



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN PADA SISWA KELAS 5 DI SEKOLAH DASAR

Dyah Nursari Anggraeni^{1*}, Nurul Setiani²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin

*Email: remondya12@gmail.com, nurulsetiani@unimar.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5356>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses pengembangan serta dampak penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi Teknologi untuk Kehidupan bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Sodong 1. Latar belakang penelitian ini berpijak pada fenomena kurang keterlibatan siswa akibat pola pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan potensi sarana digital yang tersedia di sekolah. Materi teknologi yang bersifat dinamis sering kali sulit divisualisasikan hanya melalui buku teks, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menjembatani pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media PowerPoint interaktif yang mengintegrasikan fitur navigasi non-linear, simulasi visual, dan umpan balik instan berhasil mengubah atmosfer pembelajaran di SD Negeri Sodong 1. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi bertransformasi menjadi sarana eksplorasi mandiri yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Temuan kualitatif mengungkap adanya pergeseran perilaku belajar, di mana siswa menjadi lebih berani berdialog, aktif bereksperimen melalui simulasi digital, dan menunjukkan pemahaman yang lebih utuh mengenai relevansi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menyimpulkan bahwa optimalisasi teknologi sederhana melalui sentuhan pedagogis yang tepat dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih manusiawi, interaktif, dan tidak kaku di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: PowerPoint Interaktif, Media Pembelajaran, Teknologi Untuk Kehidupan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fase kurisial di mana fondasi karakter, pola pikir, dan kemampuan literasi anak dibentuk secara fundamental. Di tengah arus globalisasi yang bergerak begitu cepat, dunia pendidikan dituntut untuk tidak sekadar menjadi menara gading yang menyampaikan teori, melainkan harus mampu beradaptasi dengan realitas kemajuan zaman (Triono et al., n.d.). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Seminar et al., 2019). Tantangan utama bagi pendidik saat ini adalah bagaimana menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan peserta didik yang tumbuh dalam kepekaan teknologi digital.

Secara umum, muatan pembelajaran di kelas 5 SD dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman komprehensif mengenai realitas kehidupan, termasuk bagaimana teknologi bekerja. Materi mengenai Teknologi untuk Kehidupan memiliki cakupan luas yang berkelindan dengan aspek sains dan sosial. Namun, problematika yang sering muncul adalah penyampaian materi yang bersifat fragmentaris dan terlalu teoritis. Adapun salah satu kelemahan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media yang dapat membantu siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal ini mengakibatkan siswa hanya diperkenalkan pada definisi teknologi tanpa memahami esensi inovasinya.



Berdasarkan realitas yang ditemukan peneliti melalui observasi awal di SD Negeri Sodong 1, tampak adanya kesenjangan mencolok antara ketersediaan sarana teknologi dengan praktik pembelajaran sehari-hari. Meski sekolah telah memiliki proyektor, penggunaannya masih terbatas sebagai alat bantu presentasi searah. Pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan interaksi aktif antara guru, siswa, dan media pembelajaran itu sendiri (Mikraj & Husna, 2023). Di SD Negeri Sodong 1, siswa kelas 5 cenderung pasif karena materi teknologi dianggap sebagai beban hafalan akibat minimnya visualisasi yang konkret.

Karakteristik siswa kelas 5 yang berada pada masa transisi menuju pemikiran abstrak namun tetap memerlukan bantuan konkret, menuntut adanya media yang mampu menjembatani kedua hal tersebut. Media pembelajaran yang ada dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Melalui adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti belajar mengajar karena mereka akan terfokus pada materi pada media dan siswa akan dapat lebih memahami materi serta pengetahuan siswa tentang teknologi yang berbasis komputer akan bertambah (Diana et al., 2020).

