



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V

Abigail Anugerah Pascha¹ Elvira Hoessein Radia²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Email : Abigailpascha@gmail.com¹ Elvira.hoessein@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berdasarkan penilaian dari validator materi, validator media, dan validator karakteristik media 2) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukan di SD N Tingkir Lor 2 Kota Salatiga pada bulan September 2022. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala *likert*. Analisis statistik deskriptif digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran menurut validator media diperoleh persentase sebesar 93% dan dikategorikan "Sangat Baik". Penilaian kelayakan karakteristik media pembelajaran menurut validator karakteristik media pembelajaran diperoleh persentase 76% dan dikategorikan "Baik". Penilaian kelayakan pembelajaran menurut validator materi diperoleh persentase sebesar 93% dan dikategorikan "Sangat Baik". Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh persentase 73% dan dikategorikan "Kuat" kemudian meningkat menjadi 86% dan dikategorikan "Sangat Kuat" setelah menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif, Motivasi Belajar Siswa.*

Abstract

This study aims to: 1) determine the feasibility of interactive PowerPoint-based learning media based on the assessment of material validators, media validators, and media characteristics validators 2) knowing the improvement of fifth-grade students' learning motivation after using the developed learning media. This research and development method was carried out at SD N Tingkir Lor 2 Salatiga City in September 2022. The instrument used in data collection was a questionnaire. This study used a questionnaire with a Likert Scale as a Data collection technique, and used descriptive statistical analysis as analysis technique. The result of this study showed that interactive PowerPoint-based learning media is suitable for use as learning media. The assessment of the feasibility of learning media according to the media validator obtained a percentage of 93% and categorized as "Very Good". The assessment of the feasibility of the characteristics of the learning media according to the validator of the characteristics of the learning media obtained a percentage of 76% and categorized as "Good". The assessment of the feasibility of learning according to the material validator obtained a percentage of 93% and categorized as "Very Good". In addition, interactive PowerPoint-based learning media has been proven to increase students' learning motivation. Learning before using learning media obtained a percentage of 73% and categorized as "Strong" and then increasing to 86% and categorized as "Very Strong" after using learning media.

Keywords: *Interactive PowerPoint-based Learning Media, Student Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang tepat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan satu dari tiga tujuan Negara Indonesia (Asyafiq, 2016). Pengertian pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional adalah “ usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan pernyataan ini membuktikan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang diberikan tugas untuk mendidik para peserta didik.

Sekolah memiliki yang peranan besar sebagai sarana tukar pikiran diantara peserta didik (Alpian, Anggraeni, Wiharti, & Soleha, 2019). Selain sekolah memiliki peranan yang besar, ada juga guru yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membuka potensi siswa dan memberikan siswa pengalaman belajar yang positif, oleh karena itu, sebagai salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam proses belajar mengajar, guru perlu mengembangkan keterampilan yang berbeda untuk meningkatkan kualitas pengajaran (Buchari, 2018). Tertulis dalam UU No. 32 tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik”.

Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal dari siswa, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, antara lain seperti motivasi belajar siswa (Fauzi, Dwiaستuti, & Harlita, 2011). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang muncul pada seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk mengerjakan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Motivasi berasal dari kata motif yaitu keadaan dalam pribadi yang mendorong untuk mengerjakan kegiatan tertentu yang disadari maupun tidak disadari untuk memperoleh tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016). Motivasi adalah salah satu faktor yang dapat menentukan hasil belajar peserta didik, motivasi menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah (Muhammad, 2016). Motivasi akan menjadi dasar bagi siswa untuk mendapatkan hasil yang tinggi, dimana hasil belajar siswa akan dipakai sebagai penentuan pencapaian kompetensi (Rahman, 2022). Motivasi akan menciptakan siswa semakin giat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang tinggi (Saptono, 2016).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang baik dan menarik (Febrita & Ulfah, 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangun minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi belajar dan dorongan belajar bahkan media pembelajaran membawa pengaruh psikologi terhadap pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). Dapat disimpulkan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian yang penting dan media pembelajaran dapat berhasil apabila melibatkan pengajar dalam kegiatan mengajar (Nasution, Yaswinda, & Maulana, 2020). Adanya media pembelajaran peserta didik dapat termotivasi dan menunjukkan keinginannya terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Kegunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya dapat memberikan dorongan, informasi, dan lain sebagainya tetapi media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan penerimaan informasi (Misrawati & Suryana, 2016). Dengan adanya kemajuan yang terjadi di Indonesia terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat menolong para pengajar dalam memberikan pilihan penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Kegiatan belajar mengajar saat ini dapat manfaatkan menggunakan multimedia, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas akan lebih kreatif, inovatif dan dapat mendorong anak lebih semangat (Hapsari, 2020).

Salah satu multimedia yang dapat dimanfaatkan oleh guru/pengajar untuk menciptakan media

pembelajaran adalah *PowerPoint*. Menurut Carmichael dan Pawlina (Fuad & Permatasari, 2019) *PowerPoint* adalah program yang mempunyai kegunaan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Fasilitas yang terdapat dalam *PowerPoint* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif karena mendukung terbentuknya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021). *PowerPoint* dapat menggabungkan teks, gambar, animasi, suara bahkan video sehingga akan menjadi media pembelajaran yang menarik (Anyan, Ege, & Faisal, 2020). Media interaktif adalah penggabungan dari media digital seperti tulisan elektronik, grafik, animasi dan suara pada wilayah digital yang telah tersusun dan dapat dimanfaatkan pengguna berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono & Ramadhani, 2013). Kelebihan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menurut (Nazalin & Muhtadi, 2016), yaitu : (1) Media pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) Pengajar akan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari hal baru; (3) Dapat menggabungkan teks, gambar, animasi, suara bahkan video dalam satu kesatuan sehingga saling mendukung untuk dapat tercapai tujuan pembelajaran; (4) Menambah motivasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) Dapat memvisualisasikan materi; (6) Melatih peserta didik untuk lebih mandiri.

Penelitian tentang media pembelajaran berbasis interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sudah pernah dilakukan sebelumnya. (Arisanti & Adnan, 2021) meneliti Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian mengenai motivasi belajar mengalami peningkatan, nilai rata-rata motivasi secara keseluruhan sebelum menggunakan media pembelajaran rata-rata 65 dengan kategori sedang kemudian meningkat menjadi 95 dengan kategori sangat tinggi. (Wahyugi & Fatmariza , 2021) Mengembangkan multimedia interaktif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan peningkatan skor rata-rata sebesar 84 yang sebelumnya hanya 54.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner kebutuhan dengan guru kelas 5 yang telah dilakukan di SD N Tingkir Lor 2 Kota Salatiga, bahwa motivasi belajar pada siswa kelas 5 masih terhitung rendah, materi pelajaran belum bisa maju karena adanya materi yang belum dikuasai oleh siswa sehingga guru mengulang kembali materi yang belum dipahami oleh siswa. Dalam pengulangan kembali materi pelajaran, masih belum juga tampak hasilnya. Saat ini siswa dan guru dalam masa penjajakan pasca pandemi, sehingga belum bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Berdasarkan keadaan yang terjadi, sehingga akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V" yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut penilaian validator materi, validator media, dan validator karakteristik media dan mengetahui keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas 5 di SD N Tingkir Lor 2 Kota Salatiga.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (Haryati, 2012) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk tertentu dan diuji keefektifan dari produk tersebut. Untuk dapat membuat sebuah produk tertentu maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survei atau kualitatif) dan untuk percobaan mengetahui keberhasilan produk tersebut sehingga bisa bermanfaat pada masyarakat luas maka memerlukan penelitian untuk menguji keberhasilan produk tersebut yang menggunakan metode eksperimen (Haryati, 2012).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang merupakan model paling umum yang digunakan dalam bidang desain pembelajaran. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Model ini mempunyai beberapa tahapan yaitu (1) Analisis / *Analyzing*, (2) Perencanaan / *Design*, (3) Pengembangan / *Development*, Implementasi / *Implementation*, dan Evaluasi / *Evaluation* (Harjanta & Herlambang, 2018). Tahapan yang harus dilalui

adalah sebagai berikut :

1. Analisis / Analyzing

Pada tahapan ini meliputi (1) Analisis kebutuhan guru, (2) Wawancara dengan guru kelas 5.

2. Perencanaan / Design

Tahapan setelah mendapatkan informasi dari narasumber adalah merancang sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* Interaktif untuk Tema 5 Ekosistem Subtema 2 Hubungan Antar makhluk Hidup dalam Ekosistem pembelajaran ke-1 yang mengintegrasikan pembelajaran tematik.

3. Pengembangan / Development

Pada tahapan memulai membuat dari awal media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif di kelas V SD guna untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengembangan media ini akan dikembangkan oleh peneliti dengan melakukan validasi yang dibantu oleh beberapa validator yakni validator media, validator karakteristik media dan validator materi. Ketikan runtutan validasi menemukan kelemahan atau kekurangan pada media pembelajaran ini maka akan dilakukan revisi pada media pembelajaran.

4. Implementasi / Implementation

Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk media pembelajaran yang telah memperoleh nilai kelayakan dari validator media.

5. Evaluasi / Evaluation

Tahap kelima akan dilakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dikerjakan untuk menggabungkan data pada setiap rangkaian yang dipakai untuk penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif dikerjakan pada akhir program, sehingga mengetahui pengaruh produk (Puspita, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis / Analyzing

Tahap ini merupakan tahapan awal dengan melakukan analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Teknik pengumpulan data dalam tahap ini menggunakan kuesioner terbuka analisis kebutuhan yang akan diisi oleh guru kelas 5 SD N Tingkir Lor 2 dan teknik wawancara kepada guru kelas 5. Melalui tahap ini dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas 5 di SD N Tingkir Lor 2 masih cukup rendah dan saat ini guru kelas masih dalam masa penjajakan siswa pasca pandemi, sehingga belum bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif, dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan memenuhi kebutuhan siswa serta guru sesuai dengan kompetensi dan kurikulum yang berlaku.

2. Perencanaan / Design

Tahapan ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis, perencanaan ini mengarah pada analisa yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan dan wawancara dengan guru pengajar kelas V. Tahapan ini diuraikan dan dikembangkan sebagai berikut :

1) Menetapkan materi

Tahapan adalah pemilihan materi pada tema 5 Ekosistem subtema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem pembelajaran 1 untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

2) Menelaah muatan pembelajaran yang disamakan kurikulum

Tahapan ini yang dilakukan adalah menentukan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* Interaktif :

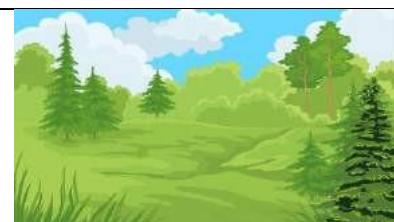
No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.7. Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. 4.7. Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri.	3.7.1. Menentukan pokok pikiran yang terdapat dalam teks bacaan. 3.7.2. Menemukan informasi yang terdapat dalam teks bacaan.
2.	3.5. Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	3.5.1. Menganalisis peran-peran yang terdapat pada rantai makanan. 4.5.1. Membuat rantai makanan yang terjadi dalam suatu ekosistem.

3. Pengembangan / Development

Tahap Development atau pengembangan adalah lanjutan dari tahap desain produk yaitu menyempurnakan perencanaan yang telah dirancang hingga menjadi media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut :

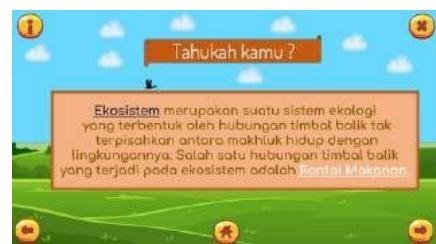
- 1) Pembuatan *draf* media pembelajaran



Gambar 1 latar belakang media



Gambar 2 tombol pada media



Gambar 3 memasukkan materi ke dalam media



Gambar 4 membuat kuis dan Latihan soal

2) Hasil uji validasi ahli

Validasi penilaian media dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli karakteristik media pembelajaran, yaitu oleh Yohana Setiawan, M.Pd, Mutmainnah, S.Pd, Ristiani Maria Ulfa, S.Pd. Instrumen validasi menggunakan skala likert yang mempunyai lima alternatif jawaban dengan pedoman nilai : 1: Sangat Tidak Bagus (STB), 2: Tidak Bagus (SB), 3: Cukup Bagus (CB), 4 : Bagus (B), 5: Sangat Bagus (SB). Hasil instrumen validasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2 Hasil Validasi Media Pembelajaran Tahap I

No.	Pernyataan	Skor
A. Tampilan		
1	Tampilan gambar yang disajikan	3
2	Gambar atau background menarik	4
3	Warna gambar atau background nyaman dan menarik dilihat.	3
4	Pilihan gambar atau foto sesuai dengan materi pembelajaran.	3
5	Tata letak gambar atau foto menarik.	3
6	Ukuran gambar dan foto cukup	4
7	Jenis huruf pada teks mudah dibaca.	2
8	Tata letak dan susunan huruf	3
9	Kerapian desain	3
10	Kemenarikan desain	3
B. Tampilan		
11	Adanya umpan balik terhadap respon siswa ketika mengeklik atau memilih tombol.	2
12	Adanya pemberitahuan salah atau benar pada kuis	2
C. Kontrol		
13	Tombol untuk akses mudah digunakan	2
14	Tombol untuk interaktivitas berfungsi dengan baik.	2
Jumlah		39
Skor Maksimal		70
Persentase		56%
Kategori		Cukup

Pada tahap validasi pertama peneliti mendapatkan saran untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran karena media pembelajaran belum cukup layak untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat di implementasikan ke sekolah. Peneliti melakukan bimbingan dengan validator media dan merevisi media pembelajaran sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator, peneliti melakukan validasi media pembelajaran tahap kedua dan hasilnya sebagai berikut ini :

Tabel 3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Tahap II

No.	Pernyataan	Skor
A. Tampilan		
1	Tampilan gambar yang disajikan	5
2	Gambar atau background menarik	5
3	Warna gambar atau background nyaman dan menarik dilihat.	4
4	Pilihan gambar atau foto sesuai dengan materi pembelajaran.	5
5	Tata letak gambar atau foto menarik.	4
6	Ukuran gambar dan foto cukup	5
7	Jenis huruf pada teks mudah dibaca.	5
8	Tata letak dan susunan huruf	5

9	Kerapian desain	4
10	Kemenarikan desain	5
B. Tampilan		
11	Adanya umpan balik terhadap respon siswa ketika mengeklik atau memilih tombol.	5
12	Adanya pemberitahuan salah atau benar pada kuis	5
C. Kontrol		
13	Tombol untuk akses mudah digunakan	5
14	Tombol untuk interaktivitas berfungsi dengan baik.	3
Jumlah		65
Skor Maksimal		70
Persentase		93%
Kategori		Sangat Baik

Pada validasi tahap kedua, hasil dari validasi media sudah mendapatkan nilai yang sangat baik yang sesuai dengan operasional prosedur dari pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif. Persentase yang di dapat dari hasil validasi media adalah 93% dengan kategori “Sangat Baik” yang artinya tampilan media pembelajaran layak diterapkan dalam media.

Tabel 4 Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor
1	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa.	4
2	Soal/kuis relevan dengan kompetensi yang dikuasai siswa.	5
3	Penjelasan materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa.	4
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	5
5	Kesesuaian materi dengan indikator.	5
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
7	Kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan	4
8	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	5
9	Jumlah ilustrasi cukup	5
10	Jumlah latihan soal cukup	4
B. Keakuratan		
11	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan.	5
12	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	5
13	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan buku guru dan buku siswa siswa.	5
C. Sistematis Sajian		
14	Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks.	4
15	Uraian materi sesuai dengan pembelajaran tematik.	5
Jumlah		70
Skor Maksimal		75

Presentase	93%
Kategori	Sangat Baik

Persentase yang di dapat dari hasil validasi materi adalah 93% dengan kategori “Sangat Baik” yang artinya materi dalam pembelajaran layak dimasukan dalam media.

Tabel 5 Hasil Validasi Karakteristik Media

No.	Aspek Yang Di Nilai	Skor
1	Media mudah digunakan siswa secara mandiri	4
2	Media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	3
3	Media dapat merangsang motivasi belajar siswa.	5
4	Media dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	4
5	Media menyampaikan materi yang mudah dimengerti oleh siswa.	4
6	Media mudah diakses dimana saja dan kapan saja.	2
7	Media mengintegrasikan dua muatan pembelajaran atau lebih.	4
8	Media dapat memberi umpan balik dan tindak lanjut dalam pembelajaran dengan jelas.	4
9	Media dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.	4
10	Pengembangan media pembelajaran kreatif .	4
Jumlah		38
Skor Maksimal		50
Persentase		76%
Kategori		Baik

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian secara karakteristik media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori “Baik”.

4. **Implementation (Penerapan)**

Penerapan produk merupakan tahap lanjutan setelah tahap development atau pengembangan. Tujuan penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah untuk melihat keefektifan media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SD N Tingkir Lor 2 Kota Salatiga setelah menggunakan media pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dirancang untuk memotivasi siswa untuk belajar, peneliti meminta pendapat mereka dengan mengisi kuesioner motivasi belajar siswa. Kuesioner ini menggunakan skala *likert* dengan lima skala. Penilaian ini dilakukan pada tahap implementasi media dengan jumlah siswa sebanyak 17 anak.

Hasil kuesioner siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6 Data Motivasi Belajar Siswa sebelum menggunakan Media

No	Indikator	No. Item	Persentase	Kriteria
1.	Tekun mengerjakan tugas	1,2	86%	Sangat Kuat
2.	Keinginan menghadapi kesulitan	3	55%	Cukup
3.	Memiliki minat dalam pembelajaran	4,5,6,10	76%	Kuat
4.	Lebih mudah mengingat	7	67%	Kuat
5.	Merangsang rasa ingin tahu	8	78%	Kuat
6.	Tugas rutin yang diberikan	9	73%	Kuat
7.	Keinginan untuk belajar	11,12	75%	Kuat
Rata-rata Persentase		73%		Kuat

Hasil kuesioner siswa setelah menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7 Data Motivasi Belajar Siswa setelah menggunakan Media

No	Indikator	No. Item	Persentase	Kriteria
1.	Tekun mengerjakan tugas	1,2	90%	Sangat Kuat
2.	Keinginan menghadapi kesulitan	3	69%	Kuat
3.	Memiliki minat dalam pembelajaran	4,5,6,10	94%	Sangat Kuat
4.	Lebih mudah mengingat	7	85%	Sangat Kuat
5.	Merangsang rasa ingin tahu	8	88%	Sangat Kuat
6.	Tugas rutin yang diberikan	9	86%	Sangat Kuat
7.	Keinginan untuk belajar	11,12	92%	Sangat Kuat
Rata-rata Persentase		86%		Sangat Kuat

Tabel 8 Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Lima Kategori

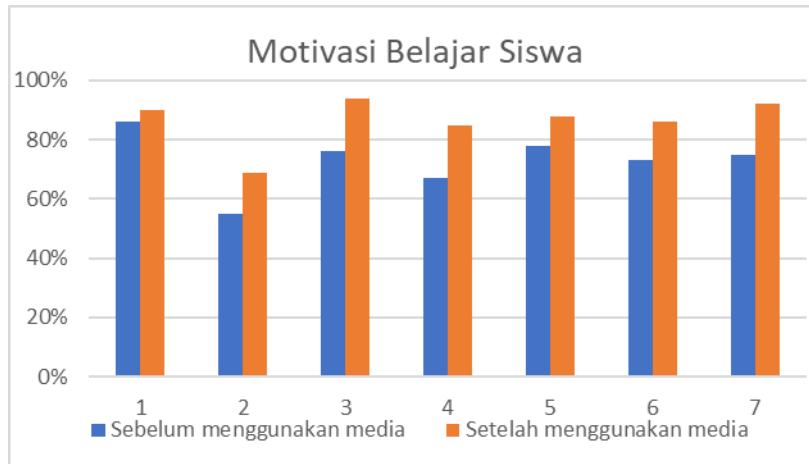
Kategori	Interval
Sangat lemah	0%-20%
Lemah	21%-40%
Cukup	41%-60%
Kuat	61%-80%
Sangat kuat	81%-100%

Hasil kuesioner Motivasi Belajar Siswa pada tahap implementasi menentukan kesanggupan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas lima. Media pembelajaran ini dinyatakan dapat meningkatkan motivasi pada belajar siswa apabila persentase pada masing-masing indikator mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel di atas yang berisikan data hasil kuesioner Motivasi belajar Siswa, hasil yang diterima mengalami peningkatan persentase ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran dari pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Dapat dilihat pada kedua tabel di atas persentase pada data Motivasi Belajar Siswa sebelum

menggunakan Media Pembelajaran sebanyak 73% dengan kategori "Kuat", kemudian terjadi peningkatan persentase pada tabel data Motivasi Belajar Siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran menjadi 86% dengan kategori "SangatKuat".

Perbandingan hasil data Motivasi Belajar Siswa ketika tanpa menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang tampak hasilnya sebagai berikut ini.

Gambar 5 Diagram rata-rata persentase Motivasi Belajar Siswa sebelum dan setelah menggunakan media dalam pembelajaran



Berdasarkan gambar diagram di atas dapat diketahui bahwa indikator penilaian motivasi belajar pada siswa ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas lima di SD N Tingkir Lor 2 Kota Salatiga.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Pada langkah pengembangan produk dilakukan evaluasi pada setiap tahapan. Evaluasi yang dipakai merupakan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif berkaitan dengan tahap penelitian dan pengembangan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi sumatif dipakai saat berlangsungnya uji coba media pembelajaran, sehingga dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Pada tahap analisis (*Analyze*), peneliti menggunakan evaluasi formatif untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang dialami oleh pengajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Setelah menerima hasil kuesioner kebutuhan dan melakukan wawancara, evaluasi dilakukan dengan hasil pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Evaluasi pada tahap pengembangan (*development*) termasuk evaluasi formatif. Tahapan ini dilakukan oleh ahli media, ahli karakteristik media dan ahli materi. Tahapan ini menggunakan penilaian ahli untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan supaya menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menjadi referensi tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Evaluasi terakhir yaitu tahap implementasi (*Implementation*) termasuk evaluasi sumatif. Evaluasi ini didapatkan dari respons siswa melalui kuesioner motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran, sehingga melalui ini dapat mengetahui peningkatan motivasi yang terjadi pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif untuk kelas V pada tema 5 Ekosistem, subtema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem, Pembelajaran 1 telah dikembangkan sesuai dengan tahapan model *ADDIE* yang meliputi Tahap *Analyze*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap

Implementation dan tahap Evaluation.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif untuk kelas V pada tema 5 Ekosistem, subtema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem, Pembelajaran 1 berdasarkan aspek media, aspek karakteristik media serta aspek materi berdasarkan hasil penilaian validator media, validator karakteristik media dan validator materi dalam rangkaian tahap pengembangan termasuk kategori "Baik" dan "Sangat Baik" yang artinya media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran masuk dalam kategori "Kuat" meningkat menjadi "Sangat Kuat" setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SD N Tingkir Lor 2 kota Salatiga.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN* <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanaapengabdian.v1i1.581>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWER POINT. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1) <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni Pomits* 10.12962/j23373520.v2i1.2856.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu* <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>.
- Asyafiq, S. (2016). BERBAGAI PENDEKATAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 29-37 10.24269/dpp.v4i1.56.
- Buchari, A. (2018). PERAN GURU DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-124 <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>.
- Dewi, N. L., & Manuaba, I. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83 <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>.
- Fauzi, R., Dwiaستuti, S., & Harlita, H. (2011). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII D SMP NEGERI 14 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012. *Pendidikan biologi*, 3(3).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fuad, A. J., & Permatasari, A. D. (2019). Pemanfaatan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *El Bidayah : Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 61-78. <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i1.683>.
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 18-24 [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5251](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5251).
- Harjanta, A. T., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91-97 <http://dx.doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>.
- Haryati, S. (2012). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Majalah Ilmiah Dinamika*.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2016). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Muhammad, M. (2016). PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10.31004/obsesi.v4i1.311.

- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KIMIA PADA MATERI HIDROKARBON UNTUK SISWA KELAS XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3(2), 221-236. [10.21831/jitp.v3i2.7359](https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359).
- Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Puspita, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *ournal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*.
- Saptomo, Y. J. (2016). MOTIVASI DAN KEBERHASILAN BELAJAR SISWA. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Jurnal Ika*, 11(1) <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza , F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.