation. The data obtained are analyzed descriptively. The results of the study obtained the results of an interactive PowerPoint product with a percentage of media feasibility of 80%. In addition, the element of material validity received a score of 77.9% with valid criteria. The effectiveness of learning media in its use in the classroom received a valid predicate with a total gain of 80%. From several validation processes, it produced interesting interactive PowerPoint media with a score of 85%. Based on observational data in field trials, it shows that students become more focused on the learning process and the classroom situation is more conducive. The state of student learning motivation is known to get a score of 82.5% with a very good predicate.

Keywords: Media; PowerPoint interactive; Motivation

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah suatu bentuk energi jiwa seseorang untuk bergerak melakukan kegiatan yang dapat merubah tingkah laku. Dalam kenyataannya yang terjadi siswa kurang bergairah terhadap proses belajarnya didalam kelas. Demikian ditandai dengan responnya yang kurang fokus dalam melakukan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi pada materi mencari ide pokok paragraf dan menentukan keliling bangun datar menggunakan satuan baku yang masih dianggap abstrak. Permasalahan tersebut membuat peneliti berpikir mencari solusi berupa penggunaan media interaktif berupa *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* interaktif adalah salah satu bentuk inovasi multimedia interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan media secara langsung. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D)

dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang berjumlah 23 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian memperoleh hasil sebuah produk *PowerPoint* interaktif dengan presentase kelayakan media sebesar 80%. Selain itu unsur validitas materi mendapatkan perolehan skor sebesar 77,9% dengan kriteria valid. Keefektifan media pembelajaran dalam penggunaannya didalam kelas mendapatkan predikat valid dengan total perolehan sebesar 80%. Dari beberapa proses validasi tersebut menghasilkan media *PowerPoint* interaktif yang menarik dengan skor perolehan 85%. Berdasarkan data observasi pada ujicoba lapangan, menunjukkan siswa menjadi lebih fokus dengan proses pembelajaran serta keadaan kelas lebih kondusif. Keadaan motivasi belajar siswa diketahui mendapatkan skor 82,5% dengan predikat sangat baik.

Kata-Kata Kunci: Media; *PowerPoint* interaktif; Motivasi

PENDAHULUAN

Keberadaan era industri 5.0 sekarang membuat realitas sulit terpisahkan dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Peristiwa tersebut disertai dengan berkembangnya teknologi dan informasi sebagai suatu media manusia dalam mempermudah melakukan pekerjaan. Peran teknologi pada era industri 5.0 menjadi titik sentral dalam kehidupan manusia di berbagai sektor, khususnya pada sektor pendidikan. Dalam (Aspi Muhammad & Syahrani, 2022) menyatakan “Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia”. Jadi maksud pendidikan dari kutipan tersebut merupakan suatu langkah permulaan yang pasti dialami setiap manusia demi menggapai kehidupan yang terbaik.

Selain itu pendidikan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah upaya yang disengaja dan metodis yang dilakukan oleh individu untuk memahami proses pendidikan dan lingkungan belajar untuk membentuk siswa agar memiliki kualitas dan kepribadian yang konsisten dengan cita-cita pendidikan. Tujuan pendidikan nasional sendiri agar pelajar aktif mengejar potensi diri yang sejalan dengan keyakinan Pancasila dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negaranya. (Urwatul Wutsqa et al., 2021). Pendidikan dalam perspektif undang-undang ini intinya menghasilkan output yang sinkron dengan keyakinan Pancasila dan mempunyai karakter sumber daya manusia (SDM) yang kuat. Adapun pembelajarannya dilakukan di ruang kelas atau lingkungan belajar yang diatur secara sistematis.

Sekolah merupakan tempat manusia menjalani proses pendidikan secara formal dan sistematis. Dalam penelitiannya, (Syah, 2020) mengemukakan bahwa sekolah dapat membantu siswa menjadi lebih mahir secara sosial dan sadar akan kondisi sosial mereka. Sekolah secara keseluruhan berfungsi sebagai *platform* interaksi antara murid dan guru untuk mengembangkan kemampuan dan ikatan mereka. Namun dalam kondisi lain hasil pengamatan, (Syah, 2020) menyatakan semua aktivitas manusia terhambat oleh wabah Covid-19, dan semua sekolah terpaksa ditutup. Keadaan ini membuat pendidikan Indonesia mengikuti alur yang terjadi, ini diperlukan untuk menanggapi situasi darurat di sekolah. Sekolah terpaksa mengubah operasi layanan mereka untuk memasukkan media online ke dalam semua aktivitas.

Terjadinya pandemi Covid-19 yang sudah kita alami menjadikan contoh bahwa teknologi digital informasi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia, khususnya dalam proses pendidikan. Demikian seperti hasil penelitian dari (Pakpahan & Fitriani, 2020) menunjukkan bagaimana kemudahan belajar di masa pandemi dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan. Namun kenyataannya berbanding terbalik, fakta lapangan yang terjadi berdasarkan penelitian (Syah, 2020) menyatakan dikarenakan masih banyak pendidik yang kesulitan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi digital, banyak dari mereka yang menyatakan keprihatinannya terhadap pembelajaran siswa pada tempo pandemi COVID-19 kemarin. Fenomena ini menjadi salah satu penyebab pendidikan Indonesia mengalami krisis (*learning loss*) (Cerelia et al., 2021). Krisis ini memberikan arti bahwa ada penurunan kualitas pada pendidikan di Indonesia.

