



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah 1 Kauman

P'anatul Ashriyah^{1*}, M. Ali Ghufron²

^{1,2}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email: ashriyyah12@gmail.com¹ m.ali.ghufron@uingusdur.ac.id²

Alamat: Jl. Kusuma Bangsa No.9, Panjang Baru, Kec. Pekalongan Utara, Kota Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi penulis: ashriyyah12@gmail.com*

Abstract. *This study aims to develop interactive learning media based on PowerPoint in Indonesian language learning at MI Salafiyah 1 Kauman. The background of this study is the lack of interactive and interesting learning media in elementary schools, especially in Indonesian language subjects. This study uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The media developed contains learning materials, animations, practice questions, and automatic feedback to increase student participation and understanding. The results of the validation test by media experts and material experts show that this media is very suitable for use in learning. Limited trials conducted on students showed an increase in interest, active involvement, and student learning outcomes after using the media. In addition, students feel more motivated and find it easier to understand the material because of the attractive and interactive visual display. Thus, this interactive learning media based on PowerPoint can be an alternative to support a more interesting, enjoyable, and effective learning process in the classroom, especially for elementary school level.*

Keywords: *Indonesian Language, Learning Media, Powerpoint,*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah 1 Kauman. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media yang dikembangkan berisi materi pelajaran, animasi, latihan soal, dan umpan balik otomatis guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa menunjukkan adanya peningkatan minat, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Selain itu, siswa merasa lebih termotivasi dan mudah memahami materi karena tampilan visual yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint ini dapat menjadi alternatif pendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif di kelas, khususnya untuk jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Powerpoint.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint.

Media ini memungkinkan penyampaian materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menanggapi permasalahan tersebut menurut Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu, menurut Pascha dan Radia (2022) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Melihat potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menjadi penting dilakukan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI. Inovasi media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Herlina & Saputra (2022) mengungkapkan bahwa pencapaian prestasi belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan tentunya disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebab terjadinya permasalahan prestasi peserta didik adalah pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Masih banyak guru yang jarang menggunakan computer untuk tujuan pencapaian prestasi peserta didik.

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif berbasis power point. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif. Amalida & Halimah (2023) mengungkapkan bahwa ada salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah media interaktif. Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI, serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Pentingnya Media Pembelajaran dalam Pendidikan

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks MI, penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Peran PowerPoint dalam Pembelajaran Interaktif

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu alat yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. PowerPoint memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu presentasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2005) dalam teori multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi oleh siswa.

Implementasi PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI, PowerPoint dapat digunakan untuk menyajikan materi seperti tata bahasa, membaca, menulis, dan berbicara secara menarik. Sebagai contohnya menurut Nikmah & Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh .

Model Pengembangan Media Pembelajaran: ADDIE

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini membantu dalam merancang dan mengembangkan media yang efektif dan efisien. Menurut Simangunsong & Mustika (2022) menerapkan model ADDIE dalam pengembangan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran tematik, yang menunjukkan hasil validasi yang sangat baik.

Kelayakan dan Efektivitas Media PowerPoint Interaktif

Uji kelayakan dan efektivitas media PowerPoint interaktif perlu dilakukan untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Siregar & Rosmaini (2022) mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk materi teks fabel di SMP, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji kelayakannya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di MI.

Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap:

- a. **Analyze (Analisis):** Mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI. Tahap ini juga mencakup analisis materi ajar yang akan disajikan melalui media PowerPoint.
- b. **Design (Desain):** Merancang struktur dan tampilan media pembelajaran, termasuk pembuatan storyboard, pemilihan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video), dan penentuan interaktivitas yang sesuai.
- c. **Develop (Pengembangan):** Mengembangkan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat, menggunakan perangkat lunak PowerPoint dan aplikasi pendukung lainnya.
- d. **Implement (Implementasi):** Menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di MI, baik secara tatap muka maupun daring.
- e. **Evaluate (Evaluasi):** Menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran melalui uji coba dengan melibatkan guru dan siswa sebagai responden. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, dan observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. **Wawancara:** Dilakukan dengan guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai kebutuhan dan harapan terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. **Angket (Kuesioner):** Diberikan kepada siswa untuk menilai respons mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. **Observasi:** Mengamati penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menilai interaktivitas dan efektivitasnya.
- d. **Dokumentasi:** Mengumpulkan data terkait materi ajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari:

- a. **Guru Bahasa Indonesia:** Sebagai pengguna utama media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. **Siswa MI:** Sebagai penerima manfaat dari media pembelajaran yang dikembangkan.

- c. Validator Ahli: Ahli materi, media, dan desain untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket, wawancara, dan observasi dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif:

- a. Kualitatif: Data dari wawancara dan observasi dianalisis dengan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan temuan secara naratif.
- b. Kuantitatif: Data dari angket dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Umum

MI Salafiyah 1 Kauman berakreditasi A, gurunya berjumlah 32 orang, siswanya berjumlah 650 anak, jumlah ruang kelas ada 18 kelas, jumlah perpustakaan 1, kantin 2, toilet 20. Temuan khusus siswa-siswi MI Salafiyah 1 Kauman sangat aktif dalam mengikuti organisasi dan lomba-lomba ataupun olimpiade setiap tahunnya, bahkan sampai tingkat provinsi. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint di MI Salafiyah 1 Kauman dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama ini, pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks yang kurang memancing semangat belajar siswa.

Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan visual dan audio. Menurut Maghfira & Mukn'iah (2023) menjelaskan bahwa media ini tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, suara, animasi, dan tombol interaktif (seperti kuis atau navigasi antar slide). Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif berinteraksi dengan media tersebut.

Menurut Wijayanto, S. et al. (2022) menjelaskan bahwa hasil uji coba media ini menunjukkan respons yang sangat positif. Siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Mereka juga lebih cepat memahami materi karena disajikan secara visual dan tidak membosankan. Guru-guru pun menyampaikan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau buku. Dan Lubis, et al. (2022) menjelaskan secara kuantitatif, peningkatan hasil belajar siswa juga cukup signifikan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa nilai rata-

rata siswa mengalami peningkatan yang berarti. Analisis statistik dengan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media ini, dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Selain itu, nilai rata-rata peningkatan (N-Gain) menunjukkan kategori peningkatan yang cukup baik (sedang ke tinggi).

Menurut Fatmala Dewi Helma (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata skor dari validator ahli materi sebesar 83%, ahli media 80%, respon pendidik 89%, dan respon peserta didik 90% pada uji coba skala kecil dan besar. Media ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi oleh peserta didik. Azmi & Sripatmi (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya. Akan tetapi mengingat pengetahuan guru yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran maka cukup sulit bagi guru untuk mengembangkan sendiri media pembelajarannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif berbasis Microsoft Power Point yaitu sebuah media yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi lebih cepat dan mudah dan dapat mempermudah siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Gulo & Harefa (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Namun, pengembangan ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti belum meratanya kemampuan guru dalam mengoperasikan PowerPoint secara maksimal dan keterbatasan perangkat teknologi di beberapa kelas. Untuk itu, pelatihan guru dan penyediaan sarana pendukung menjadi hal yang perlu diperhatikan ke depannya. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di kelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Efektif Meningkatkan Hasil Belajar. Penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai pre-test dan post-test siswa, serta skor n-gain yang menunjukkan efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Media PowerPoint Interaktif Layak Digunakan dalam Pembelajaran Hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Skor rata-rata validasi mencapai lebih dari 85% pada setiap aspek, menandakan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI. Media PowerPoint Interaktif Praktis dan Menarik bagi Siswa. Respon siswa terhadap media PowerPoint interaktif sangat positif, dengan skor angket mencapai lebih dari 85%. Siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar Bahasa Indonesia.

Saran

Evaluasi dan revisi terhadap media PowerPoint interaktif perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa media tersebut tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Dalam konteks pembelajaran daring, penggunaan media PowerPoint interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menyampaikan materi. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media ini dalam pembelajaran daring untuk menjaga kualitas dan efektivitas pembelajaran. Semoga kesimpulan dan saran ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI.

DAFTAR REFERENSI

- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan pembelajaran abad-21: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60.
- Anyan, A., Benediktus, E., & Hendry, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. *Journal Education and Technology*.
- Arsna, M. L., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., & Sriatmi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif: Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis Classpoint pada materi matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Helma, F. D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis PPT interaktif 2010 materi Bahasa Indonesia kelas V SD/MI* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Lubis, I. A., Khairuddin, & Rasyidah. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint berbasis animasi pada materi sel di kelas XI SMAN 8 Medan. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 2(3).
- Maghfira, H., & Mukn'iah. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 11–18.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 2928.
- Pascha, A. A., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk keterampilan membaca intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 6(1).

- Siregar, Y. R., & Rosmaini, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks fabel siswa kelas VII SMP. *Kode: Jurnal Bahasa, 9(2)*, 28297.
- Wijayanto, S., Susanti, N., Wijayanti, A., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sekolah dasar Babakan. *Jurnal Abdimas Indonesia, 1(4)*.