



<https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Musik Kelas IV SD

Rizki Alvianto

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berdasarkan penilaian dari validator materi, media, dan karakteristik media; 2) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V setelah penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dilakukan di SDN Lamper Tengah 01 Kota Semarang pada bulan Maret 2024. Instrumen pengumpulan data adalah kuesioner, dengan teknik pengumpulan data menggunakan skala likert. Penilaian kelayakan karakteristik media pembelajaran menurut validator karakteristik media pembelajaran diperoleh persentase 76% dan dikategorikan "Baik". Penilaian kelayakan pembelajaran menurut validator materi diperoleh persentase sebesar 93% dan dikategorikan "Sangat Baik". Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh persentase 73% dan dikategorikan "Kuat" kemudian meningkat menjadi 86% dan dikategorikan "Sangat Kuat" setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil dari keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point dari hasil N-Gain score diperoleh skor 0,806%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point masuk kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran berbasis Powerpoint Interaktif, Motivasi Belajar Siswa.*

History Article

Received (1 Mei 2025)

Approved (25 Mei 2025)

Published 8 Juni 2025)

How to Cite

Alvianto, Rizky (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Musik Kelas IV SD. JEE-Potlot Publisher, 3(1), 26-39

Coressponding Author:

Jl. Kampung Slamet No. 327 Semarang Timur, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ rzkyalvin10@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensial dirinya yang memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian yang diperlukan peserta didik ketika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Praxis, 2022). Pendidikan adalah upaya yang tepat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan satu dari tiga tujuan Negara Indonesia (Asyafiq, 2016). Pengertian pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional adalah “ usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan pernyataan ini membuktikan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang diberikan tugas untuk mendidik para peserta didik.(Pascha. A, A., & Raida. H, 2022).

Permasalahan yang sering terjadi ialah pembelajaran seni terkadang dikesampingkan karena merasa hanya orang-orang khusus dan berbakat di bidang seni saja yang menekuni bidang seni. Padahal, seni merupakan bagian dari kebudayaan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain di lingkungan sehari-hari, seni kebudayaan harus didapatkan dalam pendidikan formal dalam rangka memperkuat teori serta praktek untuk bekal peserta didik (Andani, 2023). Seni berperan penting dalam dunia pendidikan. Seni dapat mengenalkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat kepada peserta didik. Salah satu bidang seni yang diajarkan di sekolah dasar adalah seni musik. Seni musik di sekolah dasar merupakan bentuk nyata dalam pembentukan karakter bangsa yang berbudaya, cinta tanah air, kreatif, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab (Desyandri, 2019, hlm. 1—2). Pembelajaran seni musik berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni musik terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan, dan dinamika (Viani & Ardipal, 2019, hlm. 3). Penelitian yang dilakukan oleh Silalahi & Aritohang, (2019, hlm. 1) dapat membuktikan bahwa pembelajaran seni musik mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter siswa (Caron & Markusen, 2016).

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) bisa menjadi solusi untuk peserta didik dalam menjaga dan mengingat kebudayaan yang ada. Pembelajaran SBdP menghadirkan nilai kebudayaan pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana dalam mengembangkan sikap, semangat dan kemampuan peserta didik untuk menciptakan karya sehingga muncul generasi yang kreatif, cerdas dan berpikir kritis agar dapat menghadapi era digital (Bangun et al., 2023).

Pada era Globalisasi ini diperlukan inovasi pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran sebagai sarana mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal ini memberikan tantangan untuk berinovasi dalam mengimplementasikan media berbasis IT yang mampu mengimbangi pesatnya kemajuan teknologi. Tujuannya agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai pedoman untuk menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengembangkan minat dan prestasi belajar, serta berpotensi memitigasi dampak psikolog terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan utama yang menunjang kemajuan belajar peserta didik dan berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran memfasilitasi latihan dan peningkatan keterampilan dengan memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun media pembelajaran yang terencana, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti pemilihan media yang cocok dengan tujuan pembelajaran, keterampilan teknis siswa, serta manajemen waktu dan sumber daya (Magdalena¹ Ina, Chantika² Deanira, Azarah³ Intan, 2023)