Stagnasi pendidikan di era pandemi membuat banyak siswa yang kehilangan motivasi belajarnya. Hak mereka atas pendidikan yang berkualitas dan waktu yang dikhususkan untuk bersosialisasi dengan teman sejawatnya diganggu oleh pandemi. Fakta bahwa guru belum dapat memberikan pelayanan terbaik kepada siswa mereka memperburuk kondisi ini. Fungsi dan peran guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki dampak yang signifikan terhadap inisiatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (Hapsari et al., 2021). Mengingat ciri pembelajaran dalam era *society* 5.0 yang mengedepankan sumber daya manusia (guru dan siswa) sebagai pusat inovasi dalam pembelajaran (Gunawan et al., 2020). Maka dari itu seorang guru sebagai aktor harus memberi suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif dalam pembelajarannya.

Menurut (Nella & dkk, 2021) guru memiliki peran yang signifikan terhadap bagaimana siswa berkembang sebagai manusia. Karena seorang guru merupakan sumber tauladan, inspirasi, dan motivasi bagi murid-muridnya, maka guru haruslah kompeten. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif mengharuskan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi terhadap digitalisasi sistem pendidikan yang sedang berkembang. Keadaan seperti ini mengharuskan guru mampu menguasai teknologi informasi dan mengintegrasikan kepada proses pembelajarannya. Demikian diperkuat dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menerangkan bahwa kecakapan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan oleh guru. Kecakapan teknologi informasi dan komunikasi mendukung proses pembelajaran dan perkembangan diri sendiri. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang mendasarinya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru sangat diperlukan. Fenomena ini berkaitan dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPaCK) guru. Salah satu pointnya ada *Technological Content Knowledge* (TCK) tentang cara guru dapat menjelaskan materi yang sebelumnya tidak mungkin digambarkan menjadi mungkin dengan bantuan integrasi teknologi (Sintawati & Indriani, 2019). Salah satu upaya guru dalam kasus ini adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran adalah sekelompok instrumen yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan instruksi atau informasi dalam pelajaran dan sebagai upaya berkomunikasi dengan siswa tentang sumber belajar. Ada beberapa prinsip yang layak dalam memilih media pembelajaran, yakni efektivitas, relevansi, dan produktivitas. (Achlikul Zahwa & Syafi'i, 2022). Jadi aspek terpenting dalam pemilihan media pembelajaran harus didasari atas kebutuhan dan latar belakang siswa agar menjadi lebih efisien dalam penggunaannya.

Istilah media pembelajaran berbasis teknologi sudah sangat sering kita jumpai. Pernyataan ini mengacu pada bagaimana teknologi telah mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran. (Heryani et al., 2022). Salah satu contoh media pembelajaran digital adalah media *PowerPoint* interaktif. Media dengan basis perangkat lunak *Microsoft Office, Microsoft PowerPoint* adalah salah satu alat yang dapat digunakan penyaji untuk menyusun materi mereka dengan cepat dan efisien. *Microsoft PowerPoint* sering digunakan untuk presentasi, pelajaran, dan animasi. (Luh et al., 2021). Jadi *PowerPoint* merupakan sebuah alat untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan presentasi.

PowerPoint bisa disebut media pembelajaran yang interaktif apabila dapat mendukung terciptanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran berkat fitur-fiturnya. (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Dalam meningkatkan sebuah interaksi, media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, *PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia dan Dewi Ida Bagus Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*" menghasilkan suasana belajar yang kondusif dalam penerapannya. Selain itu, penelitian oleh Nadia Syavira tahun 2021 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD*" sangat diminati oleh siswa karena lebih menarik. Tidak jauh berbeda pada penelitian Wardatul Mawaddah, dkk tahun 2019 dengan judul "*Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*" menghasilkan pengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 81,83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat menguatkan asumsi peneliti bahwa media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pada proses pembuatannya, pemberian tombol navigasi berperan agar siswa dapat menggunakan media secara mandiri dengan mudah. Selain itu, media yang ditampilkan diberikan kesan lebih nyata dengan pembuatan gambar perspektif layaknya gambar nyata. Gambar perspektif merupakan kaidah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana sebuah obyek benda dipandang. Ilmu yang dapat memberikan petunjuk tentang cara membuat gambar suatu objek pada bidang datar sehingga kesan yang tercipta ketika melihat gambar tersebut identik dengan kesan yang dihasilkan ketika melihat langsung objek tersebut (Rapi, 2016). Selain itu penambahan suara dan efek bergerak ketika halamannya dibuka mampu memberi kesan visualisasi seperti benda aslinya sehingga dapat memusatkan perhatian siswa.

Pengembangan media pembelajaran digital ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid, praktis sekaligus menarik. Pada akhirnya, diharapkan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III, khususnya pada tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi serta dapat meringankan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dalam memahami cara mencari kalimat utama dan mencari keliling pada sebuah bidang datar. Selain itu, penggunaan media digital *PowerPoint* interaktif bisa di desain sesuai dengan keinginan guru, lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika mengaksesnya, memiliki ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar serta memiliki biaya pembuatan yang terjangkau.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak kata *medium* dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Selain itu kata media juga ditafsirkan dalam bahasa latin *medius* yang bermakna tengah, perantara, atau pengantar (Nurfadhillah, 2021). Berkaitan dengan itu, menurut Makruf (sebagaimana dalam Achlikul Zahwa & Syafi'i, 2022) dalam bahasa Arab mengartikan kata media berasal dari lafal *wassil* persamaan dari lafal *al wath* yang memiliki makna "tengah" atau *wasilah* yang memiliki makna "yang mengantarai dua sisi tersebut". Selain itu secara istilah media memiliki pengertian sebagai semua benda yang memiliki kegunaan dalam mengusung dan menyampaikan informasi antara informan dengan penerima informasi (Yaumi, 2018).

Penyampaian informasi merupakan sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menurut Gagne (seperti dikutip dalam Husein Batubara, 2022) merupakan fenomena atau kejadian yang sudah direncanakan dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar. Selain itu pembelajaran adalah kegiatan pelibatan seseorang dalam suatu usaha menerima ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, serta etika yang berasal dari beragam sumber dalam suatu proses belajar (Purba, 2020).

Dari beberapa istilah tersebut jika digabungkan media pembelajaran adalah seperangkat perlengkapan dalam mempermudah guru berinteraksi kepada siswa (Denim, 1995). Sedangkan dari perspektif lain media pembelajaran merupakan kegiatan memanfaatkan benda guna memfasilitasi atau mempermudah proses pembelajaran, seperti benda-benda disekitar lingkungan kelas (Husein Batubara, 2022).

Lebih khususnya media pembelajaran merupakan segala bentuk alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, mencerna dan mengungkapkan lagi informasi visual maupun verbal (Nurfadhillah, 2021). Jadi media pembelajaran merupakan benda atau alat yang menjadi perantara untuk mempermudah guru dalam melakukan transfer ilmu kepada siswa guna mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Selain itu pemilihan media pembelajaran memiliki beberapa beberapa prinsip dalam pemilihannya. Adapun prinsip tersebut adalah: (Nurfadhillah, 2021)

1) Prinsip efektivitas dan efisiensi

Efektivitas maksudnya keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan dikatakan efisien apabila proses pembelajaran membutuhkan biaya dan waktu seminim mungkin. Maka media efektif dan efisiensi adalah yang dapat membantu pencapaian pembelajaran secara maksimal.

2) Prinsip kemampuan berpikir siswa

Media pembelajaran merupakan sarana meringankan siswa dalam memahami konsep abstrak sehingga mampu memotivasinya dalam belajar. Media yang sederhana lebih mempermudah siswa dalam memahami pesan daripada media yang kompleks. Benda nyata lebih cocok dipakai sebagai media pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam menafsirkan maksud informasi daripada benda abstrak. Maka pembuatan media pembelajaran harus melihat tingkat pemahaman siswa.

Dari beberapa teori pembahasan tadi maka dapat ditarik benang merah bahwa media pembelajaran adalah sebuah peralatan atau alat bantu guru dalam proses transfer ilmu kepada siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat dikatakan baik apabila media pembelajaran berasaskan prinsip efektivitas dan efisiensi serta berdasar pada

kemampuan berpikir siswa. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada pertimbangan logis dan lengkap supaya media pembelajaran yang dipilih mampu digunakan dengan baik, efektif dan mampu memberi peningkatan terhadap hasil belajar.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Penciptaan media pembelajaran itu sendiri pasti dilatar belakangi oleh beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penciptanya. Mengacu pada tujuan tersebut, (Sanaky, 2011) memperjelas beberapa tujuan penciptaan media pembelajaran antara lain.

- 1) Memudahkan proses pembelajaran dikelas;
- 2) Menumbuhkan efisiensi dari proses pembelajaran;
- 3) Menjaga keterkaitan antara konten dengan tujuan belajar;
- 4) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan karakternya, media pembelajaran dipecah menjadi tiga macam. Media tersebut adalah (1) Media yang dapat dilihat (visual), contohnya gambar diam maupun bergerak, (2) media yang dapat mengeluarkan suara yang mampu merangsang siswa (audio), (3) media yang menggabungkan keduanya (audio visual) (Rusman et al., 2012).

Selanjutnya (Husein Batubara, 2022) berpendapat media pembelajaran dibagi berdasarkan cara perolehannya, yakni (1) Media *by utilization* yaitu media siap pakai, contohnya seperti alat peraga dan benda nyata, (2) media *by design* yaitu media yang dapat di buat atau dikembangkan oleh guru, contohnya seperti video, modul, kartu dan lain sebagainya.

Berdasarkan teknik pemakaiannya, (Purba, 2020) menyebutkan dua jenis yakni.

- 1) Media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan bantuan alat (*projector*).
- 2) Media yang permanen atau tidak dapat diatur seperti gambar, radio, lukisan, dan sebagainya.

Berdasarkan perspektif para ahli tersebut dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran, antara lain.

- 1) Media audio, media yang hanya bisa diterima oleh indera pendengaran, contohnya seperti rekaman suara, radio, dan sejenisnya.
- 2) Media visual, media yang dapat dicerna oleh mata, contohnya seperti foto, gambar, dan sejenisnya.
- 3) Media audiovisual, merupakan penggabungan media yang dapat didengar dan dilihat, contohnya seperti video dan sejenisnya.

4. Pengertian PowerPoint Interaktif

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan komunikasi periode revolusi industri 5.0 di dunia. *PowerPoint* merupakan program komputer atau perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sajian menarik serta memanfaatkan proyektor LCD sebagai alat bantu (Wati & Rima, 2016). Sedangkan pendapat lain menyatakan *PowerPoint* merupakan sebuah program dari *Microsoft Office* yang dapat menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik secara visual, mudah dibuat dan digunakan, serta terjangkau karena tidak membutuhkan banyak bahan baku untuk dibuat. Selain itu *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak komputer yang di desain lebih mudah untuk menyiapkan materi dan menyajikannya secara efektif. (Luh et al., 2021).

