



KELAYAKAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Dia Mufidatus Sa'adah^{1*}, Ina Agustin², Sri Cacik³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email: dieadica023@gmail.com, inaagustin88@gmail.com, srcacik.mpd@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5142>

Abstrak

Studi ini bertujuan mengukur tingkat kelayakan media ajar interaktif berbasis *PowerPoint Interaktif* pada materi kata penghubung kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menempuh metode *Research and Development* (R&D) dengan skema ADDIE yang dipangkas hingga fase pengembangan, mencakup tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Tahap analisis dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan pretest untuk memetakan kendala pembelajaran. Temuan menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia masih bertumpu pada metode konvensional dan buku paket sehingga siswa kesulitan memahami materi kata penghubung yang abstrak; dari 34 siswa, hanya 12 anak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sementara 22 lainnya belum tuntas. Tahap perancangan menghasilkan rancangan media interaktif berbasis PowerPoint, yang kemudian dikembangkan dengan memadukan gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, dengan capaian berturut-turut 97%, 96%, dan 96%, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 96% dan tergolong kategori "Sangat Layak". Simpulannya, media interaktif berbasis PowerPoint Interaktif ini layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif guna menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia pada topik kata penghubung di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Powerpoint* Interaktif, Kata Penghubung.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk kemampuan akademik sekaligus kepribadian peserta didik. Di jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran perlu dirancang secara interaktif dan selaras dengan tahap perkembangan anak agar target edukasi dapat tercapai secara maksimal. Meski demikian, praktik di lapangan masih kerap menunjukkan pola pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* sehingga anak didik cenderung kurang antusias dalam menyerap materi. Kondisi ini turut memengaruhi rendahnya capaian belajar siswa, terutama pada kelas II SD yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. (Abd Rahman et al., 2022)

Kemajuan teknologi digital dewasa ini memberi peluang luas bagi guru untuk memanfaatkan beragam media ajar yang inovatif. Media pembelajaran dapat difungsikan sebagai sarana penyampai muatan edukatif sehingga topik bahasan lebih mudah dicerna anak secara bermakna. Pemanfaatan sarana yang tepat diyakini mampu mengangkat perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, guru perlu merancang media pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik khas para siswa.

Media *PowerPoint Interaktif* merupakan pengembangan dari presentasi PowerPoint biasa yang dilengkapi animasi, gambar, audio, video, tombol navigasi, dan kuis interaktif sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dan berkomunikasi dua arah dengan muatan pembelajaran. Penggunaannya diyakini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih atraktif, komunikatif, dan persuasif bagi siswa, sekaligus mempermudah mereka mencerna konsep-konsep teoretis yang abstrak melalui demonstrasi visual yang lebih nyata.



Namun kenyataannya, pemanfaatan media edukasi digital di jenjang SD belum bisa dikatakan maksimal. Observasi di UPT SDN Gedongombo V Tuban menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kata penghubung, masih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru belum mengintegrasikan media interaktif dalam mengajar, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan kehilangan motivasi selama pembelajaran berlangsung. Fasilitas teknologi di sekolah pun belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Wawancara dengan pendidik kelas II di UPT SDN Gedongombo V Tuban mengungkapkan bahwa peserta didik menghadapi kendala cukup signifikan dalam memahami kata penghubung karena masih kesulitan menghubungkan kata menjadi kalimat yang benar. Guru juga menyatakan siswa kerap merasa bosan sepanjang pembelajaran karena sarana penunjang sangat minim, di mana penyampaian materi hanya mengandalkan buku paket dan ceramah dengan PowerPoint biasa. Kondisi ini membuat siswa kurang fokus saat guru menjelaskan materi, yang berdampak negatif pada hasil belajar.

Wawancara dengan beberapa siswa kelas II menguatkan temuan tersebut, di mana mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tentang kata penghubung terasa kurang menarik dan membosankan karena guru cenderung mendominasi kelas dengan ceramah tanpa media interaktif yang inovatif. Peserta didik mengaku lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar bergerak, video, animasi, dan soal interaktif, karena dinilai lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

Temuan ini turut dikuatkan oleh hasil pretest materi kata penghubung pada peserta didik kelas II UPT SDN Gedongombo V, yang menunjukkan mayoritas siswa belum mencapai KKM. Dari 34 anak didik, hanya 12 yang berhasil memenuhi kriteria tersebut, sementara 22 siswa lainnya berada di bawah standar ketuntasan. Rendahnya hasil pretest ini mengindikasikan bahwa penguasaan konsep kata penghubung masih memerlukan optimalisasi melalui alat bantu ajar yang lebih atraktif dan interaktif.

Kata penghubung adalah bagian penting dari materi Bahasa Indonesia yang menuntut representasi objek yang konkret, karena berfungsi menyatukan kalimat-kalimat terpisah menjadi satu kesatuan. Peserta didik kelas II SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih cepat menangkap informasi bila disajikan melalui media yang nyata, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara langsung serta mendorong partisipasi aktif siswa sepanjang proses belajar. (Ali, 2020)

Media pembelajaran yang dinilai representatif untuk mengentaskan problematika tersebut adalah media belajar interaktif yang menggunakan PowerPoint Interaktif. Platform tersebut merupakan sebuah piranti yang dapat dioptimalkan dalam mengonstruksi materi edukasi secara interaktif melalui tampilan yang estetik serta aplikatif. Instrumen ini didukung oleh ragam elemen, seperti animasi, suara, video, soal interaktif, tombol untuk navigasi, karakter, serta *quiz* yang dapat merangsang gairah belajar para siswa. Di samping itu, perangkat yang dibuat dengan PowerPoint Interaktif dapat mudah diakses dan digunakan dengan baik. PowerPoint Interaktif memiliki beberapa keunggulan, seperti *quiz* yang membuat siswa tertarik mengerjakan soal dan memberikan kesempatan siswa aktif maju ke depan mengerjakan *quiz*, penjelasan materi kata penghubung dari PowerPoint yang mengeluarkan suara membuat siswa lebih antusias mendengarkan dan terdapat gambar-gambar menarik serta video animasi (Maenah et al., 2024).

Bertolak dari uraian kendala tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis *PowerPoint Interaktif* pada materi kata penghubung kelas II UPT SDN Gedongombo V. Pengembangan media ini diharapkan membantu guru menciptakan iklim pembelajaran yang kontemporer, menarik, dan interaktif sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan capaian akademis peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan rumpun penelitian yang diarahkan untuk menciptakan suatu inovasi sekaligus mengukur kualitas, kelayakan, dan efektivitas media



sebelum diterapkan secara luas. Metode ini tidak hanya berfokus pada pencarian atau pengujian teori, tetapi juga menitikberatkan proses pengembangan produk yang berdaya guna untuk memecahkan masalah di bidang pendidikan maupun bidang lain. Dalam konteks pendidikan, R&D banyak diterapkan untuk merancang instrumen edukatif seperti media pembelajaran, modul ajar, buku ajar, perangkat pembelajaran, aplikasi pendidikan, maupun instrumen penilaian.

Produk yang dikembangkan melalui serangkaian fase terstruktur, mulai dari pemetaan urgensi masalah, perancangan cetak biru, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba pada kelompok target, perbaikan komparatif, hingga terbentuknya luaran final yang siap diimplementasikan. (Okpatrioka, 2023) menyebut *Research and Development* (R&D) sebagai prosedur ilmiah untuk menciptakan luaran spesifik sekaligus menguji efisiensi pemanfaatan hasil pengembangan tersebut. Desain kajian R&D pada dasarnya adalah siklus berkelanjutan yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi output pendidikan melalui prosedur penelitian yang terukur, agar instrumen yang dihasilkan sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan penggunaanya. Model ADDIE Adalah sebagai berikut:



Desain Penelitian Metode R&D Model ADDIE

Teknik analisis untuk menilai hasil validasi dalam penelitian diadaptasi dari (Anas & Tang, 2025) sebagai berikut.

$$V_a = \frac{TS_a}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan :

V_a : Presentase skor validasi

TS_a : Presentase skor yang diperoleh

TS_h : Total skor tertinggi yang mungkin diperoleh

Kriteria Tingkat Kevalidan Media Interaktif

Menggunakan *PowerPoint Interaktif*

Interval	Kategori
$85,00\% < V_a \leq 100,00\%$	Sangat Valid
$70,00\% < V_a \leq 85,00\%$	Valid
$50,00\% < V_a \leq 70,00\%$	Kurang Valid
$01,00\% < V_a \leq 50,00\%$	Tidak Valid

Tahap pertama, yakni investigasi awal, diarahkan untuk memetakan persoalan yang berlangsung di SD Negeri Gedongombo V melalui tiga fokus utama: (1) analisis kebutuhan, guna memotret kondisi nyata pembelajaran di SD Negeri Gedongombo V Tuban dan menentukan jenis perangkat serta materi ajar yang perlu diproduksi; (2) analisis karakteristik siswa, untuk memetakan profil dan gaya belajar anak didik sebelum menggunakan media PowerPoint interaktif berbasis Canva; dan (3) analisis kurikulum, guna merumuskan capaian indikator serta target edukasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua model ADDIE adalah perancangan (*Design*), yang berfokus pada penyusunan konsep awal media PowerPoint interaktif berbasis Canva. Proses ini meliputi pemilihan bahan ajar,



materi pembelajaran, serta perancangan draf visual PowerPoint berbasis Canva. Media yang dirancang memuat kompetensi dan tujuan pembelajaran, materi kata penghubung, video pembelajaran, soal latihan, kuis interaktif, evaluasi, dan profil pengembang, dilengkapi desain tampilan yang mencakup pemilihan warna, gambar, tipografi, audio, animasi, dan tombol navigasi agar media tampil menarik, interaktif, dan mudah digunakan.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), yaitu pengimplementasian nyata dari rancangan yang telah dibuat. Proses ini dieksekusi secara sistematis mengikuti rancangan sebelumnya, kemudian media yang telah selesai diproduksi diuji validitasnya oleh dosen ahli dan guru menggunakan instrumen penilaian yang telah disiapkan.

Proses validasi ini bertujuan mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan media yang dibuat. Para validator mengevaluasi produk berdasarkan indikator tertentu sekaligus memberi masukan konstruktif sebagai acuan perbaikan dan penyempurnaan media, hingga produk dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Skor penilaian dari para ahli tersebut kemudian diolah untuk memperoleh persentase kevalidan produk yang dikembangkan.

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan di kelas II UPT SD Negeri Gedongombo V, dengan seluruh data dihimpun melalui observasi, wawancara, pretest, dan validasi ahli materi, bahasa, serta media terhadap produk yang dikembangkan. (Maenah et al., 2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan perangkat multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang berfokus pada materi kata penghubung untuk peserta didik kelas II sekolah dasar, dengan proses perancangan yang mengacu pada tahapan model ADDIE.

Media yang dirancang disesuaikan secara khusus dengan karakteristik kognitif dan psikologis siswa SD melalui perpaduan elemen visual, audio, animasi, serta video pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dihadirkan agar suasana kelas menjadi lebih kondusif, dinamis, dan mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Media ini juga dilengkapi kuis interaktif, sehingga tercipta interaksi dua arah yang menyenangkan dan mampu menstimulus keterlibatan siswa secara lebih intensif (Maenah et al., 2024)

Visualisasi media memadukan gradasi warna yang estetik, ilustrasi gambar yang relevan dengan topik bahasan, serta mekanisme navigasi yang praktis demi kemudahan operasional bagi anak usia sekolah dasar. Pengembangan draf media ini bertolak dari pemetaan kebutuhan di lapangan yang dihimpun melalui observasi, wawancara mendalam, serta pretest pada siswa kelas II UPT SD Negeri Gedongombo V.

Data observasi lapangan menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut masih didominasi metode ceramah konvensional dengan buku paket cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Pola pengajaran yang monoton ini memicu kejenuhan peserta didik ketika mempelajari materi kata penghubung.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana simulasi pembelajaran di kelas belum terimplementasi secara maksimal, sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar dan membuat siswa cenderung pasif merespons stimulus pembelajaran.