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Dalam proses pembelajaran yang aktif di kelas, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting. Media ini mampu meningkatkan semangat, minat, dan keinginan yang beragam, serta memotivasi dan memberikan rangsangan dalam aktivitas belajar. Bahkan, media pembelajaran dapat menyebabkan perubahan psikologis pada pelajar. Pada tahap orientasi pengajaran, penggunaan media pembelajaran akan sangat mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam penyampaian materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint. Media powerpoint interaktif sudah beberapa kali digunakan dalam pembelajaran bidang studi lain di Sekolah Dasar, namun media ini belum ditemukan pada pembelajaran SBdP khususnya seni tari. Berikut adalah beberapa penelitian yang menggunakan media powerpoint interaktif seperti yang dilakukan oleh Sukmawati (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru" yaitu dengan mengembangkan media powerpoint interaktif dengan materi keberagaman budaya (Andani, 2023).

Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal dari siswa, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, antara lain seperti motivasi belajar siswa (Fauzi, Dwiastuti, & Harlita, 2011). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang muncul pada seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk mengerjakan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata motif yaitu keadaan dalam pribadi yang mendorong untuk mengerjakan kegiatan tertentu yang disadari maupun tidak disadari untuk memperoleh tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016). Motivasi adalah

salah satu faktor yang dapat menentukan hasil belajar peserta didik, motivasi menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah (Pascha. A, A., & Raida. H, 2022)

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah adalah motivasi. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar pembelajaran berjalan dengan efektif. Motivasi berfungsi sebagai dorongan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuannya. Menurut Winata (2021), motivasi adalah kekuatan, baik internal maupun eksternal, yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan (Rosidah et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Maret 2024, pembelajaran di kelas IV SD Supriyadi 02, SDN Lamper Tengah 01, dan SDN Sawah Besar 01 menggunakan Kurikulum Merdeka, yang berarti pembelajaran harus terpusat pada siswa atau melibatkan siswa secara langsung. Dalam pembelajaran di kelas IV di tiga sekolah dasar tersebut, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penggunaan media atau alat pembelajaran yang kurang inovatif, kreatif atau interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran tidak terpusat atau siswa tidak terlibat secara langsung. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, oleh karena itu menimbulkan rasa takut dan kurangnya minat belajar sehingga siswa tidak konsentrasi dan berakibat pada prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam membantu kegiatan belajar mengajar guru juga masih minim digunakan. Pada hasil wawancara, menurut ketiga guru kelas IV mengungkapkan bahwa siswa lebih senang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti media digital. Guru juga mengatakan bahwa siswa rata-rata menghadapi masalah dalam belajar matematika karena materinya sulit dipahami, seperti bangun ruang yang tidak bisa digambarkan secara langsung. Jika hanya diajarkan melalui metode ceramah, siswa tidak dapat melihat bangun ruang secara langsung, sehingga untuk pembelajaran matematika diperlukan media pendukung untuk membantu siswa memvisualisasikan bentuk bunyi dan jenis-jenis alat musik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, pada tanggal 25 Maret 2024 dengan ibu Emy Diah Aprilianti, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Supriyadi 02, dan ibu Zuani Rahmi, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Lamper Tengah 01 serta ibu Diah Saraswati, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Sawah Besar 01 diketahui ada beberapa faktor yang mempengaruhi disposisi dan kemampuan penalaran matematis siswa pada mata pelajaran Matematika di antaranya yaitu faktor lingkungan kelas, metode guru mengajar, kemampuan membaca menghitung dan menulis siswa serta penggunaan media pembelajaran. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada pembelajaran Seni Musik. Ditemukan bahwa siswa pada saat proses pembelajaran guru tidak maksimal dalam menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut untuk mengetahui lebih detail mengenai kurangnya disposisi dan kemampuan penalaran kemampuan matematis peserta didik sekolah dasar mata pelajaran Matematika yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut supaya menemukan jawaban dari permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV”.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (Haryati, 2012) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk tertentu dan diuji keefektifan dari produk tersebut. Untuk dapat membuat sebuah produk tertentu maka menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survei atau kualitatif) dan untuk percobaan mengetahui keberhasilan produk tersebut sehingga bisa bermanfaat pada masyarakat luas maka memerlukan penelitian untuk menguji keberhasilan produk tersebut yang menggunakan metode eksperimen (Haryati, 2012). Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang merupakan model paling umum yang digunakan dalam bidang desain pembelajaran. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Model ini mempunyai beberapa tahapan yaitu (1) Analisis / Analyzing, (2) Perencanaan / Design, (3) Pengembangan / Development, Implementasi / Implementation, dan Evaluasi / Evaluation (Harjanta & Herlambang, 2018). Tahapan yang harus dilalui adalah sebagai berikut :

1. Analisis / Analyzing

Pada tahapan ini meliputi (1) Analisis kebutuhan guru, (2) Wawancara dengan guru kelas 5.

2. Perencanaan / Design

Tahapan setelah mendapatkan informasi dari narasumber adalah merancang sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis PowerPoint Interaktif untuk kelas IV yang mengintegrasikan pembelajaran kurikulum merdeka.

3. Pengembangan / Development

Pada tahapan memulai membuat dari awal media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif di kelas IV SD guna untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengembangan media ini akan dikembangkan oleh peneliti dengan melakukan validasi yang dibantu oleh beberapa validator yakni validator media, validator karakteristik media dan validator materi. Ketikan runtutan validasi menemukan kelemahan

atau kekurangan pada media pembelajaran ini maka akan dilakukan revisi pada media pembelajaran.

4. Implementasi / Implementation

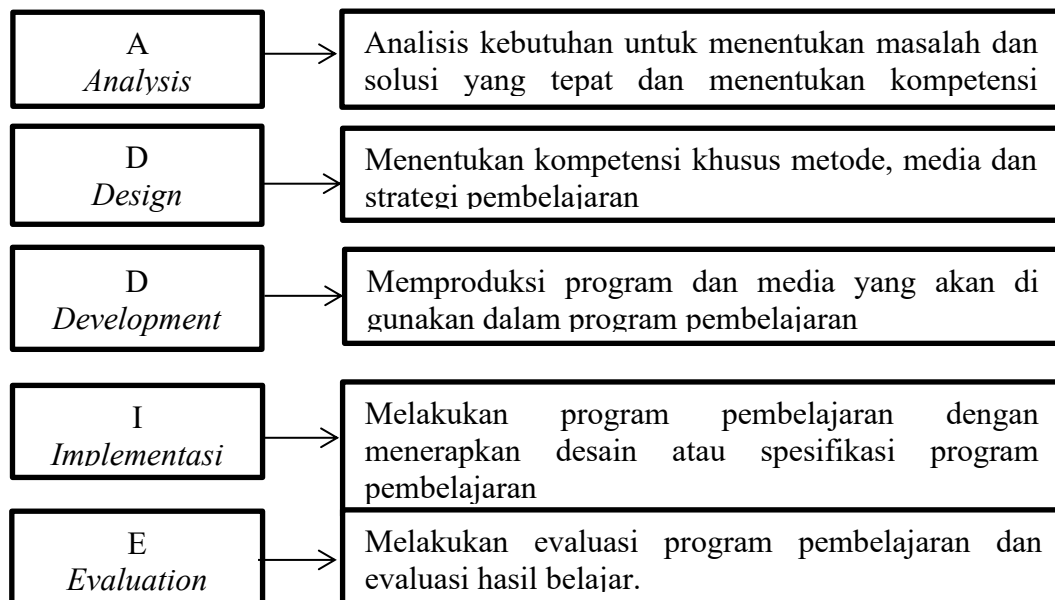
Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk media pembelajaran yang telah memperoleh nilai kelayakan dari validator media.

5. Evaluasi / Evaluation

Tahap kelima akan dilakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dikerjakan untuk menggabungkan data pada setiap rangkaian yang dipakai untuk penyempurnaan, sedangkan evaluasi sumatif dikerjakan pada akhir program, sehingga mengetahui pengaruh produk (Puspita, 2019).

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang merupakan model desain pembelajaran sistematis. Sugiono (2016) menjelaskan bahwa materi pembelajaran dan pengembangan dirancang secara sistematis sebagai komponen prosedural. Ini ditunjukkan dalam praktik metodologi di bidang desain dan pengembangan teks, audiovisual, dan pembelajaran berbasis teknologi.

ADDIE merupakan singkatan dari tahapan desain yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*:



Gambar 1. 1 Tahapan Desain Penelitian ADDIE

Sebelum melaksanakan penelitian, media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point ini sudah dinilai oleh para ahli validator, validator dalam penelitian ini adalah 2 dosen ahli, 2 guru ahli, dan 16 siswa kelas V Sekolah Dasar untuk uji keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point. Instrumen untuk

memperoleh data motivasi belajar siswa berupa lembar angket diberikan kepada siswa. Keefektifan media diukur dengan pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score (Rosidah et al., 2022). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan 4 tingkat kriteria, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber (Vito et al., 2021)

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif game berbasis Power Point, peneliti menggunakan uji N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Sumber (Pratiwi, 2019).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar negeri di Kota Semarang Jawa Tengah. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang terdiri dari dua ahli yaitu, validator ahli media dan ahli materi, guru kelas IV, dan 4 siswa kelas IV di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1) Tahap Analisis / Analyzing

Tahap ini merupakan tahapan awal dengan melakukan analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Teknik pengumpulan data dalam tahap ini menggunakan kuesioner terbuka analisis kebutuhan yang akan diisi oleh guru kelas IV SD N Lamper Tengah 01 dan teknik wawancara kepada guru kelas IV. Melalui tahap ini dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD N Lamper Tengah 01 2 masih cukup rendah dan saat ini guru kelas masih dalam masa penajakan siswa pasca pandemi, sehingga belum bisa menciptakan kegiatan pembelajaran

yang menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan memenuhi kebutuhan siswa serta guru sesuai dengan kompetensi dan kurikulum yang berlaku.

2) Perencanaan / Design

Tahapan ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis, perencanaan ini mengarah pada analisa yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan dan wawancara dengan guru pengajar kelas IV. Tahapan ini diuraikan dan dikembangkan sebagai berikut :

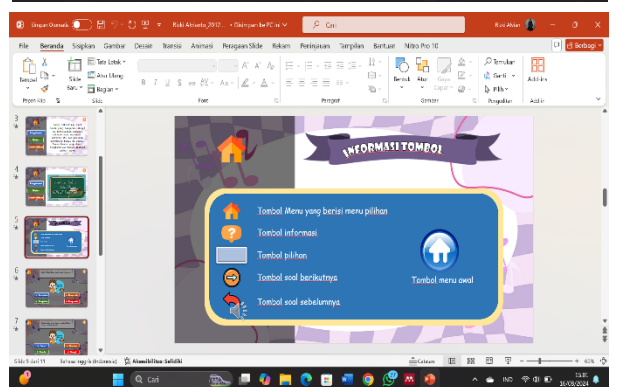
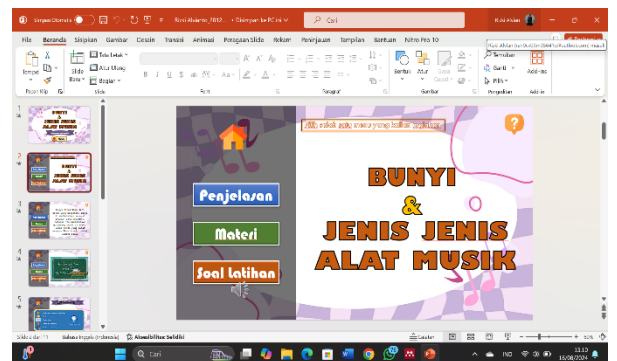
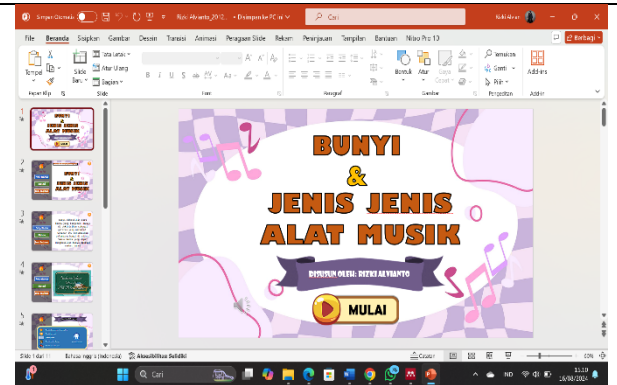
- a. Menetapkan materi Tahapan adalah pemilihan materi kelas IV SD untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.
- b. Menelaah muatan pembelajaran yang disamakan kurikulum Tahapan ini yang dilakukan adalah menentukan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar.

3) Pengembangan / Development

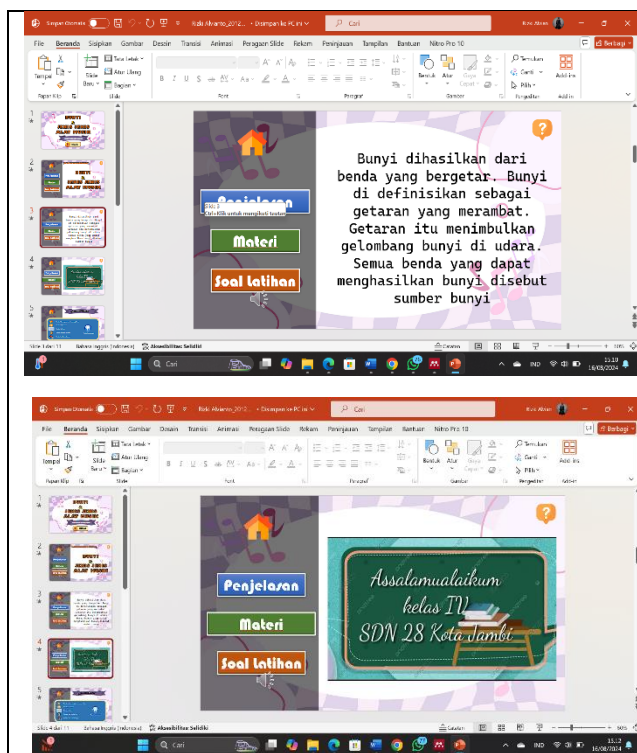
Tahap Development atau pengembangan adalah lanjutan dari tahap desain produk yaitu menyempurnakan perencanaan yang telah dirancang hingga menjadi media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut : Pembuatan draf media pembelajaran



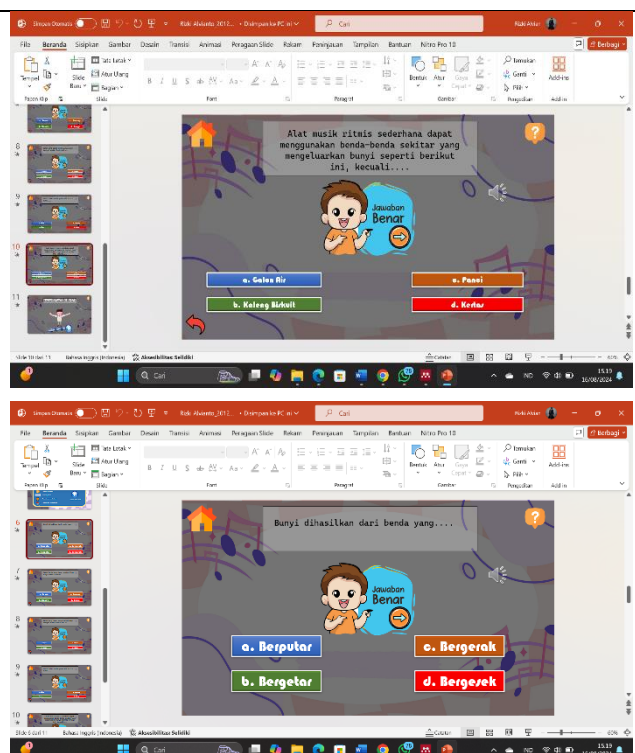
Gambar 1. Latar Belakang Media



Gambar 2. Tombol Pada Media



Gambar 3. Materi Media



Gambar 4. Kuis dan Latihan Soal

Untuk uji keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point peneliti melakukan pemberian angket motivasi kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point dan sesudah menggunakan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point. Dan dianalisis dengan menggunakan model ADDIE ((1) Analisis / Analyzing, (2) Perencanaan / Design, (3) Pengembangan / Development, Implementasi / Implementation, dan Evaluasi / Evaluation) dan rumus N-Gain Score. Adapun hasil data keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre test	Skor Ideal (100)-Pretest	N-Gain Skor
		Pre-test	Post-test			
1.	NL	41	89	48	59	0,81
2.	NN	42	92	50	58	0,86
3.	NR	43	93	50	57	0,87
4.	NS	41	91	50	59	0,84
5.	NA	41	89	48	59	0,81
6.	PS	43	87	44	57	0,77
7.	RM	40	89	49	60	0,81
8.	MR	43	93	50	57	0,87
9.	MA	41	89	48	59	0,81
10.	MS	40	89	49	60	0,81
11.	IP	40	92	52	60	0,86
12.	MN	47	89	42	33	0,79
13.	GA	52	88	36	48	0,75
14.	AD	44	82	38	56	0,67
15.	HH	42	87	45	58	0,77
16.	CS	52	87	35	48	0,72
Rata-rata		43,25 - 89,125				0,806

Berdasarkan kriteria dari jawaban siswa pada uji lapangan ini menghasilkan skor rata-rata pretest 43,25% dan skor posttest 89,125% yang menunjukkan bahwa motivasi siswa meningkat setelah menggunakan media game interaktif berbasis Power Point. Untuk N-Gain skor memperoleh nilai 0,806% yang termasuk dalam kategori tinggi dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media game interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Pembahasan

Pengembangan media game interaktif berbasis PowerPoint ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan pengembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran berupa game interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses belajar tidak selalu berhasil, karena sering kali terdapat faktor-faktor yang menghambat kemajuan belajar, seperti kurangnya motivasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan metode atau teknik pengajaran yang beragam. Menurut Puspitasari & Anggraeni (2019), guru dianjurkan untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan memungkinkan peserta didik untuk menyerap materi dengan baik. Salah satu metode yang menarik dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan (game) sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Hidayatulloh et al. (2020), game pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan atau game adalah suatu aktivitas yang melibatkan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu, sehingga ada pemenang dan yang kalah, dengan tujuan untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Game merupakan aktivitas kompetitif yang dirancang khusus dengan aturan-aturan tertentu. Media pembelajaran game interaktif berbasis PowerPoint adalah salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Media ini sesuai dengan karakter pembelajaran siswa SD yang cenderung konkret. Media pembelajaran ini mencakup materi, video, animasi, serta permainan (Spin Game) yang menantang siswa untuk menyelesaikannya. Tantangan ini berupa soal-soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh siswa, sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikan permainan tanpa merasa bosan selama proses pembelajaran. Sebelum digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, media ini harus melalui uji kelayakan atau validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, kemudian diuji keefektifannya. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran game interaktif berbasis PowerPoint, peneliti

melakukan uji coba di kelas IV SDN Lamper Tengah 01 dengan 16 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD, dengan skor N-Gain sebesar 0,806% yang masuk dalam kategori tinggi dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game interaktif berbasis Power Point untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD efektif digunakan dalam membantu proses belajar mengajar berdasarkan nilai yang diperoleh NGain Score dengan skor 0,806% dalam kategori tinggi. Kelayakan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif untuk kelas IV. Pembelajaran 1 berdasarkan aspek media, aspek karakteristik media serta aspek materi berdasarkan hasil penilaian validator media, validator karakteristik media dan validator materi dalam rangkaian tahap pengembangan termasuk kategori “Baik” dan “Sangat Baik” yang artinya media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran masuk dalam kategori “Kuat” meningkat menjadi “Sangat Kuat” setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SD N Lamper Tengah 01 kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, D. I. (2023). *Diska Irresta Andani, 2023*. 1–7.
- Bangun, R., Pembelajaran, M., Powerpoint, B., Untuk, I., Nusantara, K., & Sekolah, K. V. (2023). *Risha Nurul Anbi, 2023 RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MATERI KERAJINAN NUSANTARA KELAS V SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 2012, 1–7.
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). *濟無No Title No Title No Title*. 1–23.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(2), 199–206.
- Magdalena¹ Ina, Chantika² Deanira, Azarah³ Intan, P. N. D. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendikia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Pascha. A, A., & Raida. H, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 3957–

3970.

- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 16–21.
- Pratiwi, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP. UIN Raden Intan Lampung.
- Praxis. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysia n-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0Ahttp://journal.umm at.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *ITEdu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533.