

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF (POPOTIF) PADA MATERI KERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH :

DIKA RENATA PUTRI

NIM. 2182061027



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF (POPOTIF) PADA MATERI KERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada :

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
untuk memenuhi salah satu persyaratan program sarjana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH :

DIKA RENATA PUTRI

NIM. 2182061027



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

JULI 2025

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF (POPOTIF) PADA MATERI KERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

OLEH:
DIKA RENATA PUTRI
NIM. 21862061027

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 24 Juli 2025
Dosen Pembimbing



Wuli Oktiningrum, M.Pd.
NIDN.0730108803

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2025

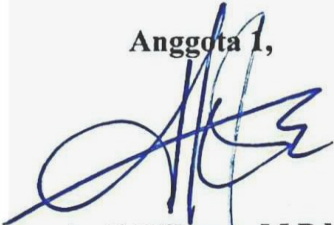
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).


Pada hari : Kamis

Tanggal : 24 Juli 2025

Anggota 1,


Andi Wibowo, M.Pd.
NIDN. 0718128902

Anggota 2,


Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd.
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,


Wuli Oktiningrum, M.Pd.
NIDN. 0730108803

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



Dr. Humidi Rasyid, M.Pd.
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dika Renata Putri

NIM : 21862061027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 24 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METERAI TEMPEL', and 'SA1FAMX451323223'. The signature is written in a cursive style.

Dika Renata Putri

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PESEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rasa syukur kepada Allah SWT, serta sholawat kepada Nabi Muhammad SAW. telah diselesaikannya Skripsi oleh penulis yang akan dipersembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta (Alm.) Bapak Rasim, berat sekali rasanya ditinggalkan ditengah-tengah proses studi terakhir, belum sempat saya berikan kebahagiaan dan rasa bangga, belum sempat beliau melihat anak perempuan kesayangannya wisuda dengan memakai toga bersandang gelar sarjana. Namun segala bentuk rindu yang tak ada ujungnya ini dijadikan penulis sebagai motivasi untuk terus melanjutkan hidup. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis selama beliau hidup. Skripsi ini penulis persembahkan untukmu pak.
2. Pintu surgaku, Ibunda Darsini terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk kasih sayang, semangat, doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang bu.
3. Saudara tercinta, Kakak dan Adek saya, Muhammad Bahrul Huda dan Ahmad Lifandri Okta Saputra terima kasih atas bantannya dari segi moril maupun materil dalam proses penyusunan tugas akhir ini, terimakasih atas segala doa, dukungan dan nasehat-nasehat bijaknya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media PowerPoint Interaktif (POPOTIF) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”**. Penulis berharap semoga isi skripsi ini dapat bermanfaat terhadap dunia pendidikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kepada kita semua dengan risalahnya yakni Addiinul Islam.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari banyak pihak, sejak awal perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini pastilah sulit untuk terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang
3. Ibu Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

4. Ibu Wuli Oktiningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, motivasi dan masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd., dan Bapak Andi Wibowo, M.Pd., selaku dosen validator selama proses validasi untuk media yang dihasilkan pada skripsi ini.
6. Dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Dasar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan ini dengan sebaik-baiknya.
8. Bapak Pudji Susanto, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukodadi Wagir yang telah memberikan izin dan ruang untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Nunuk Sumiasih, S.Pd., Gr., selaku Wali Kelas V SD Negeri 1 Sukodadi Wagir beserta seluruh siswa kelas V yang telah membantu dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan, PGSD angkatan 2021 yang senantiasa mendukung, memotivasi dan mendoakan satu sama lain.
11. Organisasiku, Sahabat-sahabat Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia yang telah memberikan dukungan dan doa pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
12. Serta pada semua pihak yang terlibat dan tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Atas harapan dan untaian doa penulis ucapkan semoga Allah meridhoi dan membalas amal baik semua pihak dengan berlipat kemuliaan. *Aamiin*.

Penulis Menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari segenap pembaca. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan berguna serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang tertarik untuk mengkaji dan mengembangkannya.