Multimedia secara umum memiliki pengertian sebagai penggabungan antara data, suara, video, audio, animasi dan grafik yang mampu divisualisasikan melalui komputer

(Supardi, 2018). Selain itu multimedia berdasar cara penampilan kepada pengguna dikategorikan menjadi dua yakni multimedia linear dan non linear (interaktif). Multimedia linear menampilkan konten secara berurutan serta tidak memiliki tombol navigasi atau monitor yang dapat digunakan oleh konsumen untuk berinteraksi. Sedangkan multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki navigasi untuk dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan maksimal (Budiawan, 2019).

Dari beberapa pemaparan teori tersebut, *PowerPoint* bisa dikatakan media pembelajaran interaktif apabila dalam penyajiannya mampu memberikan suasana saling berinteraksi antara media dengan pengguna. Pemberian tombol navigasi membuat pengguna dapat menggunakan *PowerPoint* dengan leluasa dan mampu memberikan interaksi dua arah (media dan user).

5. Manfaat *PowerPoint* Interaktif

PowerPoint merupakan sebuah *software* yang memberikan banyak manfaat kepada para penggunanya. Asas dalam pembuatan *PowerPoint* sendiri memang dirancang untuk mempermudah kegiatan presentasi, memberi kesan interaktif dan dapat terintegrasi dengan web (Rusman et al., 2012). Selain itu, media pembelajaran *PowerPoint* ini menawarkan keuntungan bagi siswa, termasuk kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik perhatian mereka karena materi pembelajaran terlihat lebih nyata, dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi secara lebih rinci. (Khaerunnisa et al., 2018).

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* memiliki banyak manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika diintegrasikan dengan pembelajaran adalah :

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi;
- 2) Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif;
- 3) Mampu menampilkan gambar, animasi, video dan suara yang dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif;
- 4) Memberikan suasana belajar yang kondusif;
- 5) Memberikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

6. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi erat kaitannya dengan kata “motif” yang memiliki arti kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu. Dorongan seseorang untuk mengambil tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu disebut sebagai motif mereka. Kata motivasi diciptakan dari kata motif dan dipahami sebagai kekuatan pendorong aktif karena didasarkan pada kegigihan dalam mencapai suatu tujuan. (Sardiman, 2016). Singkatnya motivasi ini adalah energi dorongan dari individu yang dapat mempengaruhi perbuatan individu dalam mencapai tujuannya.

Manusia memiliki energi kejiwaan yang mempengaruhi setiap pekerjaannya. Energi ini yang kerap disebut dengan motivasi. Seperti yang dikatakan oleh Bernard yang berpendapat bahwa motivasi merupakan fenomena dalam diri manusia yang timbul karena adanya stimulus tindakan yang mengarahkan pada suatu tujuan tertentu yang sebelumnya masih belum muncul pergerakan pada pencapaian tujuan tersebut (Prawira, 2012).

Selain itu Mc. Donal berpendapat bahwa motivasi adalah pergeseran energi yang didahului oleh reaksi terhadap kehadiran tujuan dan ditandai dengan munculnya *feeling*. Dari pendapat ini terlihat bahwa kata motivasi merupakan kata yang masih kompleks. Ini ditandai dengan kandungan elemen pentingnya sebagai berikut (Sardiman, 2016).

- a. Motivasi adalah awal dari terjadinya perubahan energi jiwa setiap individu. Perkembangan dari motivasi akan menimbulkan perubahan daya kekuatan dalam diri individu. Meskipun begitu output dari motivasi ini adalah kegiatan fisik individu.
- b. Lahirnya motivasi ditandai dengan kemunculan *feeling* terlebih dahulu. Motivasi berkaitan dengan kondisi psikologi, empati dan emosi yang dapat mempengaruhi tingkah-laku individu.
- c. Kemunculan motivasi diakibatkan oleh adanya tujuan yang berkaitan dengan kebutuhan yang ingin dicapai oleh individu. Motivasi sendiri merupakan bentuk tanggapan dari suatu aksi.

Dari beberapa perspektif diatas kata motivasi bisa juga dikatakan sebagai serangkaian upaya untuk menjadikan kondisi-kondisi tertentu, sehingga individu berkehendak untuk melakukan sesuatu. Motivasi sendiri juga bisa dirangsang dari luar individu yang selanjutnya pertumbuhan motivasi dapat terjadi didalam diri individu.

Seorang individu akan melakukan sesuatu apabila ada motif yang melatarbelakanginya. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Untuk dapat memberikan proses belajar yang baik maka diperlukan motivasi yang baik pula. Motivasi tidak akan baik apabila tujuan yang ingin dicapai tidak baik. Contohnya seperti saat siswa belajar karena takut dihukum, suasana ini membuat siswa tertekan dan pembelajaran kurang efektif sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal dan bermakna dibandingkan dengan suasana belajar berasaskan pemberian motif yang menyenangkan (Sardiman, 2016). Jelas dikatakan bahwa dalam pemberian suasana pembelajaran yang menyenangkan memunculkan motivasi yang baik bagi siswa.

Persoalan motivasi berkaitan dengan konteks minat. Pemberian motivasi yang baik kepada siswa akan memberikan dampak yang positif kepada siswa. Motivasi bertindak sebagai katalisator untuk upaya dalam mencapai tujuan. Maka motivasi ini juga berbanding lurus dengan pencapaian hasil belajar siswa, semakin baik motivasi maka akan semakin optimal prestasi siswa (Sardiman, 2016).

Telah dinyatakan dalam beberapa deskripsi bahwa motivasi memainkan peran penting dan berpengaruh dalam semua aspek perilaku manusia, termasuk pembelajaran. Karena diyakini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa untuk belajar secara efektif dan meningkatkan tingkat kualitas mereka, motivasi belajar merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Salah satu tujuan dalam upaya guru menghasilkan siswa berkualitas tinggi adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar. Pemberian motivasi yang baik menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberi dampak yang optimal.