Pengembangan media ini di SD Negeri Sodong 1 dimaksudkan untuk memecah kekakuan pembelajaran yang selama ini terjadi. Peneliti melihat bahwa dengan menghadirkan simulasi dan kuis interaktif, materi teknologi tidak lagi dipandang sebagai konsep yang abstrak. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan memotret secara mendalam bagaimana transformasi budaya belajar terjadi di kelas. Sejalan dengan hal tersebut dapat dinilai bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempercepat proses belajar siswa dan memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh (Ali et al., 2024).

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Materi Teknologi untuk Kehidupan pada Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar” menjadi sangat relevan. Fokus penelitian ini adalah menyediakan solusi kreatif yang dapat diimplementasikan secara praktis oleh guru guna meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa secara utuh. Dengan menggeser paradigma dari belajar tentang teknologi menjadi belajar dengan teknologi, diharapkan proses pendidikan di SD Negeri Sodong 1 dapat berjalan lebih dinamis dan mampu menjawab tantangan zaman.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada keinginan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena pengembangan media serta bagaimana respon alamiah siswa kelas 5 SD Negeri Sodong 1 saat berinteraksi dengan media PowerPoint interaktif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik melalui pendeskripsian dalam bentuk kata-kata dan bahasa. (Safarudin et al., 2023)

Kehadiran Peneliti dan Lokasi Penelitian

Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*key instrument*) yang terjun langsung ke lokasi penelitian di SD Negeri Sodong 1. Kehadiran peneliti di kelas 5 tidak hanya sebagai pengembang media, tetapi juga sebagai observer partisipatif yang mengamati dinamika pembelajaran dari awal hingga akhir. Lokasi ini dipilih karena karakteristik siswanya yang memiliki rasa ingin tahu tinggi namun terkendala oleh minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang kredibel dan mendalam, peneliti menerapkan Teknik triangulasi data yang meliputi:

1. Observasi Partisipatif: Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa, tingkat antusiasme, serta hambatan yang muncul saat media PowerPoint interaktif dioperasikan di depan kelas. Catatan lapangan (*field notes*) digunakan untuk merekam momen-momen krusial selama proses belajar berlangsung.



2. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*): Wawancara dilakukan kepada guru kelas 5 untuk menggali perspektif mengenai kemudahan penggunaan media, serta kepada perwakilan siswa untuk mengetahui kesan emosional dan tingkat pemahaman mereka setelah menggunakan media tersebut. Wawancara dilakukan dengan suasana yang santai agar informasi yang diberikan bersifat jujur dan tidak kaku (Zulkarnain et al., 2020).

Prosedur Pengembangan Media

Meskipun menggunakan paradigma kualitatif, proses pengembangan media tetap mengikuti alur yang sistematis agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas pedagogis. Peneliti mengadopsi prinsip pengembangan media yang meliputi identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan instruksional dan materi teknologi untuk kehidupan, penulisan naskah dan *storyboard* interaktif, produksi media dalam format powerpoint dengan fitur *hyperlink* dan *trigger*, ujicoba lapangan dan revisi berdasarkan temuan kualitatif di kelas (Pageno et al., 2024).

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan (Miles et al., 1996). Pertama, reduksi data dengan memilah dan menyederhanakan data dari catatan lapangan dan hasil wawancara yang luas, kemudian memfokuskan pada hal-hal penting terkait interaksi siswa dengan media. Kedua, penyajian data (*data display*) dengan menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif yang logis untuk memberikan gambaran sistematis mengenai dampak media terhadap proses pembelajaran. Ketiga, penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) dengan melakukan tinjauan ulang terhadap data yang terkumpul untuk menemukan makna yang kuat dan sah mengenai efektivitas media PowerPoint interaktif di SD Negeri Sodong 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Realitas Pengembangan: Dari Materi Tekstual ke Visual Interaktif

Proses pengembangan media PowerPoint interaktif pada materi Teknologi untuk Kehidupan di SD Negeri Sodong 1 tidak dilakukan secara instan, melainkan melalui proses adaptasi kurikulum ke dalam desain visual. Peneliti melakukan dekonstruksi terhadap materi di buku paket yang semula hanya berupa teks panjang menjadi potongan-potongan informasi digital yang bersifat *bite-sized* (ringkas).

Dalam tahap ini, peneliti merancang sebuah antarmuka yang menyerupai beranda aplikasi digital agar akrab dengan keseharian siswa. Struktur media tidak dibuat linear (slide 1 ke slide 2), melainkan menggunakan sistem *branching* atau percabangan. Peneliti menemukan bahwa penyajian materi secara visual jauh lebih efektif ketika disisipkan elemen kejutan, seperti tombol tersembunyi yang jika diklik akan memunculkan fakta unik tentang teknologi kuno. Sejalan dengan hal tersebut maka, bahan ajar yang baik harus mampu menyajikan materi secara menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran tidak terasa sebagai beban paksaan (Hayati et al., 2025). Media ini kemudian divalidasi secara lisan melalui diskusi dengan guru sejawat untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan tidak terlalu teknis bagi anak usia 11 tahun.

Dinamika Pembelajaran dan Respon Psikologis Siswa

Saat implementasi dilakukan di kelas 5 SD Negeri Sodong 1, terjadi pergeseran atmosfer kelas yang sangat signifikan. Pada awal sesi, peneliti mengamati adanya keraguan dari siswa saat melihat tampilan proyektor yang berbeda dari biasanya. Namun, suasana berubah menjadi riuh penuh antusias ketika peneliti mengizinkan salah satu siswa maju untuk menekan tombol "Mulai" yang mengeluarkan efek suara robot.

Berdasarkan pengamatan mendalam, interaktivitas media ini memicu munculnya rasa memiliki terhadap proses belajar. Peneliti mencatat salah satu dialog yang terjadi di barisan belakang "eh, coba klik yang gambar satelit itu, nanti keluar apinya tidak?". Keingintahuan spontan ini adalah data kualitatif yang mahal, menunjukkan bahwa media telah berhasil memancing daya kritis. Dalam sesi wawancara, seorang siswa berinisial AR mengungkapkan "biasanya kalau belajar teknologi cuma baca teks panjang di buku, capek matanya. Tapi tadi pas pakai slide yang bisa dipencet-pencet,



rasanya kayak main game tapi ada penjelasannya. Saya jadi tahu kalau telepon zaman dulu itu pakai kabel panjang sekali."

Data ini mengonfirmasi bahwa media interaktif berhasil memenuhi aspek konkretisasi, di mana hal-hal yang sebelumnya hanya dibayangkan secara abstrak kini memiliki representasi visual yang jelas dan dapat dikendalikan oleh siswa sendiri.

Pergeseran Pola Komunikasi: Dari Monolog ke Dialogis

Hasil penelitian yang paling menonjol adalah perubahan peran guru di dalam kelas. Dengan adanya media PowerPoint interaktif, guru tidak lagi menjadi satu-satunya tangki pengetahuan yang bicara tanpa henti. Media tersebut berfungsi sebagai pemantik diskusi. Saat slide menampilkan simulasi "Dampak Teknologi terhadap Lingkungan", siswa secara otomatis mulai bercerita tentang kondisi sampah plastik atau polusi di sekitar daerah Sodong.

Guru kelas 5 SD Negeri Sodong 1 dalam sesi wawancara reflektif memberikan pandangannya "jujur saya kaget melihat anak-anak yang biasanya diam kalau ditanya, tadi malah rebutan ingin maju ke depan untuk mencoba kuisnya. Media ini memudahkan saya karena saya tidak perlu berteriak menjelaskan hal yang rumit, gambarnya sudah bicara sendiri. Saya tinggal meluruskan pemahaman mereka saja."

Dengan menganalisis keterkaitan dengan hasil wawancara di atas, maka media pembelajaran berperan sebagai stimulus untuk memancing respon aktif dari peserta didik. Komunikasi yang terjadi menjadi multi-arah: siswa dengan media, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (Aulia, 2025).

Analisis Makna: Teknologi Sederhana sebagai Katalisator Pembelajaran

Secara mendalam, efektivitas media ini bukan sekadar dilihat dari skor nilai, melainkan dari kedalaman pengalaman belajar. Peneliti menemukan bahwa kuis interaktif yang disisipkan di dalam PowerPoint—di mana jawaban benar akan memicu munculnya karakter kartun yang memberikan apresiasi yang memberikan dampak psikologis berupa penguatan positif (*positive reinforcement*). Siswa merasa dihargai dan tidak takut salah, karena media memberikan umpan balik secara instan dan suportif tanpa menghakimi.

Penelitian ini membuktikan bahwa di sekolah seperti SD Negeri Sodong 1, teknologi tidak harus mahal untuk menjadi efektif. Kreativitas dalam mengolah *hyperlink* dan *trigger* pada PowerPoint mampu menggantikan peran alat peraga fisik yang sering kali tidak tersedia. Oleh karenanya, multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam memberikan kontrol kepada pengguna untuk mengatur laju belajarnya sendiri. Di lapangan, hal ini terbukti meningkatkan kepercayaan diri siswa (Sapitri & Suriani, 2025). Mereka belajar cara mengoperasikan navigasi digital secara logis sambil memahami konten materi. Pembelajaran menjadi lebih manusiawi karena menghargai kecepatan belajar masing-masing anak yang berbeda.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mendalam yang telah dilakukan di SD Negeri Sodong 1, dapat ditarik benang merah bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi "Teknologi untuk Kehidupan" memberikan dampak yang signifikan melampaui sekadar bantuan visual. Secara kualitatif, media ini berhasil mentransformasi materi yang sebelumnya dianggap kering dan teoretis menjadi sebuah pengalaman belajar yang hidup dan partisipatif.

Proses pengembangan media yang menitikberatkan pada aspek navigasi mandiri (*user-controlled*) terbukti mampu membangkitkan otonomi belajar siswa kelas 5. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa suasana kelas bergeser dari pola instruksional yang kaku menjadi ruang dialogis yang penuh dengan rasa ingin tahu. Siswa tidak lagi memandang teknologi sebagai konsep hafalan, melainkan sebagai fungsi nyata yang relevan dengan keseharian mereka. Selain itu, penggunaan PowerPoint sebagai basis media membuktikan bahwa inovasi pendidikan tidak selalu memerlukan biaya tinggi atau aplikasi yang rumit; kreativitas guru dalam mengoptimalkan perangkat sederhana justru menjadi kunci utama dalam menjembatani kesenjangan antara kurikulum dan kebutuhan siswa.

Sebagai saran, penelitian ini merekomendasikan agar para pendidik di sekolah dasar tidak ragu untuk melakukan rekayasa teknologi sederhana guna menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan literasi digital agar



potensi sarana prasarana yang ada di sekolah, seperti proyektor dan komputer, dapat dimanfaatkan secara maksimal demi terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi generasi masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, N. (2025). Pola Interaksi Edukatif Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di SMK Islamic Centre Baiturrahman. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 637–651.
- Diana, K. Y., Studi, P., Guru, P., & Belajar, H. (2020). *Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 49–54.
- Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., Simanungkalit, L. N., Missouri, R., Winarsih, S., Priyanti, N. Y., & others. (2025). *Pengembangan bahan ajar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Mikraj, A. L., & Husna, K. (2023). *Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(1), 981–990.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldana, J., & Rohidi, T. R. (1996). F. Analisis Data. *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH*, 61.
- Pageno, R. B., Salmilah, S., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 241–254.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 282–292.
- Seminar, P., Pendidikan, N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK*. 2(1).
- Triono, A., Maghfiroh, A., Salimah, M., & Huda, R. (n.d.). *Transformasi Pendidikan Pesantren di Era Globalisasi : Adaptasi Kurikulum yang Berwawasan Global*. 50, 72–81.
- Zulkarnain, I., Si, M., Asmara, S., & others. (2020). *Membentuk Konsep Diri Melalui Budaya Tutur: Tinjauan Psikologi Komunikasi*. Puspantara.