Malang, 24 Juli 2025



Dika Renata Putri



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Putri, Dika Renata (2025). “*Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif (POPOTIF) pada Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Wuli Oktiningrum, M.Pd

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang hanya menggunakan buku paket bergambar dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Akibatnya, siswa sering terlihat mengantuk, kurang fokus, dan merasa jenuh karena metode ceramah yang monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (POPOTIF) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN 1 Sukodadi Wagir. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan “Sangat Valid” dengan skor ahli materi sebesar 82,5% dan ahli media sebesar 85%. Uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari siswa dengan persentase 82% dalam kategori “Baik”. Motivasi belajar siswa meningkat dari 72% (kategori “Cukup”) sebelum penggunaan media menjadi 85,58% (kategori “Tinggi”) sesudah penggunaan media, dengan peningkatan sebesar 13,58%. Dengan demikian, media POPOTIF disimpulkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Putri, Dika Renata (2025). *“Development of Interactive PowerPoint-Based Learning Media (POPOTIF) on Cultural Diversity Material to Increase Learning Motivation of 5th Grade Elementary School Students”*, Thesis, Study Program of Primary School Teacher Education, Faculty of Education Raden Rahmat Islamic University of Malang. Advisor: Wuli Oktiningrum, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Interactive Powerpoint, Learning Motivation.

This research was motivated by the low use of instructional media by teacher, who relied only on illustrated textbooks and student worksheets (LKS), as well as the low learning motivation of students in Pancasila Education, particularly in the topic of Indonesia's Cultural Diversity. As a result, students were often observed to be sleepy, unfocused, and bored due to the monotonous teacher method. The aim of this research was to develop Interactive PowerPoint (POPOTIF) as a learning medium to encrease the motivation of 5th grade elementary school students.

This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with a qualitative approach. The research subjects were 5 th grade students of SDN 1 Sukodadi Wagir. Data were collected through observation, interview, questionnaire, and documentation, using instruments such as validation questionnaires from content and media experts, student response questionnaires, and student learning motivation questionnaires.

The validation results indicated that the media was categorized as "Highly Valid," with the content expert scoring 82.5% and the media expert scoring 85%. The field trial showed a positive response from students with a score of 82% in the "Good" category. Student motivation increased from 72% "Sufficient" before using the media to 85.58% "High" after implementation, showing a 13.58% improvement. Therefore, it can be concluded that the POPOTIF media successfully increased students' learning motivation in the topic of Indonesia's Cultural Diversity.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR PESEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
B. <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	14
C. Motivasi Belajar	21
D. Materi Keragaman Budaya Indonesia	24
E. Penelitian Terkait	31
F. Kerangka Berfikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
C. Gambaran Produk yang akan dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	39
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	86
A. Studi Pendahuluan.....	86
B. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	88
C. Hasil Uji Coba Produk	107
D. Revisi Produk	113
E. Kajian Produk Akhir	115
F. Keterbatasan Penelitian.....	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	166



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Suku Bangsa dan Asal Daerah	25
Tabel 2. 2 Rumah Adat dan Asal Daerah	26
Tabel 2. 3 Pakaian Adat dan Asal Daerah.....	27
Tabel 2. 4 Lagu Daerah dan Asal Daerah	28
Tabel 2. 5 Tarian Daerah dan Asal Daerah	28
Tabel 2. 6 Makanan Daerah dan Asal Daerahnya.....	29
Tabel 2. 7 Alat Musik dan Asal Daerahnya	30
Tabel 2. 8 Penelitian Terkait	32
Tabel 3. 1 Story Board	40
Tabel 3. 2 Aturan Pemberian Skor	47
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Pendapat Para Validator	48
Tabel 3. 4 Kategori Respon Siswa	49
Tabel 3. 5 Kategori Keberhasilan Motivasi Belajar.....	50
Tabel 4. 1 Komponen Gambar Pada Media	90
Tabel 4. 2 tampilan materi	95
Tabel 4. 3 Tampilan Quiz.....	101
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	105
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	106
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	108
Tabel 4. 7 Hasil Saran Uji Terbatas	108
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Respon Siswa.....	110
Tabel 4. 9 Hasil Data Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media	111
Tabel 4. 10 Hasil data motivasi Belajar Sesudah penggunaan media.....	112
Tabel 4. 11 Hasil Revisi Produk Sebelum dan Sesudah Revisi	114



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Slide Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	18
Gambar 2. 2 Beranda Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	18
Gambar 2. 3 Menu Sisipkan Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	18
Gambar 2. 4 Menu Desain Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint.....	19
Gambar 2. 5 Menu Transisi Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	19
Gambar 2. 6 Menu Animasi Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	19
Gambar 2. 7 Menu Peragaan Slide Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint	20
Gambar 2. 8 Menu Peninjau Slide Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint)	20
Gambar 2. 9 Menu Tampilan Pada Aplikasi Microsoft Powerpoint.....	20
Gambar 2. 10 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3 1 Bagan Model ADDIE.....	34
Gambar 4. 1 Tampilan cover media.....	91
Gambar 4. 2 Tampilan menu utama	92
Gambar 4. 3 Tampilan petunjuk penggunaan	93
Gambar 4. 4 Tampilan menu kompetensi dasar.....	94
Gambar 4. 5 Tampilan menu materi	94
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Penutup	104
Gambar 4. 9 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli.....	116
Gambar 4. 10 Diagram Batang Hasil Angket Motivasi Belajar.....	119

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian	130
Lampiran 2 Surat balasan penelitian	131
Lampiran 3 Lembar observasi kelas 5	132
Lampiran 4 Wawancara wali kelas 5	133
Lampiran 5 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	136
Lampiran 6 Hasil validasi ahli materi	137
Lampiran 7 Rekapitulasi angket validasi ahli materi.....	140
Lampiran 8 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	141
Lampiran 9 Hasil validasi ahli media.....	142
Lampiran 10 Rekapitulasi angket validasi ahli media	144
Lampiran 11 Kisi-kisi angket respon siswa	145
Lampiran 12 Hasil Respon siswa Uji Coba Terbatas.....	146
Lampiran 13 Rekapitulasi respon siswa uji coba terbatas	148
Lampiran 14 Kisi-kisi respon siswa uji lapangan utama	149
Lampiran 15 Hasil angket respon siswa uji lapangan utama	150
Lampiran 16 Hasil rekapitulasi respon siswa uji lapangan utama	152
Lampiran 17 Kisi-kisi angket motivasi belajar siswa	153
Lampiran 18 Hasil angket motivasi belajar siswa.....	154
Lampiran 19 Hasil rekapitulasi angket motivasi belajar sebelum penggunaan media.....	156
Lampiran 20 Hasil rekapitulasi angket motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media.....	157
Lampiran 21 Modul ajar	158
Lampiran 22 Dokumentasi penelitian pengembangan.....	165

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila menjadi bagian penting dalam suatu pembelajaran di sekolah baik formal maupun informal. Hal itu dapat dilihat dari keberadaan pendidikan pancasila yang berstatus wajib dalam kurikulum pendidikan (Jagad & Heru, 2021). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan bekal dan pengetahuan dasar tentang terciptanya nilai toleransi dan rasa menghargai keberagaman melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik (Widiyanto, 2017). Beberapa tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila yakni agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi, (3) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Septy dkk, 2021)

Ketercapaian tujuan pembelajaran berpedoman pada peran seorang guru, hal ini menunjukkan untuk bisa mencapai proses belajar mengajar dengan baik. Berdasarkan hal tersebut maka seorang guru harus mempunyai jiwa kompetensi yang bisa memadai dalam proses pembelajaran. Kompetensi dalam hal ini bisa terlihat dari segi strategi, model ataupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Namun untuk penggunaan media pembelajaran ini sendiri masih dikatakan sangat rendah (Hasibuan, 2021). Seorang guru jarang menggunakan media pembelajaran karena masih proses

memilih dalam menyesuaikan materi pembelajaran dan untuk membuat media yang sederhana membutuhkan waktu yang sedikit lama (Rozi, 2018).

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada lampiran 4 yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 18 November 2024 dengan Ibu Nunuk Sumiasih, S.Pd., Gr. selaku wali kelas 5 SDN 1 Sukodadi Wagir mengungkapkan bahwa penggunaan media sebagai alat penunjang pembelajaran sangat rendah. Hal ini dibuktikan dalam pelaksanaannya, guru hanya menggunakan buku paket bergambar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga terdapat beberapa siswa yang terlihat mengantuk dan kurang fokus saat pembelajaran karena merasa jenuh dan motivasi belajarnya sangat kurang dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran terkesan monoton. Sedangkan, berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan saat proses pembelajaran diketahui bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan untuk mengetahui berbagai macam-macam suku, rumah adat, pakaian adat dan aspek keragaman budaya di Indonesia lainnya.

Menanggapi permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi yang mengatasi yaitu seorang guru haruslah memiliki kemampuan berinovasi dan dituntut untuk bisa kreatif dalam mengemas pembelajaran, khususnya pengemasan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media yang dikembangkan seharusnya media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk termotivasi dalam belajar, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi problem tersebut. Media bisa dikatakan interaktif apabila dapat membuat siswa terlibat aktif

dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari (Trimansyah, 2021). dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membuat siswa tidak cepat merasa bosan sehingga memudahkan siswa untuk menangkap materi (Elpira dkk, 2015).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi suatu keberhasilan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Melalui pengaplikasian media pembelajaran yang interaktif, siswa mampu berinteraksi dengan aktif dalam memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya dapat merangsang motivasi belajar siswa (Wulandari, 2020). *Powerpoint* juga sangat mudah digunakan untuk semua kalangan sehingga *powerpoint* ini bisa digunakan untuk presentasi, mengajar, dan bisa membuat animasi. *Powerpoint* ini menjadi salah satu *software* yang dapat menyusun materi untuk digunakan pada saat presentasi yang menjadikan lebih mudah dan efektif. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sendiri terletak pada siswa, disamping menyimak materi siswa juga diajak untuk berinteraksi melalui *powerpoint* dengan cara mengerjakan *quis*. Hal ini bertujuan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa (Dewi & Manuaba, 2021).

Powerpoint Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang belum banyak dikembangkan. Selama ini *Powerpoint* hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana siswa hanya berperan sebagai pendengar atau pengamat, daripada berpartisipasi aktif

dalam proses pembelajaran. *Powerpoint* Interaktif memiliki karakteristik khusus yang ada pada menu *tab ribbon* pada grup *links* berupa *action hyperlink*, *trigger* dan fitur lain yang dapat digabungkan dengan suara, animasi, video dan atau yang lain, sehingga dari penggabungan antara karakteristik itulah presentasi multimedia interaktif dapat dibuat. Menggabungkan *hyperlink* dengan *slide* dapat membuat presentasi interaktif, yang akan memberi siswa kesempatan untuk menggunakan kemampuan kognitif yang lebih tinggi (Dewi & Izzati, 2020).

Banyak hasil dari penelitian terdahulu yang telah berhasil mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan *powerpoint* interaktif ini pernah dilakukan oleh Ika Dewi Sukmawati dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada subtema 1 kelas IV, mempermudah guru untuk mengatasi peserta didik yang kurang fokus dalam belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Beberapa hal dari tulisan ini yang memiliki kesamaan dengan tulisan penulis adalah: sama-sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D), mengembangkan media yang sama yakni media *Powerpoint* Interaktif. Selain itu peneliti juga menemukan perbedaan dari tulisan ini dengan tulisan peneliti yakni lokasi penelitian, materi penelitian,

adanya kuis interaktif pilihan ganda, dan ilustrasi serta animasi tiap *slide* pada *powerpoint*.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif, diharapkan dapat merangsang keaktifan dan konsentrasi siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, proses pembelajaran dengan media *powerpoint* interaktif ini jauh lebih menyenangkan karena dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan media akan didesain dengan konten pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta konfigurasi display yang menarik dan tertata setiap halamannya memungkinkan siswa menjadi penasaran dan fokus untuk menyimak penjelasan materi pembelajaran.

Dari uraian diatas maka peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif (POPOTIF) Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”** sebagai bahan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah di SDN 1 Sukodadi Wagir yaitu:

1. Rendahnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Guru masih terbatas menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa melibatkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

2. Kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Siswa mengalami kendala dalam mengidentifikasi dan membedakan berbagai macam suku, rumah adat, pakaian adat, serta unsur kebudayaan lainnya karena kurangnya media visual dan interaktif yang mendukung pemahaman mereka.
3. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila motivasi belajar siswa sangat rendah, sehingga cenderung tidak fokus dan jenuh ketika guru sedang menjelaskan materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media *powerpoint* interaktif (POPOTIF) pada materi keragaman budaya Indonesia.
2. Mengetahui Kevalidan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF)
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 sekolah dasar dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif (POPOTIF).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) pada materi keragaman budaya Indonesia?
2. Bagaimana kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) pada materi keragaman budaya Indonesia?

3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) pada materi keragaman budaya Indonesia?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Dapat menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru.
2. Dapat menganalisis kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif (POPOTIF) yang dapat digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia.
3. Dapat mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (POPOTIF) pada materi keragaman budaya Indonesia.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (POPOTIF) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia. Adapun spesifikasi produk yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disajikan berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi Keragaman Budaya Indonesia pada kelas V.
2. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:

- a) Judul media
- b) Menu utama
- c) Petunjuk penggunaan
- d) Kompetensi dasar.
- e) Menu materi

f) Quis

3. Materi yang diberikan yaitu menjelaskan tentang pengertian keragaman budaya, suku bangsa, agama, rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian daerah, makanan daerah, kesenian daerah, alat musik daerah, adat istiadat dan tradisi, serta menjelaskan pentingnya menjaga dan melestarikan keragaman budaya di Indonesia.
4. Materi pembelajaran berisikan teks, gambar, audio, dan beberapa *link youtube* yang dapat menarik perhatian siswa, dan juga terdapat kuis-kuis yang menarik. Kuis berisi tentang soal-soal pilihan ganda yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Siswa disuruh untuk memilih jawaban benar atau salah.
5. Pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif dikembangkan melalui *microsoft powerpoint 2013*. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif akan didesain menarik dengan kombinasi warna yang berbeda-beda. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.
6. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media *powerpoint* pada umumnya yaitu media *powerpoint* interaktif ini terdapat suara didalamnya dan template dari

powerpoint interaktif ini bisa bergerak dan *hyperlink* di setiap tampilannya. Sedangkan *powerpoint* biasa tidak disertai dengan tampilan suara dan template dari *powerpoint* biasa hanya itu-itu saja.

7. Media *powerpoint* interaktif ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, karena di SD tersebut pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Sehingga jika menggunakan media *powerpoint* interaktif ini nantinya siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung..

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan dapat memberikan pengetahuan tambahan bagi pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Sekolah

Dapat memeberikan kontribusi dalam menyediakan solusi bagi guru saat menyampaikan materi keberagaman budaya secara menarik dan efektif.

b. Bagi Guru

Dengan adanya media *powerpoint* interaktif, guru dapat dengan mudah menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, siswa dapat lebih aktif dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung serta suasana kelas akan menjadi lebih hidup.

d. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk bisa mengembangkan teori yang didapat selama dibangku kuliah, dan dapat memberikan kontribusi pemikiran peneliti yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang disajikan yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

H. Definisi Operasional

Definisi istilah atau definisi operasional merupakan landasan yang dapat dijadikan batasan dari masalah yang akan dijadikan objek penelitian, definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *powerpoint* Interaktif merupakan suatu media yang berbentuk *powerpoint* dan dirancang semenarik mungkin yang didalamnya berupa gambar, suara, tulisan, video, maupun animasi. Salah satu kekurangan media pembelajaran POPOTIF adalah media harus digunakan secara *online*, jika digunakan secara *offline* maka tidak bisa mengakses *link youtube* yang ada pada media. Kelayakan dan kevalidan

media pembelajaran diukur dengan teknik angket dengan instrumen lembar angket validasi.

2. Motivasi belajar siswa didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi ini diukur melalui indikator motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita. Sedangkan, motivasi ekstrinsik: adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar diukur dengan teknik angket dengan instrumen lembar angket motivasi belajar.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT