ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6420

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD INPRES BERTINGKAT OEBOBO II, KOTA KUPANG

Development of Digital-Based Interactive Learning Media to Increase Student Interest in Indonesian Language Subject for Fourth Grade at SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kupang City

Natalia Messakh[1], Markus Sampe[2], Rista Apriliya Devi[3]
Universitas Nusa Cendana
nataliamessakh04@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 14, 2025	Jun 10, 2025	Jun 22, 2025	Jun 27, 2025

Abstract

This study was motivated by the low learning interest among fourth-grade students in Indonesian language classes at SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang. The objective of the research was to develop a valid and practical digital-based interactive learning media and to evaluate its effectiveness in enhancing students' learning interest. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed product was an interactive PowerPoint learning media, which was then validated and assessed for feasibility. The research subjects were fourth-grade students, and data were collected through observation,

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

interviews, expert validation, pre-test and post-test assessments, as well as student response and interest questionnaires. Validation results from media and content experts showed a validity percentage of 92%, categorized as "Highly Valid," and the media was deemed practical for use. The average pre-test and post-test scores indicated improved learning outcomes, with an effectiveness rate of 62%, classified as "Moderately Effective." Student response and interest questionnaire results reached 77% and 79%, respectively, both falling into the "Effective" category. The study concludes that the developed interactive PowerPoint media is valid, practical, and effective in increasing students' interest in learning Indonesian language in fourth grade. The implication is that this media can serve as an innovative alternative to support a more engaging and interactive learning process.

Keywords: Learning Media; ADDIE Development Model; Interactive PowerPoint; Indonesian Language; Learning Interest

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang valid dan praktis, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, yang kemudian divalidasi dan diuji kelayakannya. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, tes *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon dan minat belajar siswa. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan persentase kevalidan sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid", dan media dinyatakan praktis untuk digunakan. Rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan efektivitas dalam kategori "Cukup Efektif" sebesar 62%, sedangkan hasil angket respon siswa sebesar 77% dan minat belajar sebesar 79%, keduanya dalam kategori "Efektif". Simpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Implikasinya, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Model Pengembangan ADDIE; PowerPoint Interaktif; Bahasa Indonesia; Minat Belajar

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan . Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar (Sitepu, 2021). Minat belajar yang tinggi dapat berdampak pada peningkatan pemahaman dan prestasi akademik siswa. Minat belajar menurut peneliti ialah ketertarikan seseorang dalam aktivitas belajar yang memungkinkan

dirinya termotivasi untuk belajar (Nugroho et al., 2020). Dalam pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar (SD), karakter dan minat belajar siswa sangatlah beragam, sehingga guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar dan menyampaikan materi ajar kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran dalam kegiatan belajar karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Media pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, oleh karena itu guru diharapkan kreatif dalam memilih media pembelajaran (Daud, 2023).

Namun, di lapangan tidak banyak guru yang mengembangkan media pembelajaran. Kurangnya pemahaman terhadap teknologi serta dibutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan suatu media pembelajaran menjadi faktor penghambat yang dirasakan oleh guru (Azizatunnisa et al., 2022). Di sekolah dasar masih terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan cenderung monoton sehingga hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran(Gulo & Harefa, 2022). Selain itu, dalam proses pembelajaran, interaksi selalu diperlukan agar materi pelajaran lebih mudah diterima dan dipahami serta menjadi upaya agar para siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Interaksi dapat terbentuk jika siswa terlibat dalam pembelajaran dengan memberikan aksi yang akan di tanggapi lewat materi pelajaran yang disajikan (Nurfadhillah et al., 2021)

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Tamaji & Arab, 2023). Media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik (Afifah et al., 2022). Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images,* dan *sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Prayudi & Anggriani, 2022). Sehubungan dengan pentingnya media dalam proses pembelajaran, menjadikan alasan peneliti mengangkat judul tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital karena saat ini teknologi digital sudah berkembang sangat pesat, sehingga sumber belajar juga makin luas dan mudah diakses oleh para siswa di jenjang sekolah dasar(Ahmad et al., 2020). Jika guru terbuka pada teknologi digital dan mengembakan media pembelajaran maka hal ini dapat menjadi upaya dalam membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bervariasi dan menyenangkan (Husna & Supriyadi, 2023)

Beberapa penelitian terdahulu tentang media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Anindya, 2023) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* yang dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. (Afifah et al., 2022) menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *website Genially* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Dongeng untuk siswa kelas III SD di SD Al-Furqon *Islamic School* Pekanbaru. Selain itu, penelitian oleh (Magdalena et al., 2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. (Sugiantara et al., 2024) melalui penelitian tentang "Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD" menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih berwarna.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan tugas PLP di SD Inpres bertingkat Oebobo II, khususnya di kelas IV, proses belajar-mengajar di dalam kelas masih menggunakan metode yang konvensional seperti buku cetak, ceramah, dan diskusi. Selain itu penggunaan media pembelajaran masih monoton atau kurang bervariasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cepat bosan dan cenderung kurang aktif belajar jika tidak didorong terlebih dahulu (Maghfira, 2022). Hal ini tentu menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk lebih kreatif dalam mencari solusi yang efektif agar siswa mau belajar dan semangat mengikuti kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dalam hal ini, peneliti berpendapat bahwa minat belajar siswa bisa dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa untuk memotivasi mereka dalam belajar (Fitri & Ardipal, 2021).

Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, SD Inpres bertingkat Oebobo II, Kota Kupang.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang, Provinsis Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV berjumlah 26 orang siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dimana metode penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2023). Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate* (Muallam, 2022).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu (1) Observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi berkaitan dengan minat belajar dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. (2) Wawancara. Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai guru dan dua orang siswa kelas IV SD Inpres bertingkat Oebobo II, dengan menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi dari kegiatan wawancara yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. (3) Tes. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tujuannya untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital berupa *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. (4) Angket/kuisioner. Dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli, lembar angket respon siswa dan lembar angket minat belajar siswa. Lembar angket validasi ahli diperlukan untuk mendapatkan data yang valid untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan. Sedangkan, lembar respon siswa dan lembar angket minat belajar siswa digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa dan menguji keefektifan media. (5) Dokumentasi. Dalam penelitian ini juga disertakan dengan dokumentasi untuk memberikan gambaran terhadap seluruh kegiatan pengembangan media pembelajaran sampai dengan penerapannya.

HASIL

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam bentuk *Powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate*). Berikut ini,

merupakan penjabaran hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis materi. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada Ibu Norma Yunita, S. Pd., Gr. Selaku wali kelas IV dan dua orang siswa kelas IV di SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang. Melalui wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif belum diterapkan atau jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan metode pembelajaran masih monoton seperti metode ceramah, tanya-jawab, dan diskusi. Sedangkan, kegiatan observasi dilakukan pada saat peneliti melaksankan PLP di SD Inpres Bertingkat Oebobo II. Melalui observasi tersebut, guru masih jarang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Padahal jika dikembangkan lagi media pembelajaran bisa dibuat lebih menarik untuk menarik perhatian siswa untuk belajar di dalam kelas.

Pada analisis materi, peneliti mengkaji buku paket Bahasa Indonesia kelas IV Semester 2 revisi 2023 hasil terbitan dari Kemendikbud. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi pokok yaitu "Teks Prosedur" yang dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV. Materi tersebut akan peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, maka tahap selanjutnya adalah peneliti merancang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, instrumen penelitian dan perangkat ajar. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, peneliti membuat *storyboard* untuk merepresentasikan desain atau rancangan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *Storyboards* yang dibuat yaitu dimulai dari tampilan awal, kemudian tampilan menu, dan isi dari masing-masing menu dalam media pembelajaran interaktif. *Storyboards* digambar di kertas dalam bentuk sketsa.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan komponen media yang dibutuhkan seperti gambar, video, suara, dan tulisan. Komponen gambar terdiri dari *background*, gambar animasi, dan gambar *navigation button*. Gambar-gambar tersebut diunduh pada *website* Freepik.com dan aplikasi Pinterest dengan file bertipe png, jpeg, dan gif. Berikut tampilan

dari contoh beberapa komponen gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Komponen Gambar dan *Navigation Button* yang digunakan dalam Media *PowerPoint* Interaktif

Komponen lain yang disiapkan yaitu video dan musik yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif. Video yang digunakan adalah video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi Youtube, sedangkan musik yang digunakan diantaranya yaitu backsound dan sound effect yang diunduh dari internet. Sound effect yang digunakan diantaranya yaitu *sound effect navigation button, sound effect* jawaban benar dan jawaban salah. Sedangkan untuk komponen tulisan yang digunakan adalah jenis *font* yang sesuai dengan konsep pengembangan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti membuat instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket minat belajar siswa/ respon siswa, lembar tes (*pre-test dan post-test*). Sedangkan perangkat ajar seperti modul ajar, bahan ajar, dan lembar kerja peserta didik, disesuaikan dengan materi pokok yaitu teks prosedur kelas IV fase B.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Peneliti mengembangkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan diisi dengan materi Teks Prosedur. Seluruh komponen yang telah dikumpulkan kemudian disatukan sesuai dengan tata letaknya dan diberikan animasi yang menarik tetapi tidak berlebihan. Dalam proses pengembangan ini, peneliti memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam *Microsoft*

PowerPoint, untuk menambahkan animasi, *action* pada tombol navigasi, *hyperlink*, dan lain sebagainya. Berikut beberapa gambar dari proses pengembangan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Setelah melakukan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam bentuk *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 2. Tampilan awal media



Gambar 3. Tampilan menu utama



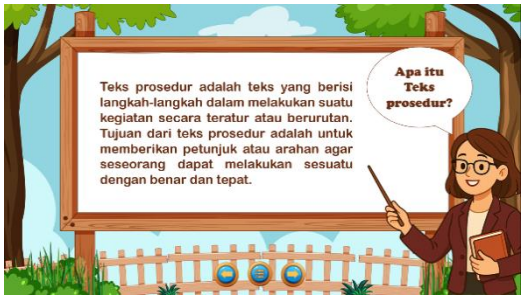
Gambar 4. Tampilan menu petunjuk



Gambar 5. Tampilan Informasi umum



Gambar 6. Tampilan menu materi



Gambar 7. Tampilan menu materi



Gambar 8. Tampilan menu *quiz*



Gambar 9. Tampilan menu sumber belajar

b. Validasi Ahli

Validasi kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam penelitian ini dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi.

Tabel 1. Daftar nama validator

	Nama Validator	Jabatan	Keterangan
1.	Jimylton Dethan, M. Pd	Dosen Prodi PGSD Universitas Nusa Cendana	Validator Media
2.	Gaudensius J. L. Koten, M. Pd	Dosen Prodi PGSD Universitas Nusa Cendana	Validator Materi

Data validasi didapatkan dari instrumen penelitian validasi ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala *likert* 5 point. Pada angket validasi ahli media memiliki 12 pernyataan dengan 4 aspek penilaian yang terdiri dari tampilan, interaktivitas, kualitas teknis, dan kepraktisan penggunaan. Sedangkan, pada angket validasi ahli materi memiliki 12 pernyataan dengan 4 aspek penilaian yang terdiri dari kesesuaian materi, keakuratan dan kelengkapan, bahasa, dan integrasi media. Berikut hasil perhitungan skor dari kedua validator menggunakan rumus persentase (Sugiyono, 2023):

$$Skor\ Persentase = \left(\frac{54 + 56}{120}\right) = 92\%$$

Batas minimum kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah 61%. Dari hasil perhitungan skor persentase di atas, didapatkan skor persentase yaitu 92% dengan kategori "Sangat Valid". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan pada siswa kelas IV. Adapun hasil penilaian umum dari validator ahli media dan validator ahli materi pada lembar validasi disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil penilaian umum validator ahli media dan validator ahli materi

Validator	Nilai	Keterangan
Validator Ahli Media	A	Dapat digunakan tanpa revisi
Validator Ahli Materi	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Dari hasil penilaian umum pada tabel di atas, validator ahli media memberikan nilai A, yang berarti media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan, validator ahli materi memberikan nilai B, yang berarti media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat digunakan dengan sedikit revisi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif divalidasi oleh para ahli dan direvisi oleh peneliti. Sebelum media pembelajaran *PowerPoint* interaktif diterapkan ke seluruh siswa. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil, yaitu pada lima orang siswa kelas IV untuk mengetahui respon siswa pada media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dinyatakan valid, kemudian diterapkan kepada siswa kelas IV di SD Inpres Bertingkat Oebobo II, yang berjumlah 26 siswa pada tanggal 28 Mei 2025. Proses pembelajaran disesuaikan dengan perangkat ajar yang membahas tentang "Teks Prosedur" serta menggunakan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung peneliti menyampaikan materi kepada siswa kelas IV.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilakukan beberapa kegiatan berikut:

a. Hasil Tes (*Pre-test* dan *Post-test*)

Peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas IV. *Pre-test* untuk mengetahui pemahaman siswa tentang "Teks Prosedur" sebelum diterapkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Sedangkan, *post-test* diberikan setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran. Data *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan rumus *N-Gain* yang bertujuan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Nilai Rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Nilai Rata-rata					
Pre-Test	Post-Test	Post-test – (Pre-test)	100 – (Pre-test)	Skor N-Gain	Skor N-Gain (%)
52,5	79,5	27,04	47,5	0,621	62,10

Dari tabel di atas didapatkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil *post-test* siswa. yaitu dari 52,5 menjadi 79,5. Sedangkan, untuk hasil skor rata-rata *N-Gain* untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0,62 atau 62%. Berdasarkan data tersebut, maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif "Cukup Efektif" untuk meningkatkan minat belajar siswa.

b. Hasil Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berupa *PowerPoint* interaktif dan mengukur kepraktisan serta keefektifan media tersebut. Hasil angket respon siswa yang diperoleh ialah 803 dengan persentase 77%. Berdasarkan hasil tersebut, respon siswa dikategorikan "Efektif" yang berarti media pembelajaran *PowerPoint* interaktif praktis dan efektif dalam membantu menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Hasil Minat Belajar Siswa

Tujuan dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam bentuk *PowerPoint* adalah untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Oleh karena itu, Hasil yang didapatkan dari angket minat belajar yang telah diisi oleh para siswa, menjadi penentu keberhasilan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks prosedur. Hasil angket minat belajar siswa yang diperoleh ialah 822 dengan persentase 79%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bertingkat Oeboba II, Kota Kupang. Berdasarkan kajian pendahuluan yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang masih tergolong rendah karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk *Powerpoint* interaktif, yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Dalam model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pengembangan yaitu tahap *analyze,* tahap *design,* tahap *development,* tahap *implementation* dan tahap *evaluate* (Safaatin, 2021). Tahap *analyze* dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan teknologi dengan optimal untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa. Hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar atau cepat bosan ketika sedang mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Selanjutnya, masuk pada tahap *design*. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan membuat *storyboard* sebagai gambaran bagi peneliti dalam menyusun tampilan, isi, dan alur pada media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang dibutuhkan yaitu lembar angket validasi, lembar soal tes, angket respon siswa, dan angket minat belajar siswa.

Tahap *development* yaitu menggabungkan setiap komponen yang telah dikumpulkan untuk disesuaikan dengan rancangan media pembelajaran sebelumnya. Pengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* tahun 2013. Selanjutnya, *draft* atau hasil dari media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua validator ahli yaitu Pak Jimylton Dethan, M. Pd dan Pak Gaudensius J. L. Koten, M. Pd. Tujuan validasi dilakukan yaitu untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Data validasi yang diperoleh dari kedua validator adalah 92% yang dikategorikan "Sangat Valid". Media pembelajaran yang telah

divalidasi kemudian diperbaiki sesuai dengan masukan dari validator sebelum dilanjutkan ke tahap penerapan.

Tahap *implementation* atau tahap penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya, tahap penerapan ini melibatkan siswa kelas IV berjumlah 26 siswa, dengan siswa laki-laki sebanyak 12 orang dan siswi perempuan sebanyak 14 orang. Selanjutnya tahap yang terakhir, yaitu tahap *evaluate.* Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *PowetPoint* interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelaaran Bahasa Indonesia. Untuk itu diberikan lembar soal tes (*pre-test* dan *post-test*), lembar angket respon siswa, dan lembar angket minat belajar siswa.

Para siswa diberikan lembar *pre-test* untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi teks prosedur sebelum diterapkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dan lembar *post-test* sesudah diterapkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan rumus *N-Gain*. Skor rata-rata *N-Gain* yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* adalah 0,62 atau 62% yang artinya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif "Cukup Efektif". Selain itu, diberikan juga lembar angket respon siswa dan hasil angket respon siswa yang diperoleh ialah 803 dengan persentase 77%. kategori "Efektif". Sedangkan, hasil dari angket minat belajar siswa diperoleh skor 822 dengan persentase 79%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pembahasan tersebut, maka media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Inpres Bertingkat Oebobo II, Kota Kupang.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh (Anindya, 2023) yang melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik pada subtema "*Keindahan Alam Negeriku"* di kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg dan Gall, yang terdiri dari tahapan studi pendahuluan, pengembangan model, dan uji coba model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Validasi media memperoleh skor rata-rata sebesar 82,50%, sedangkan validasi materi mencapai

79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif mendapatkan skor 81,75% pada uji coba skala kecil dan meningkat menjadi 85% pada uji coba skala luas. Sementara itu, respon guru terhadap media pembelajaran ini memperoleh skor sebesar 71,7% pada uji coba awal dan meningkat menjadi 89,13% pada tahap berikutnya.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian terbatas pada satu sekolah dan satu kelas yaitu kelas IV SD Inpres Bertingkat Oebobo II, sehingga temuan untuk konteks yang lebih luas masih terbatas. Waktu pelaksanaan implementasi media juga yang singkat (hanya satu kali pertemuan) memungkinkan hasil yang diperoleh belum mencerminkan dampak jangka panjang dari penggunaan media. Selain itu, evaluasi hanya difokuskan pada minat belajar dan belum menyentuh aspek kognitif lebih mendalam, seperti kemampuan menulis atau berpikir kritis secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas dan durasi yang lebih panjang sangat disarankan untuk menguji keberlanjutan efektivitas media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Teks Prosedur. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dinyatakan valid oleh para ahli dengan skor 92%, masuk dalam kategori sangat valid. Media ini juga cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* dengan skor N-*Gain* sebesar 62%. Selain itu, hasil angket menunjukkan respon siswa sebesar 77% dan minat belajar sebesar 79%, yang berarti media ini praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberi kontribusi dalam penggunaan media digital sebagai alat bantu belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Media *PowerPoint* interaktif terbukti dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan membuat siswa lebih semangat belajar. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media ini dicoba pada kelas atau sekolah lain agar hasilnya bisa dibandingkan. Peneliti berikutnya juga bisa mengembangkan media dengan teknologi yang lebih beragam, seperti media berbasis aplikasi atau *website*, dan menilai pengaruhnya tidak hanya pada minat belajar, tapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan keterampilan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, *2*(2), 70–79. https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464

Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology*, *4*(1), 1–11. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(1), 14–23. https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071

Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Fitrah*, *5*(1), 63–83.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. *3*, 312–325.

Maghfira, H. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. *Skripsi*, *4*, 11–18. http://digilib.uinkhas.ac.id/13712/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/13712/1/HAFIDHAH MAGHFIRA_T20184045.pdf

Muallam, M. A. (2022). *Pengembangan media Pembelajaran Pop Up Book Batik (Belajar Tematik) Kelas 3 SDN Talun 01*. 1–97.

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), 42–46. https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014

Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., Haq, A. S., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 267–279. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 128. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, *1*(1), 9–18. https://doi.org/10.59584/jundikma.v1i1.2

Safaatin, A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI DAN MINAT SISWA SMP Oleh : Amalia Safaatin Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MET*.

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, *1*(1), 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *4*(1), 73–80. https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448

Tamaji, S. T., & Arab, P. B. (2023). 4948-Article Text-10216-1-10-20231003. *Media Pembelajaran Berbasis IT*, 165–174.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta