

### **Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3**

**Hafidhah Maghfira<sup>1</sup>, Mukn'iah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia  
e-mail: [hafidhah.11@gmail.com](mailto:hafidhah.11@gmail.com)

<sup>2</sup> UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia  
e-mail: [mukniah@gmail.com](mailto:mukniah@gmail.com)

#### **ABSTRACT**

*This study aims to produce thematic learning media that can increase students' interest in learning at Khoiru Ummah Islamic Elementary School, Malang City. The use of interactive media based The type of research used is research and development (Research and Development) with Borg and Gall's R&D development procedures. that can produce a product and test the effectiveness of the product. The approach used is Mixed Methods which combines both qualitative and quantitative data. The conclusion that can be drawn from this development research is that interactive PowerPoint media products have succeeded in increasing student learning interest in thematic learning based on the final score obtained from the student response questionnaire to the media of 776 out of the maximum score of 880, with a final percentage of 88.18% of maximum percentage of 100% with the media criteria "Very Effective".*

**Keywords:** *Interactive powerpoint media development, learning interests, thematic*

#### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. Penggunaan media Interaktif berbasis Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau (Research and Development) dengan prosedur pengembangan R&D Borg and Gall. yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah Mixed Methods yang menggabungkan antara data kualitatif dan juga kuantitatif. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah, produk media PowerPoint interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dari angket respon siswa terhadap media sebesar 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media "Sangat Efektif".*

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Interaktif PowerPoint, Minat Belajar, Tematik*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah istilah untuk alat bantu guru dalam mengajar (Dwi Pangesti, 2019, hlm. 6) yang menyatukan antara berbagai macam jenis seperti teks elektronik, grafis, gambar bergerak, dan suara (Arindiono & Ramadhani, 2013, hlm. 30) yang dirancang untuk memenuhi fungsi membawakan informasi pesan dan memiliki interaksi pada penggunaannya.<sup>1</sup> Manfaat dari media pembelajaran selain menyampaikan informasi adalah menyeragamkan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dan komunikatif, menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, menjadi praktis dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.(Dwi Pangesti, 2019, hlm. 7–8)

Namun dalam realitanya, masih banyak guru-guru yang hanya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga banyak dari siswa merasa bosan dan tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan jurnal, bahwasanya mahasiswa memiliki minat yang kurang bahkan tidak pada metode ceramah yang dilakukan oleh dosen sehingga pembelajaran di kelas pun kurang efektif.(Lontoh & Sihombing, 2022, hlm. 14) Dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa metode ceramah tidak efektif bagi mahasiswa, apalagi bagi siswa sekolah dasar.

Proses pembelajaran tatap muka terbatas yang dilaksanakan guru dan siswa di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang sedikit mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya adalah (1) terdapat rasa canggung dikarenakan sudah lama tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, (2) beberapa siswa mengalami kesulitan dalam penerimaan materi pembelajaran (3) beberapa siswa juga kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.(R. Sa'adah, komunikasi pribadi, 6 April 2022) Penggunaan media pembelajaran terutama dalam pendidikan dasar sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala suatu yang digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu.(Sumiharsono & Hasanah, 2017, hlm. 10) *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu *software* yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik. Hal ini dibantu dengan menu-menu yang dapat digunakan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.(Lestari, 2020, hlm. 10)

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media Interaktif berbasis *PowerPoint* akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian, maka peneliti melakukan penelitian di lembaga pendidikan dasar

---

khususnya di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, dimana selama ini penyampaian materi menggunakan *PowerPoint* pada saat pembelajaran daring (dalam jaringan) atau pada siswa kelas atas saja. Peneliti ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk kelas rendah yaitu kelas 3C. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3*, dengan harapan siswa dan guru di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah dapat memanfaatkan hasil dari pengembangan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di era *new normal*.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut sehingga dapat menjamin kevalidan dari produk tersebut sebelum di distribusikan.<sup>2</sup> Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis *PowerPoint*.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang yang beralamat di Jl. Madyopuro Gg. 1 RT 03 RW 01 Madyopuro, Kota Malang Jawa Timur. Subjek penelitian merupakan sumber data yang akan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Subyek penelitian pada penelitian ini ditentukan dengan teknik purposive sampling, dalam teknik ini penentuan informan/subjek yang akan dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Subjek dalam penelitian penelitian ini yang dijadikan informan diantaranya:

- a. Waka kurikulum Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd.
- b. Guru kelas 3 Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang, Ustadzah Rihlatus Sa'adah, S.E.
- c. Siswa kelas 3C Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang yang berjumlah 22 siswa.

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan R&D *Borg and Gall* yang memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan ada 10 langkah, yaitu : 1) analisis kebutuhan, 2) proses pengumpulan data dan perencanaan, 3) desain produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk awal, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk akhir berupa media interaktif berbasis *PowerPoint*, 10) desiminasi produk dan penggunaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey,

---

<sup>2</sup> Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (R&D)* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017) 28.

wawancara, angket, dan lembar validasi. Survey digunakan untuk mengetahui kebutuhan media *PowerPoint*, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dan efektifitas media yang dikembangkan, wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk memasukkan materi yang ada pada media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang akan dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan produk ini ada dua, yaitu: 1) teknik analisis deskriptif kualitatif, 2) statistik deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik dan saran dari para ahli materi dan media, serta pendapat atau respon dari siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian berupa hasil validasi oleh para ahli materi dan media, serta hasil angket respon siswa yang telah diberikan dan disajikan dalam bentuk statistik deskriptif. Untuk mendapatkan penilaian terhadap media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, maka data kuantitatif dianalisis kemudian dikonversi menggunakan skala *likert* untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat dan menguji kelayakan produk tersebut.