7. Indikator Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam suksesnya siswa dalam fase perkembangan perubahan tingkah laku. Beberapa indikator yang bisa dikenali apabila siswa sudah memiliki motivasi belajar menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) menyebutkan ada empat indikator dalam mengetahui daya motivasi belajar yakni:

- a. Kokohnya kemauan dalam berbuat;
- b. Memberikan waktu yang disediakan untuk belajar;
- c. Mengorbankan pekerjaan yang lain untuk belajar;
- d. Tekun dalam mengerjakan tugas.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan dengan tema pengembangan media pembelajaran *PowerPoint interaktif* bagi siswa kinestetik ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Secara garis besar R&D adalah pendekatan penelitian sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengembangkan, meningkatkan, memproduksi, menguji, dan menghasilkan produk, model, metode, dan strategi tertentu yang unggul, efektif, efisien, dan bermakna (Nusa, 2015). Adapun dalam pengembangan ini menggunakan pola pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sesuai dengan namanya, ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penggunaan metode ini berkesinambungan dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas III-C SD Plus Al-Kautsar, masukan dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta dokumentasi sebagai data pendukung. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *PowerPoint interaktif* yang telah dibuat.

Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi, wawancara, lembar angket validasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan pengumpulan data melalui observasi mengambil dari hasil catatan lapangan. Catatan lapangan diperoleh dari hasil pengamatan peneliti di kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Dengan kegiatan observasi ini diperoleh data untuk mengidentifikasi kebutuhan yang digunakan untuk pengembangan media *PowerPoint interaktif*. Peran peneliti adalah sebagai pengamat yang lengkap; Saat peristiwa itu berlangsung, mereka hanya menonton, mencatat, dan merekamnya; mereka tidak mengambil bagian dalam apa yang mereka tonton. Agar gejala yang dicari terwujud, pengamatan dilakukan secara langsung, melalui jenis pengamatan eksperimental, atau dalam pengaturan yang telah dibuat peneliti. (Winarni, 2018).

Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut guna mengetahui pengaruh media pembelajaran *PowerPoint interaktif* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun kisi-kisi dari instrument tersebut untuk mempermudah dalam melaksanakan observasi yang mengacu pada indikator menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) terdapat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Peningkatan Motivasi Belajar

No.	Indikator	Butir Soal
1	Kokohnya kemauan dalam berbuat.	2
2	Memberikan waktu yang disediakan untuk belajar.	2
3	Mengorbankan pekerjaan yang lain untuk belajar.	2
4	Tekun dalam mengerjakan tugas.	2

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan secara lisan kepada narasumber. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Narasumber bebas menguraikan jawaban sesuai perspektifnya sesuka hati (Winarni, 2018). Adapun narasumber yang dituju adalah dari guru tematik kelas III-C yang bernama Ibu Dwi Mei Shinta, S.Pd. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tentang kesulitan dan hambatan selama proses pembelajaran tematik di kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Wawancara juga berguna untuk melengkapi informasi data dari angket.

3. Lembar validasi

Salah satu cara dalam pengumpulan data melalui lembar validasi adalah dengan membuat angket kepada validator. Sebagai kerangka acuan maka disusunlah kisi-kisi dalam penyusunan instrumen. Penyusunan ini guna mendapatkan validasi instrumen dari setiap indikator. Adapun validasi tersebut mencakup beberapa elemen yakni:

a. Validasi Materi

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari validator tentang materi yang tercakup dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Lembar validasi ini ditujukan untuk dosen ahli materi pembelajaran tematik.

b. Validasi Media

Validasi ini digunakan untuk mencari kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Lembar validasi ini ditujukan untuk dosen ahli media pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Kegiatan ini memungkinkan untuk mencari validasi berdasar sudut pandang guru pembelajaran tematik terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Adapun ahli yang dipilih adalah seorang guru tematik kelas III. Adapun yang data yang diperoleh yakni untuk mengetahui tingkat efektifitas media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III tema 7 pembelajaran 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi.

d. Validasi Kemenarikan Produk

Kriteria media pembelajaran yang menarik harus memenuhi beberapa indikator. Menurut (Ratumanan & I, 2018) media pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, punya konsep yang jelas, sesuai dengan karakteristik siswa, dan sesuai dengan kondisi. Dari beberapa indikator dan perolehan skor angket siswa menjadikan media pembelajaran ini terbukti menarik.

4. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik ini dilakukan sebagai upaya dalam menguatkan hasil temuan. Teknik dokumentasi ini memberikan gambaran secara konkret kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses ujicoba berlangsung. Pada kegiatan dokumentasi ini peneliti membuat catatan lapangan serta mengambil foto selama proses penelitian berlangsung. Dari beberapa data tersebut memungkinkan untuk memperkuat bukti dari hasil penelitian.

ANALISIS DATA

Teknik analisis adalah sebuah teknik untuk memproses informasi yang diperoleh setelah kegiatan penelitian. Menurut Noeng Muhadjir (dalam Rijali, 2018) merupakan usaha mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk

meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Adapun teknik analisis dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis ini dilakukan dengan cara mereduksi data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan guru tematik kelas III-C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang guna mendapatkan kesimpulan. Selain itu juga menggunakan hasil dokumentasi sebagai bahan penguat dalam hasil temuan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh validasi dari produk yang sudah dikembangkan. Adapun aspek yang dianalisis adalah:

a. Analisis Validitas dan Kemenarikan Produk

Dengan memanfaatkan angket penilaian, tahap kegiatan analisis data validitas produk dikumpulkan untuk memberikan umpan balik, saran, dan masukan untuk direvisi. Angket yang disediakan adalah angket tertutup. Temuan analisis digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk. Informasi yang dikumpulkan kemudian diperiksa. Skala Likert digunakan untuk menganalisis data kualitatif dari survei, menurut (Arikunto, 2002) ber kriteria lima tingkat, yaitu

- 1) Sangat Baik (SB) = 5
- 2) Baik (B) = 4
- 3) Cukup (C) = 3
- 4) Kurang (K) = 2
- 5) Sangat Kurang (SK) = 1

Skala ini kemudian digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner. Kita dapat menggunakan rumus di bawah ini untuk menghitung persentase. (Arikunto, 2002).

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase kelayakan
 $\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
 $\sum x_1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Berikut adalah tabel 2 untuk mempermudah memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kelayakan media yang digunakan dalam konversi skala.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Validasi Berdasarkan Persentase (Arikunto, 2002)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85 – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
65 – 84%	Valid	Tidak perlu revisi
45 – 64%	Cukup Valid	Revisi
0 – 44%	Kurang Valid	Revisi

b. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Pengambilan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa diperoleh dari kegiatan observasi. Pedoman observasi yang digunakan adalah dengan lembar

pengamatan siswa dengan menggunakan instrument observasi daftar cek. Data yang diperoleh dari daftar cek ini kemudian dianalisis dengan menggunakan skala likert. Data kemudian dihitung persentase skor item untuk setiap respons terhadap setiap pertanyaan kuesioner dengan menggunakan rumus berikut ini (Arikunto, 2002).

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kenaikan motivasi

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Selanjutnya pengambilan keputusan pada tingkat motivasi belajar menggunakan pedoman kualifikasi skala tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Motivasi Belajar Berdasarkan Persentase (Kustyamegasari & Setyawan, 2020)

Tingkat Pencapaian	Kriteria
80 – 100%	Sangat Baik
66 – 79%	Baik
56 – 65%	Cukup Baik
40 – 55%	Kurang Baik
≤ 40	Sangat Kurang Baik

HASIL

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk kembangan *PowerPoint* interaktif dengan template efek gambar perspektif 3D. Pengguna diberi pengalaman selayaknya membuka buku nyata berkat tampilan template ini. Desain yang ditampilkan menyerupai buku *pop-up*, selain itu produk ini dibekali suara dengan proses pengisian suara yang memanfaatkan teknologi *AI (Artificial Intelligence)*. Media pembelajaran ini memuat materi tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi dengan muatan Bahasa Indonesia KD 3.6 dan Matematika KD 3.10. Adapun indikator pembelajaran yang harus dicapai adalah pada muatan Bahasa Indonesia 3.6.34 : Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks tentang alat transportasi. Matematika dengan indikator 3.10.7 : Peserta didik mampu menjelaskan makna satuan Panjang baku.

Ujicoba dilaksanakan di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilakukan secara luring dengan 23 siswa kelas tiga sebagai subjek penelitian. Pengembangan ini memanfaatkan metodologi pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Winarni, 2018). Adapun beberapa pemaparan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Pengujian kemenarikan media pembelajaran ini diserahkan kepada validator ahli media pembelajaran dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 3 April 2023 oleh bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Data yang diperoleh pada proses ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Adapun analisis dari data kuantitatif yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$= \frac{72}{90} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan perolehan skor secara keseluruhan, hasil validasi media memperoleh presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 80%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media menurut (Arikunto, 2002), maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan proses revisi sesuai saran dari validator.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli materi dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 4 April 2023 oleh bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. Tingkat kevalidan muatan materi pembelajaran diperoleh berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Pada uji kevalidan ini peneliti tidak memperoleh data kualitatif dikarenakan validator tidak memberikan kritik dan masukan. Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari pengisian angket. Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan data kuantitatif.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\ = \frac{74}{95} \times 100\% \\ = 77,9\%$$

Berdasarkan dari perolehan skor secara keseluruhan, validasi materi mendapatkan presentasi kelayakan atau kevalidan materi pembelajaran sebesar 77,9%. Jika berkiblat dari kriteria kelayakan materi pembelajaran menurut (Arikunto, 2002), maka materi pada media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli pembelajaran yaitu ibu Dwi Mei Shinta, S.Pd sebagai wali kelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 April 2023. Data yang diperoleh pada kegiatan ini adalah data kuantitatif. Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan skor data kuantitatif.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\ = \frac{28}{35} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor keseluruhan, validasi ahli pembelajaran mendapatkan presentase kelayakan proses pembelajaran sebesar 80%. Menurut (Arikunto, 2002), perolehan skor tersebut memperoleh predikat valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Uji Coba

Pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2023 dengan cara observasi. Data diperoleh dari daftar cek observasi terhadap hasil uji coba penerapan media pembelajaran kepada siswa kelas 3C SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Hasil uji coba media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa dan mencari penilaian kemenarikan media. Presentase motivasi belajar siswa secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\ &= \frac{33}{40} \times 100\% \\ &= 82,5\% \end{aligned}$$

Hasil dari perolehan skor keseluruhan ini mendapatkan presentase motivasi belajar siswa sebesar 82,5%. Presentase ini menurut (Kustyamegasari & Setyawan, 2020) mendapatkan kualifikasi sangat baik. Perolehan ini dapat menjadi dasar bahwa siswa termotivasi untuk belajar apabila menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Selain itu, adapun hasil angket siswa yang menunjukkan nilai kemenarikan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif mendapatkan presentase kemenarikan sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik (Arikunto, 2002). Adapun perolehan skor kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \\ &= \frac{782}{920} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

PEMBAHASAN

Tingkat kelayakan atau validitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang dilakukan oleh tim validator. Tim validator tersebut adalah ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut paparan hasil analisis validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil skor total yang diperoleh pada kegiatan validasi media pembelajaran mendapat nilai 80% dan mendapatkan kriteria valid berdasarkan persentase tingkat tabel kelayakan (Arikunto, 2002). Berdasarkan perolehan tersebut menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif tidak membutuhkan revisi dan sudah layak untuk diujicoba. Namun, berdasarkan perolehan tersebut masih ada kekurangan sebesar 20% untuk menuju angka maksimal. Kekurangan tersebut ditandai dengan hasil skor perolehan yang belum menyentuh skor maksimal pada angket.

Penilaian validator ahli media tersebut memberikan bukti bahwa masih terdapat beberapa kekurangan. Validator menyarankan agar mematikan fungsi keyboard, hal ini untuk menjadikan tombol navigasi pada *PowerPoint* interaktif dapat berfungsi maksimal. Selanjutnya validator juga menyarankan agar menghilangkan tombol *back* pada halaman pertama dan tombol *next* pada halaman terakhir. Pengurangan ini dimaksud agar pengguna mengakses media dengan efektif dan setiap tombol navigasi dapat berguna dengan maksimal. Pemberian tombol navigasi merupakan bentuk interaksi langsung antara media dengan pengguna, sesuai dengan teori dari (Trimansyah, 2021) tombol navigasi inilah yang menjadikan media layak disebut sebagai media interaktif.

Kekurangan lain juga menunjukkan bahwa volume *backsound* pada media masih belum sesuai. Penambahan volume pada *back sound* juga disarankan oleh validator agar media memiliki *back sound* yang enak didengar. Pengaturan tersebut sesuai dengan pernyataan (Munir, 2012), bahwa dengan adanya audio yang sesuai dalam multimedia dapat memantapkan penyampaian informasi serta mampu menghidupkan suasana proses pembelajaran. Semua saran yang diberikan validator dijadikan sebagai acuan

peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran untuk semakin baik dan layak diterapkan.

Selain itu berdasarkan perolehan skor angket terendah menyatakan bahwa pengembang harus lebih memperhatikan komposisi dari grafis, pemilihan musik pengiring, konsistensi serta kecepatan respon pengoperasian media. Kekurangan komposisi tersebut menjadikan perhatian lebih bagi pengembang agar mendapat hasil yang lebih maksimal. Berkaitan dengan hal ini, berdasarkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Mawaddah et al., 2019) menyatakan bahwa kemenarikan media berdasarkan komposisi grafik, audio, animasi dan permainan yang sesuai serta media dikatakan reliabel apabila dapat dioperasikan pada komputer dengan baik, penggunaannya sederhana, maintainable, dan dapat digunakan secara personal maupun kelompok terbimbing.

Berdasarkan temuan tersebut, hasil media yang dikembangkan oleh peneliti diatur dan diperbaiki kekurangannya sehingga dapat memberikan dampak yang lebih maksimal. Selain itu media *PowerPoint* interaktif ini juga dapat digunakan secara kelompok terbimbing maupun secara individu. Atas dasar sebagaimana yang sudah dijelaskan tadi, maka media *PowerPoint* interaktif ini sudah valid dan sudah memenuhi syarat kelayakan untuk diujicoba dilapangan.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang diperoleh pada materi pembelajaran ini mendapat skor 77,8% dengan kriteria valid berdasarkan tabel kelayakan (Arikunto, 2002). Berdasarkan hasil tersebut menyatakan tidak perlu ada revisi, namun perolehan tersebut masih ada kekurangan sebesar 22,2%. Kekurangan tersebut ditemukan pada aspek indikator yang mendapatkan nilai terendah. Pengembang harus lebih memperhatikan konsistensi materi dan evaluasi dengan KD, kualitas materi, kemudahan petunjuk evaluasi dan umpan balik yang sesuai. Beberapa kekurangan tersebut memberikan evaluasi kepada pengembangan berikutnya untuk lebih memperhatikan aspek materi tersebut sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal nantinya.

Materi memiliki posisi yang penting dalam pengembangan media, karena kelayakan media adalah berdasarkan dari kesesuaian materi (Arsyad, 2002). Perolehan skor 77,8% menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan sesuai sehingga materi disebut layak untuk diterapkan kepada subjek uji coba. Pada materi yang disajikan, peneliti menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas serta bahasa yang sederhana mudah dipahami. Pemilihan diksi yang sederhana membuat pengguna mudah memahami maksud dari materi yang disampaikan. Berkaitan dengan hal ini, (Fadilla, 2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan. Demikian ditemukan karena dalam media tersebut pemilihan bahasa, konsistensi penggunaan istilah, kesesuaian gambar dengan materi dan ketepatan struktur kalimat menjadi poin utama dalam mempermudah siswa memahami konsep materi.

Berdasarkan uraian hasil temuan tersebut menyatakan bahwa kevalidan materi pembelajaran yang terkandung dalam media *PowerPoint* interaktif sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran. Materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan membuat siswa lebih penasaran untuk menelusuri materi lebih jauh.

3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Skor total pada kegiatan validasi ahli pembelajaran mendapatkan hasil 80% dengan kriteria valid (Arikunto, 2002). Pada kegiatan validasi ini untuk mencari keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran. Media ini dinilai praktis dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini sinkron dengan teori menurut (Arsyad, 2002) media dikatakan efektif apabila fleksibel dan praktis dalam penggunaannya. Selain itu ditemukan pada penelitian terdahulu oleh (Puspita et al., 2020) menyatakan *PowerPoint* interaktif dapat mempermudah kerja guru dalam mengajar karena hemat dalam biaya pembuatan.

Kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menjadikan bukti bahwa media ini efektif untuk diterapkan. Kemudahan dalam penggunaan dan penyimpanan memberikan efisiensi waktu kepada guru dalam bekerja. Konten pembelajaran yang terkandung dalam media *PowerPoint* interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

4. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Hasil observasi langsung di lapangan pada saat ujicoba media mendapatkan hasil perolehan skor data 82%. Hasil data ini diperoleh dari daftar cek observasi selama proses pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif berlangsung. Penerapan media *PowerPoint* interaktif ini dilaksanakan secara terbimbing oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat kondisi kelas yang kondusif. Siswa menjadi fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dan aktif dalam menyampaikan pendapat saat guru menawarkan siswa untuk menjawab walaupun masih ada sedikit siswa yang kurang aktif. Menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) ada indikator yang menjadi acuan bahwa siswa sudah termotivasi. Pada kondisi tersebut sudah menunjukkan kesesuaian dengan indikator dan mengindikasikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar.

Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini berdasarkan (Kustyamegasari & Setyawan, 2020) menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif sudah sangat baik. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pernyataan ini juga sesuai dengan temuan terdahulu, (Saidah, 2018) menemukan bahwa siswa dapat termotivasi dalam proses belajarnya saat guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dari dasar teori dan penelitian terdahulu ini memberikan bukti bahwa memang media pembelajaran interaktif, khususnya *PowerPoint* interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Perolehan hasil 82% yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif lebih dominan menaungi anak dengan tipe gaya belajar visual. Dapat dikatakan demikian karena *PowerPoint* interaktif merupakan tipe media pembelajaran multimedia, yaitu media yang menampilkan data, gambar, suara, video, animasi dan grafik (Supardi, 2018). Berdasarkan literatur dari (Mustafida, 2013) gaya belajar visual adalah gaya belajar yang lebih dominan melihat sesuatu, misalnya gambar, pertunjukkan, peragaan dan menyaksikan video. Dari teori tersebut menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif ini dapat membantu anak dengan gaya belajar visual.

Kondisi lain menunjukkan terdapat kekurangan sebesar 18% dari total skor maksimal. Salah satu kekurangan tersebut dapat dilihat pada aspek perolehan skor terendah. Aspek tersebut terlihat ketika siswa masih kurang maksimal dalam berdiskusi dengan temannya. Selain itu berdasarkan catatan lapangan (lampiran 7 halaman 123), terdapat kondisi dimana guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai ketika menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Guru hanya menggunakan

pendekatan tanya jawab kepada siswa. Keadaan ini membuat anak yang memiliki gaya belajar kinestetik menjadi kurang dinaungi dalam pembelajaran. Menanggapi kondisi tersebut, agar media *PowerPoint* interaktif dapat maksimal dalam penerapannya anak harus diizinkan untuk mengoperasikannya secara langsung dalam pembelajaran. Pernyataan ini mengacu pada teori dari (Djuwita, 2020) bahwa anak kinestetik ini lebih suka mencoba suatu hal dalam kesehariannya. Jadi dapat dijadikan alasan bahwa media ini masih kurang maksimal apabila digunakan oleh anak dengan gaya belajar kinestetik apabila tidak dioperasikan secara langsung oleh anak tersebut.

Dari beberapa uraian yang sudah dijelaskan maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terbukti dapat memotivasi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Supaya media pembelajaran dapat berfungsi maksimal, maka guru harus menerapkan pendekatan yang sesuai. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai menjadikan media *PowerPoint* interaktif berfungsi maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil ujicoba media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi Tema 7 Subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi pada muatan KD Bahasa Indonesia dengan indikator peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks tentang alat transportasi dan pada muatan KD Matematika dengan indikator peserta didik mampu menjelaskan makna satuan panjang baku pada kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil angket dari tim validator. Media ini juga terbukti mendapat kriteria sangat baik dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji validasi dan ujicoba di lapangan, maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik, khususnya pada materi Tema 7 Subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi Transportasi kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

REFERENSI

- Achlikul Zahwa, F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 1.
- Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Aspi Muhammad, & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Budiawan, H. (2019). *Desain Media Interaktif Kopetensi Keahlian : Multimedia*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., Azhar, F., Pratiwi, I. R., Almadevi, M., Farras, M. N., Azzahra, T. S., & Toharudin, T. (2021). *Seminar Nasional Statistika X (2021) Learning Loss Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia*.
- Denim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Djuwita, W. (2020). *Parenting, Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Bingkai Pendidikan Karakter dan Nilai Profetik Islam* (M. Mareta (ed.)). Sanabil.
- Fadilla, A. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Astar Kediri*.
- Gunawan, I. G. D., Pranata, Pramarta, I. M., Mertayasa, I. K., Pustikayasa, I. M., & Widyanto, I. P. (2020). *Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong*

- Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020*, 15–30.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193.
- Husein Batubara, H. (2022). *Media Pembelajaran Praktis*. CV Graha Edu.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuwajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582–589.
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *Madrasah*, 6, 77–96.
- Nella, A., & dkk. (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. In dkk Mardati Asih (Ed.), *Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. UAD Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nusa, P. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36.
- Prawira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Purba. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- 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.
- Ratumanan, & I, R. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadrahah*, 17(33), 81–95.
- Rusman, Deni, K., & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Saidah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang*.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba.
- Sardiman, A. . (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpck) Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 1(1), 417–422.

- Supardi, A. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1–25.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*.
- Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Juni 2021* |, 1(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Wati, & Rima, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Group.