

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V**

Yuliana Urbach<sup>1)</sup>, Amiruddin B.<sup>2)</sup>, Hikmawati<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Jurusan PGSD, Universitas.Halu Oleo, Kendari, Indonesia  
Email: [yulianaurbch079@gmail.com](mailto:yulianaurbch079@gmail.com)

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran berbasis teknologi untuk memberikan pengalaman belajar baru pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, dalam hal ini multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer pada pembelajaran IPAS, serta mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk tersebut. Jenis dan desain penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari guru dan peserta didik di kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase ahli materi sebesar 83,1% dan ahli media sebesar 100% sehingga produk yang dikembangkan layak untuk di uji coba terbatas. Sedangkan hasil penilaian dari angket kepraktisan dengan kriteria sangat praktis oleh guru memenuhi dengan persentase sebesar 96,2% dan persentase sebesar 89,5% oleh peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer dinyatakan layak dan juga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V tingkat Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Microsoft PowerPoint, Quizwhizzer

### ***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON MICROSOFT POWERPOINT ON IPAS LEARNING IN CLASS V***

**Abstract:** *The background of this research is the need for technology-based learning media to provide new learning experiences to students. This research aims to develop a product, in this case interactive multimedia based on Microsoft PowerPoint and Quizwhizzer on social science learning, as well as to determine the feasibility and practicality of the product. The type and design of the research is research and development (R&D) using the ADDIE model. The research subjects consist of teachers and students in class V. The data collection techniques used are interviews, questionnaires and documentation. The results of the feasibility test show that interactive multimedia based on Microsoft PowerPoint and Quizwhizzer meets the criteria of very feasible with the percentage of material experts of 83.1% and media experts of 100% so that the product developed is feasible for limited trials. Meanwhile, the results of the assessment from the practicality questionnaire with very practical criteria by teachers met with a percentage of 96.2% and a percentage of 89.5% by students. Based on the results of the research, it can be concluded that interactive multimedia based on Microsoft PowerPoint and Quizwhizzer is declared feasible and also practical to be used in social science learning in grade V at the elementary school level.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Microsoft PowerPoint, Quizwhizzer*

## Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Penggunaan media ini dapat dikembangkan sejalan dengan perkembangan zaman dimana pemanfaatan teknologi sudah seharusnya dilakukan. Akan tetapi, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut. Gerlach dan Ely (1971: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi atau kejadian maupun manusia sebagai media yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Zahrana et al., 2023). Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Romisa, 2023). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara baik berupa fisik maupun teknis untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Faktanya, pemanfaatan teknologi digital memang masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari *World Digital Competitiveness Ranking (WDCR) 2022* bahwa dari 63 negara di dunia, Indonesia berada diperingkat 51 dalam pemanfaatan teknologi digital. Hal ini tentu saja sangat disayangkan karena peserta didik juga perlu dikenalkan lebih jauh terkait teknologi yang semakin canggih. Sejalan dengan ini, salah satu pengaruhnya berasal dari guru yang belum mampu menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sementara itu, peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai apabila peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan yang terjadi pada eranya sehingga menciptakan potensi diri yang mampu berpikir kritis, inovatif, dan kreatif dalam menghadapi *problem* kehidupan.

Trianto (2012) mengungkapkan bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui batin (aspek *tradensi*), olah pikir (aspek kognisi), olah rasa (aspek afeksi), dan olah kinerja (aspek psikomotoris) agar memiliki daya saing tantangan global (Syafliin, 2022). Pendidikan yang bermutu sehingga dapat mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu memecahkan problematika kehidupan. Pada era ini tentunya adalah pendidikan yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran yang kurang menarik dan monoton akibat kurangnya penguasaan terhadap teknologi menjadikan guru kontraproduktif dalam menciptakan media ajar untuk menunjang pembelajaran interaktif dimana guru lebih banyak memanfaatkan buku paket. Pembelajaran yang dilakukan tanpa pemanfaatan media yang mumpuni tersebut menjadikan peserta didik cepat bosan dan jenuh. Artinya dapat dikatakan bahwa minat peserta didik dalam

belajar menurun, karena peserta didik di tingkat sekolah dasar pada umumnya masih dalam tahap berpikir konkret. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru membutuhkan penunjang berupa media sebagai perantara atau alat bantu dalam pembelajaran (Handini et al., 2022). Schneider et.al (2018) menjelaskan setiap belajar melibatkan media yang memasukkan informasi verbal dan visual, seperti teks dan gambar yang harus ada agar bisa diproses menjadi model mental yang koheren dan dapat disimpan dalam jangka panjang (Samsiyah et al., 2021).