Adapun rumus dalam pengolahan data yaitu :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum x$  = Skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

### Gambar 1. Rumus pengolahan data

Sedangkan untuk angket yang menggunakan skala *likert*, maka terdapat keterangan tentang skala dari masing-masing pilihan yang diambil. Berikut keterangan dalam validasi ahli yang peneliti gunakan:

**Tabel 1. Skala validasi ahli**

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Tabel 2. Kriteria kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 100\%$	Layak
$40\% < x \leq 100\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 100\%$	Tidak layak
$0\% < x \leq 100\%$	Sangat tidak layak

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dikatakan valid apabila validator ahli media dan materi menyatakan dari hasil instrumen yang telah diberikan mendapatkan kriteria kevalidan “Layak” atau “Sangat Layak”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan ketika menjalankan prosedur penelitian dan pengembangan adalah melihat potensi dan masalah apa saja yang dihadapi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan proses pengumpulan data, sehingga dapat diketahui materi apa yang akan dikembangkan. Selanjutnya dibuat sebuah desain media yang akan dikembangkan dan dilakukan validasi desain awal kepada waka kurikulum SDI Khoiru Ummah yaitu Ustadzah Retno Dwi Prastianik, S.Pd pada bulan Maret 2022 dan didapatkan presentase akhir sebesar 74% dengan keterangan bahwasanya desain media *PowerPoint* interaktif layak untuk dikembangkan dengan sedikit revisi.

Setelah melakukan beberapa kali uji coba desain yang sudah dibuat dan melakukan beberapa revisi dari desain media tersebut, dan pada akhirnya dilakukan proses pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* dengan merubah beberapa tampilan yang sudah dibuat pada desain sebelumnya atas masukan dan saran oleh para ahli validasi. Diperoleh bentuk media *PowerPoint* interaktif sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan awal media



Gambar 4. Menu Materi

Validasi produk dilakukan oleh para ahli yakni ahli media dan ahli materi, beliau adalah Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku ketua PPG UIN KHAS Jember dan Dr. Hartono M.Pd. selaku ketua Prodi PGMI UIN KHAS Jember, peneliti memilih beliau sebagai validator ahli dikarenakan beliau sudah berkompeten di bidangnya. Adapun hasil dari validasi tersebut sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	86,6%	Sangat Layak
2	Validator 2	90%	Sangat Layak

Uji coba produk media dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan/pembelajaran dan materi yang disampaikan menggunakan media *PowerPoint* interaktif adalah tema 8 yang didalamnya terdapat materi bahasa Indonesia, matematika, SBdP, dan juga PPKn, setelah itu peneliti membagikan angket kepada siswa dan juga wali kelas untuk pengambilan data berupa respon siswa dan juga guru terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan dan telah diuji coba kepada siswa kelas 3C SDI Khoiru Ummah Kota Malang. Pengambilan data berupa angket ini dilakukan pada tanggal 25 Mei 2022, adapun hasil dari angket yang telah dibagikan sebagai berikut :

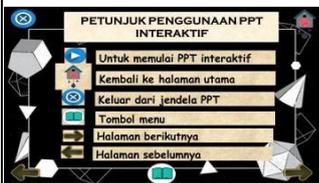
Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

No	Validator	Nilai akhir	Prosentase	Kriteria
1	Siswa	776	88,18%	Sangat Efektif
2	Guru	34	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwasannya siswa menjadi sangat antusias pada saat pembelajaran tematik menggunakan media *PowerPoint* interaktif, siswa juga menjadi

lebih responsive dan lebih aktif, terutama pada saat pemutaran video pembelajaran dan juga menjalankan game interaktif. Hal tersebut menyatakan bahwasanya media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tematik. Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran dari para ahli validator media untuk perbaikan produk media *PowerPoint* interaktif, yang pada akhirnya media tersebut dapat digunakan oleh pengguna (guru maupun siswa) pada saat pembelajaran tematik. Adapun revisi dari media *PowerPoint* interaktif sebagai berikut :

**Tabel 5. Revisi Produk**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			Tampilan menu awal dibuat lebih sederhana dan penggunaan background yang menarik
2			Penambahan menu petunjuk pada setiap subtema pembelajaran untuk memudahkan guru dalam penggunaan media.
3			Penggantian background dan perbaikan fungsi aksi <i>Hyperlink</i> pada media
4			Penambahan logo instansi kampus dan sekolah, serta tulisan "Skripsi" pada halaman awal sebagai pemberitahuan bahwa media ini adalah produk skripsi dari mahasiswa

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah, produk media *PowerPoint* interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan nilai akhir yang didapatkan dari angket respon siswa terhadap media sebesar 776 dari nilai maksimum yaitu 880, dengan presentase akhir 88,18% dari presentase maksimum 100% dengan kriteria media "Sangat Efektif", artinya media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan

cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik, dan dapat menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Saran pemanfaatan produk pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai berikut :

1. Media *PowerPoint* interaktif ini bisa menjadi inovasi baru bagi pihak sekolah dalam menyampaikan materi dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan efektif bagi peserta didik
2. Peserta didik diharapkan lebih aktif selama pembelajaran tematik berlangsung
3. Media interaktif *PowerPoint* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>
- Dwi Pangesti, E. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Materi Mengenal Tokoh Awal Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas 9 SMP* [Sarjana, Universitas Siliwangi].
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa*.
- Sa'adah, R. (2022, April 6). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3* [Wawancara].
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (R&D)*. Aswaja Pressindo.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.