Wawancara tatap muka bersama guru kelas II mengonfirmasi adanya hambatan pemahaman peserta didik pada materi kata penghubung, mengingat materi ini menuntut konsentrasi tinggi serta intervensi media yang representatif agar siswa mampu mengorelasikan antarkata dalam struktur kalimat dengan tepat. Guru juga mengungkapkan bahwa minimnya variasi media penunjang menjadi salah satu faktor penyebab menurunnya motivasi belajar anak.

Untuk mengukur kompetensi dasar awal siswa pada materi tersebut, peneliti menggelar pretest. Data kuantitatif dari lembar penilaian menunjukkan capaian yang cukup timpang; dari total 34 peserta didik, hanya 12 anak yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 22 siswa lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kata penghubung masih tergolong rendah. Atas dasar capaian tersebut, kehadiran media pembelajaran alternatif yang mampu



mentransformasikan materi abstrak menjadi lebih konseptual, atraktif, dan berbasis manipulasi interaktif sangat mendesak untuk diterapkan.

Sebelum diujicobakan secara luas dalam pembelajaran nyata, purwarupa media *PowerPoint Interaktif* ini terlebih dahulu melalui fase justifikasi ilmiah. Draf media diserahkan kepada dewan pakar yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media guna mengukur derajat kevalidan dan kelayakan teknisnya.

Para validator eksternal tersebut memberikan evaluasi komprehensif yang mencakup kedalaman substansi materi, kesesuaian aspek kebahasaan, estetika tata letak media, tingkat interaktivitas sistem, hingga fungsionalitas serta efisiensi operasional media yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi ditujukan untuk mengukur keselarasan substansi isi dengan indikator capaian pembelajaran, akurasi konsep akademik, serta struktur penyajian materi dalam media interaktif berbasis PowerPoint ini.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan kurikulum				✓
2.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai tujuan pembelajaran				✓
3.	Kesesuaian Materi	Materi disajikan secara lengkap				✓
4.	Kedalaman Materi	Materi sesuai tingkat kemampuan siswa				✓
5.	Penyajian	Urutan materi sistematis			✓	
6.	Penyajian	Materi mudah di pahami				✓
7.	Keakuratan	Kebenaran konsep Materi				✓
8.	Keakuratan	Contoh sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓
9.	Keakuratan	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajarankelas II SD				✓
10.	Kesesuaian	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓

$$V_a = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi bahasa ini bertujuan mengevaluasi ketepatan aspek linguistik pada media yang dikembangkan, mencakup keselarasan dengan kaidah bahasa Indonesia baku, kejelasan struktur kalimat, ketepatan pemilihan istilah, serta tingkat keterpahaman bahasa bagi peserta didik. Validasi ini penting untuk memastikan narasi yang digunakan bersifat komunikatif, efektif, dan adaptif terhadap tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga pesan pembelajaran tersampaikan secara optimal.

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
2.	Kebahasaan	Kejelasan kalimat				✓
3.	Kebahasaan	Ketepatan penggunaan istilah				✓
4.	Komunikatif	Bahasa mudah dipahami siswa				✓
5.	Komunikatif	Bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa			✓	
6.	Konsistensi	Konsistensi penggunaan istilah				✓



$$V_a = \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$= 95,83\%$$

Hasil Validasi Ahli Media

Lembar validasi media dirancang untuk mengevaluasi kelayakan teknis dan fungsional multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan, dengan fokus penilaian pada tata letak visual, mekanisme navigasi, tingkat interaktivitas, serta kualitas integrasi elemen multimedia. Hasil penilaian para pakar ini menjadi bahan evaluasi untuk menyempurnakan kualitas media, sehingga produk siap diimplementasikan secara aman dan mampu mendorong hasil belajar peserta didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	1	2	3	4
1.	Tampilan	Kesesuaian desain tampilan media				✓
2.	Tampilan	Kemenarikan warna dan layout			✓	
3.	Navigasi	Kemudahan penggunaan tombol			✓	
4.	Navigasi	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓
5.	Interaktivitas	Adanya interaksi pengguna dengan media				✓
6.	Interaktivitas	Respon media terhadap input pengguna				✓
7.	Multimedia	Kualitas gambar, audio, dan animasi				✓
8.	Multimedia	Kesesuaian media dengan materi				✓

$$V_a = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Rekapitulasi Hasil Validasi

Rangkaian validasi oleh dewan pakar materi, bahasa, dan media terhadap perangkat multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada topik kata penghubung kelas II sekolah dasar menghasilkan kesimpulan bahwa produk ini meraih predikat "Sangat Layak". Pengujian komprehensif ini dilakukan untuk mengukur standar muatan substansi, akurasi linguistik, serta fungsionalitas teknis produk agar layak diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	97 %	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	96 %	Sangat Layak
3.	Ahli Media	96 %	Sangat Layak
	Rata-Rata	96 %	Sangat Layak

Secara umum, akumulasi skor validitas mencapai rata-rata 96%, yang mengonfirmasi bahwa produk multimedia ini telah memenuhi standar kualitas teoretis yang baik sehingga aman digunakan tanpa perlu perbaikan struktural besar. Meski demikian, sejumlah pembenahan minor tetap dilakukan untuk menyempurnakan fungsionalitas dan estetika produk. Dengan capaian ini, media pembelajaran dinyatakan memiliki tingkat kelayakan tinggi untuk segera diterapkan dalam pembelajaran guna mencapai target pengembangan yang ditetapkan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil pengembangan perangkat multimedia PowerPoint interaktif ini menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, merujuk pada akumulasi penilaian dewan pakar materi, bahasa, media, serta umpan balik pengguna. Tingginya skor validitas ini mengonfirmasi bahwa produk telah merepresentasikan kriteria ideal pada aspek substansi isi, sistematika penyajian, struktur bahasa, estetika visual, dan simplisitas operasional, sehingga memiliki validitas teoretis yang kuat untuk diterapkan pada pembelajaran kelas II Sekolah Dasar.



Triangulasi data dari wawancara mendalam, observasi partisipatif, pretest, serta justifikasi dewan pakar menyimpulkan bahwa prototipe media ini tergolong sangat layak sebagai stimulan pembelajaran di kelas.

Dari segi materi, konten dalam media PowerPoint interaktif ini dinilai sangat selaras dengan capaian pembelajaran serta karakteristik kognitif siswa kelas II sekolah dasar. Materi dikemas dengan struktur bahasa yang sederhana, disertai contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta didukung ilustrasi yang atraktif untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Keselarasan antara muatan materi dan indikator capaian pembelajaran menjadi faktor penentu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Wawancara dengan peserta didik mengungkap kecenderungan psikologis di mana siswa menunjukkan preferensi dan antusiasme lebih tinggi terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan grafis bergerak, video, dan animasi, dibandingkan pola pengajaran konvensional yang berpusat pada ceramah.

Temuan observasi lapangan memperkuat hal ini, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada masih didominasi ceramah searah dengan buku cetak sebagai sumber belajar utama, sementara adopsi teknologi digital belum optimal sehingga partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik di kelas masih rendah. Fakta ini menegaskan urgensi pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai solusi alternatif untuk mendongkrak ketertarikan dan atensi aktif siswa selama pembelajaran.

Rendahnya fondasi kompetensi awal siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga tampak jelas dari skor pretest. Dari 34 peserta didik yang dievaluasi, hanya 12 anak yang mencapai ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 22 anak lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

Untuk merespons persoalan tersebut, produk PowerPoint interaktif ini dirancang dengan memadukan gambar digital, audio, video instruksional, animasi, cerita kontekstual, hingga kuis interaktif. Penambahan penugasan berbasis kelompok dalam media ini didasarkan pada masukan validator materi agar penyajian konten terasa lebih rekreatif dan mudah diinternalisasi oleh siswa usia sekolah dasar.

Pada tahap justifikasi ilmiah, validator materi menyarankan agar draf media diperkaya dengan contoh kasus yang lebih relevan dengan keseharian siswa kelas II SD, disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan serta jangkauan persepsi visual anak usia dini.

Sejalan dengan itu, validator bahasa menyarankan agar struktur kalimat dalam media direkonstruksi menjadi lebih lugas, sederhana, dan komunikatif sesuai perkembangan bahasa anak sekolah dasar. Sementara itu, validator media menilai tata letak visual, konsep desain, sistem navigasi, gradasi warna, efek animasi, dan interaktivitas media sudah sangat baik dan estetik, sehingga produk dinyatakan layak tanpa memerlukan revisi struktural besar.

Setelah seluruh tahap pengembangan selesai dan dinilai oleh dewan pakar, produk ini memperoleh skor validitas 97% dari ahli materi, 96% dari ahli bahasa, serta 96% dari ahli media, dengan rerata akumulatif 96% yang menempatkan produk pada kategori sangat layak untuk diaplikasikan. Data ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang komprehensif, baik dari kedalaman isi materi, ketepatan linguistik, estetika visual, interaktivitas sistem, maupun kemudahan operasionalnya.

4. SIMPULAN

Merujuk pada akumulasi data evaluasi serta proses perancangan multimedia PowerPoint interaktif untuk meningkatkan capaian akademik siswa kelas II Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa produk ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai instrumen pembelajaran yang representatif. Validitas teoretisnya dibuktikan melalui justifikasi ilmiah oleh dewan pakar materi, bahasa, dan media yang secara konsisten menempatkan produk pada klasifikasi sangat layak untuk diterapkan di kelas. Pengujian ini berfokus pada keselarasan muatan materi dengan indikator capaian pembelajaran, estetika tata letak visual, kemudahan operasional sistem, serta adaptabilitas struktur



bahasa yang relevan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Perangkat PowerPoint interaktif yang dikembangkan memiliki kemampuan untuk mentransformasikan konten instruksional menjadi lebih atraktif melalui integrasi elemen teks, gambar digital, efek animasi, instrumen audio, serta menu penugasan mandiri yang variatif. Diversifikasi penyajian materi ini berkontribusi signifikan dalam mempermudah internalisasi konsep akademik pada diri siswa, sekaligus mengoptimalkan atensi dan gairah belajar sepanjang aktivitas pembelajaran bergulir. Selain itu, sistem multimedia ini juga menyediakan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara mandiri dan aktif melalui fitur simulasi latihan serta evaluasi formatif yang telah terintegrasi di dalam sistem (RINJANI, 2022)

Hasil uji coba lapangan mengonfirmasi bahwa pemanfaatan PowerPoint interaktif ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Hal ini terlihat dari tren kenaikan skor (*posttest*) peserta didik yang cukup kontras dibandingkan performa sebelum penggunaan media. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, media ini juga efektif menumbuhkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, serta antusiasme belajar siswa. Peserta didik menunjukkan daya ingat yang lebih baik karena materi dikemas dalam format visual-manipulatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia kelas II Sekolah Dasar (Handayani et al., 2024)

Sentimen positif juga tampak dari respons guru dan peserta didik terhadap adopsi media ini di kelas. Guru menilai kehadiran media ini sangat membantu menyederhanakan penyampaian materi abstrak menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien, sementara peserta didik merasa suasana belajar menjadi lebih rekreatif dan mempermudah mereka menyerap materi. Berdasarkan respons tersebut, media PowerPoint interaktif ini sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung transformasi pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil riset ini membuktikan bahwa perangkat multimedia PowerPoint interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang kuat serta efektivitas yang teruji dalam mendorong capaian akademis siswa kelas II Sekolah Dasar. Kehadiran produk ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan atmosfer kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik (*student-centered learning*) demi tercapainya target kompetensi pembelajaran secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anas, M., & Tang, J. (2025). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Saintifik pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Agribisnis Tanaman Kelas X di SMKN 4 Sidenreng Rappang*. 5, 2000–2014.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8522–8530.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- RINJANI, R. S. (2022). *Pengaruh Penerapan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Beringin Raya*.