Media yang interaktif artinya media yang mampu digunakan secara aktif oleh guru dan peserta didik. Media sendiri menurut Arsyad (2013: 10) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam poses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Purbasari & Palupi, 2023). Adapun multimedia menurut Sanjaya (2012) adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling besinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Handini et al., 2022).

Menurut Haffost dalam Munir (2012:110), multimedia interaktif dimaknai sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer (Arina et al., 2020). Selain itu, Sanjaya (2012) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier (cara mengaplikasiannya tidak berurutan), namun peserta didik memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan (Handini et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah alat atau sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memuat berbagai media seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya dengan melibatkan guru dan peserta didik sehingga dapat merangsang minat belajar peserta didik. Media interaktif memberikan pengalaman nyata melalui pemanfaatan teknologi yang ada pada peserta didik serta memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajarnya.

Berdasarkan dari hasil analisis awal yang diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas V atas nama Ibu Atik Kumariyati di SD 53 Kendari pada tanggal 17 Juli 2023, peneliti mendapatkan bahwa guru-guru masih lebih memilih memanfaatkan objek sekitar atau objek yang biasa ditemui oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung jalannya pembelajaran dibandingkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun jika menggunakan PowerPoint, guru masih menggunakan yang berbentuk biasa dan dipaparkan menggunakan proyektor. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru yang mengajar di kelas belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi tersebut. Selain itu, sebagian besar guru juga hanya menggunakan sumber belajar, seperti buku pegangan peserta didik tanpa penggunaan media yang mendukung penyampaian materi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung demikian menjadikan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan mendapat pengalaman belajar satu arah dari guru, termasuk pada pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat konsep alam dan sosial secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Konsep alam sendiri berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan, bahkan memuat kondisi alam semesta, sehingga konsep alam yang akan dipelajari oleh peserta didik dapat disajikan secara bersifat konkret maupun semi konkret. Pembelajaran IPAS khususnya dalam konten alam memerlukan pemanfaatan media karena terdapat beberapa materi yang sulit diajarkan secara langsung. Media pembelajaran yang digunakan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer dengan mengangkat judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 53 Kendari”.

### **Metode**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research & Development (R&D)*. R&D menurut Borg dan Gall (1983) merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Saputro, 2021). Desain pengembangan pada penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Namun peneliti memodifikasi model pengembangan dari (Sugiyono, 2022) sesuai kebutuhan dengan tahapan *Analyze, Design, Development, dan Implementation*. Subjek dari penelitian ialah 1 orang guru dan 10 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi (ahli materi dan ahli media) dan angket respon guru dan peserta didik.

### **Hasil**

#### **Profil Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint pada pembelajaran IPAS melewati beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu tahap *analyze* (analisis) dimana peneliti menganalisis masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah terkait melalui wawancara tidak terstruktur dengan topik pembahasan utama menyangkut proses pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran, serta menganalisis alur tujuan pembelajaran (ATP) untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan media. Tahap kedua yaitu tahap *design* (perencanaan) pengembangan multimedia interaktif dimana tahap ini akan menjadi acuan dalam pengembangan produk. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat jabaran materi, garis besar isi media (GBIM), *flowchart*, *storyboard*, serta angket validasi ahli (materi dan media) dan angket respon praktisi (guru dan peserta didik). GBIM adalah rancangan paling dasar dalam perencanaan dari pengembangan multimedia interaktif. *Flowchart* merupakan diagram yang menunjukkan gambaran langkah dan urutan prosedur suatu program dalam hal ini multimedia interaktif dengan simbol-simbol yang memiliki arti dan fungsi berbeda. *Storyboard* (naskah media) memuat gambaran atau sketsa mengenai tata letak setiap komponen multimedia interaktif, seperti judul, materi, tombol navigasi, gambar, animasi, video, dan audio yang bertujuan agar peneliti memiliki pedoman secara jelas, sehingga peneliti dapat mengembangkan

multimedia interaktif secara lebih mudah, terarah dan sistematis. Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) dimana peneliti mengembangkan produk sesuai dengan *storyboard* dan jabaran materi dengan tetap memperhatikan garis besar isi media dan *flowchart* untuk kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah *implementation* (implementasi) dimana peneliti melakukan uji coba multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer hasil pengembangan kepada guru dan peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut profil multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint hasil pengembangan pada pembelajaran IPAS.

**Tabel 1. Profil Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint Hasil Pengembangan**

No.	Gambar dan Keterangan	No.	Gambar dan Keterangan
1.	 <p>Tampilan halaman awal multimedia interaktif menunjukkan judul besar materi IPAS yang dibahas dalam media di kelas V tingkat sekolah dasar yang dilengkapi dengan tombol navigasi mulai yang akan menuju pada halaman menu utama.</p>	2.	 <p>Halaman menu utama memuat tombol navigasi capaian, materi, latihan dan informasi. Setiap tombol navigasi pada halaman menu utama akan menuju pada halaman menu sesuai dengan yang ingin dituju. Tombol navigasi lain yang terdapat pada halaman ini adalah tombol keluar yang akan menuju ke halaman awal dan tombol audio untuk mengatur audio dari karakter.</p>
3.	 <p>Halaman menu capaian memuat tombol navigasi capaian pembelajaran (CP), CP elemen IPAS dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain, itu halaman ini juga memuat</p>	4.	 <p>Halaman menu materi memuat tombol navigasi yang akan menuju pada materi yang ingin pelajari, yakni tombol litosfer, tombol hidrosfer dan tombol atmosfer. Halaman ini juga</p>

tombol navigasi keluar, tombol menu utama yang merujuk pada halaman menu utama, serta tombol audio.

memuat tombol navigasi keluar dan menu utama.



5. Halaman menu latihan memuat tombol navigasi berupa tombol latihan soal yang akan menuju ke laman latihan soal dalam Quizwhizzer dan tombol petunjuk soal. Halaman menu latihan dan halaman petunjuk soal juga memuat tombol navigasi menu utama dan keluar. Pada halaman petunjuk soal, terdapat tombol kembali untuk menuju halaman menu latihan.



6. Halaman menu informasi memuat tombol navigasi petunjuk untuk memberikan informasi mengenai fungsi tombol-tombol navigasi dalam multimedia interaktif, tombol profil pengembang yang memuat informasi mengenai pengembang multimedia interaktif, tombol menu utama, dan tombol keluar.

### Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS

Kelayakan dari multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer dapat diketahui melalui kegiatan validasi oleh dua validator ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi menilai multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer berdasarkan aspek materi dan kebahasaan, sedangkan validator ahli media menilai berdasarkan aspek tampilan, audio, dan kemudahan penggunaan. Para validator juga memberikan komentar dan saran sehingga peneliti dapat merevisi multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer sebelum melakukan uji coba terbatas. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor	Skor Maksimal		
1.	Materi	27	32	84,4%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	10	12	83,3%	Sangat Layak
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>83,1%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Merujuk pada hasil validasi materi pada Tabel 2., dapat diketahui bahwa persentase pada aspek materi mencapai 84,4% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dan persentase pada aspek kebahasaan mencapai 83,3% yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan kedua aspek tersebut, diperoleh persentase keseluruhan sebesar 83,1% yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

**Tabel 3. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor	Skor Maksimal		
1.	Tampilan	28	28	100%	Sangat Layak
2.	Audio	8	8	100%	Sangat Layak
3.	Kemudahan Penggunaan	16	16	100%	Sangat Layak
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>100%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Merujuk pada hasil validasi materi pada Tabel 3., dapat diketahui bahwa persentase pada aspek tampilan, audio maupun kemudahan penggunaan mencapai 100% yang termasuk dalam kriteria sangat layak, sehingga diperoleh persentase keseluruhan sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

### **Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS**

Kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer hasil pengembangan diperoleh melalui angket yang diisi setelah melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas diikuti oleh guru dan peserta didik berjumlah 10 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Sebelum melakukan uji coba terbatas, peneliti terlebih dahulu melakukan revisi terhadap multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer sesuai dengan saran dari validator ahli. Uji coba yang dilakukan diawali dengan peneliti menjelaskan fungsi dari tombol-tombol navigasi, kemudian multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer digunakan oleh guru dan peserta didik. Selanjutnya peneliti membagikan angket kepada guru dan peserta didik. Adapun data yang diperoleh setelah melakukan uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Respon Guru**

No.	Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor	Skor Maksimal		
1.	Kualitas isi	20	20	100%	Sangat Praktis
2.	Kualitas Penyajian	19	20	95%	Sangat Praktis
3.	Kualitas Kebahasaan	11	12	91,7%	Sangat Praktis
4.	Kualitas Tampilan	27	28	96,4%	Sangat Praktis
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>96,2%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Praktis</b>	

Merujuk pada hasil angket respon guru pada Tabel 4., dapat diketahui bahwa persentase pada aspek kualitas isi mencapai 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis, kualitas penyajian mencapai 95% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis, kualitas

kebahasaan yang mencapai 91,7%, serta kualitas tampilan yang mencapai 96,4%. Berdasarkan persentase pada masing-masing aspek, secara keseluruhan persentase dari hasil angket respon guru mencapai 96,2% dengan kriteria sangat praktis.

**Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik**

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor	Skor Maksimal		
1.	AP	44	60	73,3%	Praktis
2.	CF	55	60	91,7%	Sangat Praktis
3.	RCN	60	60	100%	Sangat Praktis
4.	Y	52	60	86,7%	Sangat Praktis
5.	AUA	52	60	86,7%	Sangat Praktis
6.	MA	51	60	85%	Sangat Praktis
7.	AFK	52	60	86,7%	Sangat Praktis
8.	RR	54	60	90%	Sangat Praktis
9.	A	58	60	96,7%	Sangat Praktis
10.	IM	59	60	98,3%	Sangat Praktis
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>89,5%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan Tabel 5., dapat diketahui bahwa hasil angket peserta didik: (1) AP mencapai persentase 73,3% dengan kriteria layak, (2) CF mencapai persentase 91,7% dengan kriteria sangat layak, (3) RCN mencapai persentase 100% dengan kriteria sangat layak, (4) Y, AUA dan AFK mencapai persentase 86,7% dengan kriteria sangat layak, (5) MA mencapai persentase 85% dengan kriteria sangat layak, (6) RR mencapai persentase 90% dengan kriteria sangat layak, (7) A mencapai persentase 96,7% dengan kriteria sangat layak, (8) IM mencapai persentase 98,3% dengan kriteria sangat layak, sehingga diperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 89,5% dengan kriteria sangat praktis.

## **pembahasan**

### **Profil Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer pada pembelajaran IPAS di Kelas V dilakukan peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dimana peneliti hanya menerapkan 4 tahap, yakni *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), dan *development* (pengembangan). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, potensi, dan kebutuhan di kelas V SDN 53 Kendari khususnya pada pembelajaran IPAS dengan hasil wawancara tidak terstruktur pada salah satu guru kelas V bahwa media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang dan pembelajaran masih berlangsung satu arah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamil (2019) bahwa media pembelajaran adalah suatu saran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021). Adapun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi akan memberikan pengalaman menarik

bagi peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Menurut Yaumi (2018:14) memperkenalkan teknologi kepada siswa sedini mungkin merupakan tugas dari pendidikan, agar nantinya lulusan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja pada saat ini (Wardani et al., 2021).

Tahap desain dilakukan peneliti dengan menyusun rancangan multimedia interaktif yang akan dikembangkan yang meliputi jabaran materi, pembuatan garis besar isi media (GBIM) sebagai gambaran dasar dari multimedia interaktif, pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan alur dari multimedia interaktif, serta pembuatan *storyboard* (naskah media) yang berisi sketsa multimedia interaktif sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer.

Tahap selanjutnya dari penelitian adalah tahap pengembangan dimana peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer yang mengacu pada jabaran materi, GBIM, *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih (Hidayat & Nizar, 2021). Kemudian peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer untuk diuji coba terbatas. Tahap terakhir adalah tahap implementasi dimana pada tahap ini dilakukan penerapan media dalam uji coba terbatas kepada guru dan kepada 10 orang peserta didik. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Kepraktisan yang dimaksud adalah kemudahan penggunaannya, menarik dan memberikan rasa senang saat menggunakan multimedia interaktif tersebut.

### **Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS**

Kelayakan dari multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dibuktikan melalui validasi materi dan media oleh validator ahli. Hasil validasi materi multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 84,4% dengan kriteria sangat layak dan aspek kebahasaan memperoleh persentase sebesar 83,3% yang juga termasuk kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 83,1% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochmad (2011) bahwa sebuah produk dinyatakan valid jika produk yang dikembangkan memadai dan semua komponen yang produk yang dihasilkan berhubungan satu sama lain (Fau, 2020). Adapun hasil validasi media dari multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint menunjukkan kualitas sangat baik dengan aspek tampilan, audio, maupun kemudahan penggunaan memperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, selanjutnya dilakukan revisi dengan memperhatikan saran dari validator dan dilakukan uji coba terbatas.

Berdasarkan nilai persentase rata-rata dari validasi media, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer layak untuk digunakan pada uji coba terbatas. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Fuada (2015) yang menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan akan dilakukan validasi dengan tujuan untuk melihat kelayakan/kesahihan produk sehingga produk layak diujicobakan jika telah memenuhi kriteria (valid atau sangat valid) (Wati et al., 2022).

## **Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer Hasil Pengembangan pada Pembelajaran IPAS**

Multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer hasil pengembangan berdasarkan angket respon guru dan peserta didik menunjukkan hasil yang baik dimana persentase rata-rata angket respon guru mencapai 96,2% dengan kriteria sangat praktis dan persentase rata-rata yang diperoleh dari angket respon peserta didik adalah sebesar 89,5% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa kepraktisan dari suatu media pembelajaran ditinjau berdasarkan konsistensi pada dua hasil penilaian dari pengguna media (Tambunan & Siagian, 2022). Berdasarkan hasil dari angket respon guru dan peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer pada pembelajaran IPAS termasuk dalam multimedia interaktif yang layak digunakan. Artinya, multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer mudah serta menarik dalam penggunaannya. Hal ini selaras dengan salah satu penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran meliputi penyajian informasi, simulasi, dan pemberian latihan yang demikian juga menurut pendapat Maria dan Wahyudi (2016) bahwa pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta didukung oleh tampilan gambar, suara, serta video yang dapat membuat peserta didik belajar lebih baik sehingga meminimalkan rasa bosan dan jenuh khususnya untuk anak usia sekolah dasar (Nurfadhillah et al., 2021).

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer hasil pengembangan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki profil yang baik dan dapat mendorong antusias peserta didik karena latihan soal yang dilakukan peserta didik berbentuk permainan perlombaan melalui Quizwhizzer. Selain itu, multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer memperoleh kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba terbatas dengan perolehan persentase kelayakan sebesar 84,1% untuk materi dan persentase kelayakan 100% untuk media. Multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer juga memperoleh kriteria sangat praktis dengan perolehan persentase sebesar 96,2% berdasarkan hasil angket guru dan perolehan persentase sebesar 89,5% berdasarkan hasil angket peserta didik. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dan Quizwhizzer ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 53 Kendari untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar pada peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan*

*Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>

Fau, Y. T. V. (2020). Validitas Handout Bergambar Dilengkapi Peta Konsep Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Susua Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(1), 244–249.

Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). *Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se- Gugus I Kecamatan Narmada*. 7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak.

Purbasari, D. A., & Palupi, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri Widoro Tahun Ajaran 2022/2023. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.8>

Romisa, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Perangkat Keras Komputer. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi Dan Informasi*, 1(2), 17–23. <https://doi.org/10.59024/jiti.v1i2.170>

Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>

Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Academia Publication.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV ALFABETA.

Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>

Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533. <https://doi.org/10.32670/ht.v1i10.2166>

Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>

- Wati, D. K., Saragih, S., & Murni, A. (2022). Kevalidan dan Kepraktisan Bahan Ajar Matematika Berbantuan FlipHtml5 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP / MTs pada Materi Koordinat Kartesius. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 5(3), 177–188. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i3.17424>
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>