

MEDIA PEMBELAJARAN POINTTER (POWERPOINT OTENTIK DAN INTERAKTIF) MATERI GAYA DI SEKITAR KITA KURIKULUM MERDEKA

RIFQY AFIFAH QOMAR, FRISKA OCTAVIA ROSA, DASRIENY PRATIWI

Universitas Muhammadiyah Metro

e-mail: rifqyafifah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran POINTTER (PowerPoint Otentik dan Interaktif), menguji kelayakannya, serta mengukur efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan pola pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 27 siswa kelas 4 di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo dan 8 siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Kalirejo. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar wawancara, angket kebutuhan media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli pembelajaran, serta angket motivasi belajar. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran POINTTER (PowerPoint Otentik dan Interaktif) yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka kelas 4 SD pada materi *Gaya di Sekitar Kita*. Media POINTTER yang dikembangkan memperoleh kriteria “tinggi” dalam aspek kevalidan dan kelayakan produk. Sementara itu, untuk mengukur efektivitasnya terhadap motivasi belajar, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran POINTTER efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: POINTTER, ADDIE, Motivasi

ABSTRACT

This study aims to develop POINTTER (Authentic and Interactive PowerPoint) learning media, test its feasibility, and measure its effectiveness on students' learning motivation. The method used in this study is Research and Development (RnD) with the ADDIE development pattern, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects in this study consisted of 27 4th grade students at Muhammadiyah 1 Kalirejo Elementary School and 8 4th grade students at State Elementary School 2 Kalirejo. The research instruments used include interview sheets, media needs questionnaires, material expert validation sheets, media expert validation sheets, learning expert validation sheets, and learning motivation questionnaires. The results of this study are in the form of POINTTER learning media (Authentic and Interactive PowerPoint) which was developed specifically for learning IPAS (Natural and Social Sciences) in the Merdeka Curriculum for grade 4 elementary school on the material of Forces Around Us. POINTTER media developed obtained “high” criteria in terms of product validity and feasibility. Meanwhile, to measure its effectiveness on learning motivation, the results of the paired sample t-test showed a 2-tailed significance value (*Sig.*) of $0.000 < 0.05$. This indicates that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that the POINTTER learning media is effective in increasing students' learning motivation.

Keywords: POINTTER, ADDIE, Motivation

PENDAHULUAN

Sekolah berperan sebagai tempat interaksi antara siswa dan pendidik untuk mengembangkan keterampilan serta memperkuat hubungan di antara mereka. Banyak siswa

merasa bahwa bersekolah adalah pengalaman yang menyenangkan karena memungkinkan mereka bersosialisasi dengan teman-teman. Namun, pandemi COVID-19 telah mengganggu hak siswa untuk berinteraksi dengan sesama. Situasi ini juga menunjukkan betapa pentingnya teknologi dan komunikasi digital dalam mendukung berbagai aktivitas pendidikan.

Sayangnya, pandemi juga memperburuk kondisi karena pendidik tidak dapat memberikan layanan terbaik kepada siswa. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan di kelas adalah kemampuan pendidik untuk membangkitkan minat belajar siswa. Ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar, mereka akan menikmati proses pembelajaran meskipun materi yang diberikan terasa sulit. Motivasi menjadi komponen kunci dalam pembelajaran, berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai tujuan belajar, sekaligus menentukan langkah dan aktivitas yang perlu dilakukan selama proses pembelajaran (Andri, Ruswan, dan Nurmahanani, 2023).

Kurikulum Merdeka menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendalami konsep dan meningkatkan keterampilan mereka secara optimal (Sartika et al., 2023). Kurikulum merdeka merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan karakter dan kompetensi siswa. Cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memasukkan kearifan lokal sebagai “keotentikan” dalam pembelajaran. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan praktik yang dikembangkan oleh masyarakat setempat sebagai bentuk adaptasi terhadap lingkungan dan budaya mereka (Rosa, Mundilarto, & Wilujeng, 2020). Penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan mampu membantu siswa membangun pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang mendukung mereka untuk menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Rosa et al., 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan program yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tiga fitur utama: pembelajaran berbasis proyek, pengembangan keterampilan *softskill*, kurikulum yang lebih fleksibel, dan profil pelajar pancasila yang sesuai (Jojo dan Sihotang, 2022). Tidak ada media pembelajaran yang mendukung kurikulum merdeka merupakan salah satu hambatan yang dihadapi.

Setiap guru menginginkan siswanya mencapai nilai tertinggi dalam semua keterampilan dasar yang diajarkan. Selama kelas tatap muka, dia selalu aktif, bersemangat, sangat termotivasi, dan sangat antusias untuk belajar. Sangat berbeda dengan keadaan di kelas empat di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo, di mana siswa memiliki berbagai jenis kecerdasan. Hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SD Muhammadiyah 1 Kalirejo pada 24 Oktober 2024 menunjukkan bahwa siswa mempunyai semangat dan minat yang rendah untuk belajar. Kondisi ini terlihat dari minimnya antusiasme dan kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.. Sementara itu, suasana pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru menunjukkan bahwa guru tidak terlalu terlibat dengan siswa. Siswa yang tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran cenderung menjadi pasif, yang berarti mereka tidak dapat memaksimalkan potensi mereka (Lesmana dkk., 2023). Jika guru dapat mengakomodasi dengan baik, hasil belajar akan maksimal. Ketika merancang kegiatan dan pembelajaran yang melibatkan siswa, guru perlu memahami berbagai gaya belajar agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif (Arumsari, 2023).

Kurangnya inovasi dari pendidik dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Siswa menjadi bosan dan malas karena kurangnya semangat dan motivasi. Selain itu, jika masalah tersebut terus dibiarkan, hasil belajar siswa berpotensi menurun, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai (Putri & Suniasih, 2022). Untuk membantu pengajaran di kelas, media pembelajaran dapat digunakan (Pratiwi, Rosa, dan Aththibby, 2023; Rosa, Hartati, dan Kuswono, 2022).

Media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu alat yang praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya serta kecepatan belajar masing-masing siswa. Selain itu, *Microsoft PowerPoint* memungkinkan siswa yang lambat belajar untuk dapat mengulang materi berkali-kali (Octaviani, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Suniasih (2022) menemukan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA kelas IV SD sangat bermanfaat selama proses pembelajaran, karena dapat memunculkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian Riani dkk. (2021) menemukan bahwa *PowerPoint*, juga dikenal sebagai *Edupoint*, memiliki manfaat sebagai medium yang tepat untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Kedua penelitian yang dilakukan tersebut mendukung asumsi peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan minat dan sikap ilmiah siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang autentik dan interaktif, mengevaluasi kelayakan media pembelajaran POINTTER yang dikembangkan, serta menguji efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa. Diharapkan, media pembelajaran digital ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka, khususnya pada topik "Gaya di Sekitar Kita" untuk siswa kelas 4 SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran POINTTER (*PowerPoint* Otentik dan Interaktif) ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian RnD (*Research and Development*). Penelitian ini menerapkan pola pengembangan berbasis model ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, terdiri dari 28 siswa di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo dan 8 siswa di SD Negeri 2 Kalirejo. Kedua sekolah dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria sekolah berada dalam kecamatan yang sama dan memiliki akreditasi yang setara. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif berasal dari lembar wawancara dan angket kebutuhan media, tujuan dari analisis data ini adalah untuk mendapatkan kesimpulan terkait kebutuhan media pembelajaran yang efektif. Sedangkan data kuantitatif berasal dari lembar validasi, angket respon siswa, dan angket motivasi belajar yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran POINTTER terhadap motivasi belajar siswa. Data validitas media yang didapatkan dari para ahli, kemudian dianalisis menggunakan formula Aiken (Aiken 1985 dalam An Nabil et al., 2022) untuk mengetahui kelayakan dari media POINTTER dengan rumus Aiken sebagai berikut:

$$V = \sum S / [n(C-1)]$$
$$S = R - Lo$$

Keterangan:

V = indeks Aiken

S = skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam kategori

R = skor yang diberikan oleh penilai

Lo = skor penilaian terendah (1)

C = skor penilaian tertinggi (4)

Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam penilaian materi, media, dan pembelajaran dalam media POINTTER ini dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2 dan Tabel 3 berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Item Pertanyaan
1	Materi (Content)	Kebenaran isi materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
		Bebas dari kesalahan konsep	3
		Kekinian dna ke-up to-date-an materi dalam media POINTTER	3
		Kecakupan dan kecukupan materi dalam media POINTTER	3

Modifikasi dari McAlpine & Weston (1994) dalam Chaeruman (2015)

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Item Pertanyaan
1	Media Pembelajaran	Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan grafis dan visual dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa	5
		Kesesuaian dan kualitas pemanfaatan video pada media POINTTER dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa	4
		Ketepatan penggunaan bahasa komunikasi pada media POINTTER sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik siswa	4
		Tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi pada media POINTTER	5
		Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (typologi, warna, ilustrasi, icon, tata letak, dll) pada media POINTTER	4

Modifikasi dari McAlpine & Weston (1994) dalam Chaeruman (2015)

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Item Pertanyaan
1	Desain Pembelajaran (Instructional Design)	Kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik siswa	3
		Tingkat kemungkinan mendorong motivasi belajar siswa	3
		Ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi	3
		Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa	3
		Ketepatan pemilihan media POINTTER terhadap tujuan pembelajaran	3

Modifikasi dari McAlpine & Weston (1994) dalam Chaeruman (2015)

Data mengenai motivasi belajar diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas 4 di dua sekolah untuk mengukur tingkat motivasi mereka dalam belajar. Data motivasi belajar yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menguji efektivitas media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode statistik uji parametrik. Data hasil penelitian ini akan dianalisis menggunakan uji parametrik dengan bantuan *SPSS Statistics 23*. Hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran POINTTER terhadap motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

H_0 = Media POINTTER tidak memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

H_i = Media POINTTER memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan ini merupakan studi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran POINTTER (*PowerPoint Otentik dan Interaktif*). Media pembelajaran dibuat otentik guna menekankan pada relevansi dan kedekatan dengan kehidupan nyata, sedangkan media dibuat interaktif guna membuat peserta didik berperan aktif pada proses pembelajaran.

Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:

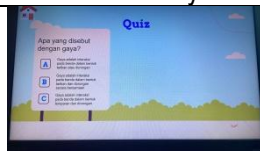


Gambar 1. Media Pembelajaran POINTTER

Setelah pengembangan media pembelajaran POINTTER selesai, tahap berikutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli. Umpan balik dari para validator dapat ditemukan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Masukan Perbaikan Media dari Validator

Sebelum Validasi	Masukan dari Validator	Setelah Perbaikan
	Musik di latar belakang video di off kan agar penjelasan dalam video dapat terdengar dengan jelas.	
		Suara penjelasan materi direkam ulang tanpa menambahkan musik di latar belakang.



Space di sebelah soal terlalu kosong.



Ditambahkan animasi bergerak yang akan muncul ketika jawaban dari pertanyaan quiz di klik.

Tidak ada rangkuman untuk materi yang dibahas pada tiap topik di dalam media pembelajaran POINTTER.

Perlu dibuatkan rangkuman untuk materi yang dibahas atau dijelaskan.



Dibuat rangkuman materi untuk setiap topik materi yang dibahas di dalam media pembelajaran POINTTER.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para validator, kemudian hasil penilaian dari validator dilakukan analisis menggunakan formula aiken, dan didapatkan hasil validitas atau kelayakan produk yang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Media Pembelajaran POINTTER

Aspek yang Diamati	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Ket
	I	II	III						
Materi	48	42	48	36	30	36	102	0,94	TINGGI
Media	81	81	88	59	59	66	184	0,93	TINGGI
Pembelajaran	60	55	55	45	40	40	125	0,93	TINGGI
Rerata								0,93	TINGGI

Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai validasi, media pembelajaran POINTTER dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di kelas 4, khususnya pada materi Gaya di Sekitar Kita. Hasil analisis kelayakan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Setelah dilakukan validasi produk dan diketahui bahwa media POINTTER valid dan layak digunakan untuk pembelajaran, tahap selanjutnya adalah implementasi media. Pada tahap implementasi ini, motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas 4 di dua sekolah untuk menilai dampak media pembelajaran POINTTER terhadap motivasi mereka. Kisi-kisi motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-Kisi Motivasi Belajar (Krismony, Parmiti, dan Japa, 2020)

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item Pertanyaan
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Aktif dalam belajar	3
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	3
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran	3
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Mendapatkan prestasi di kelas	3

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket motivasi belajar yang diisi oleh para siswa, kemudian dilakukan pengujian terkait efektivitas media pembelajaran POINTTER terhadap motivasi belajar siswa. Uji efektivitas media POINTTER terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode statistik uji parametrik. Uji parametrik dianalisis dengan menggunakan *SPSS Statistics 23*. Tahapan dalam analisis parametrik terhadap data motivasi belajar meliputi

uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil analisis data motivasi untuk uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Test of Normality

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,190	35	,003	,943	35	,067
POST TEST	,158	35	,027	,943	35	,068

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah didapatkan hasil dari test normalitas bahwa data terdistribusi normal, barulah dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil untuk uji homogenitas yang dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

Tabel 8. Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
,018	1	68	,894	

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua variabel data yang telah diperoleh dan didapatkan hasil bahwa data terdistribusi normal dan homogen, barulah dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji *paired sample t-test*. Hasil dari uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 9 berikut:

Tabel 9. Paired Sample Test

		Paired Samples Test						
		Paired Differences						
				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Difference			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-1,40000	2,06084	,34835	-2,10792 - ,69208	-4,019	34	,000

Pembahasan

Analysis, pada tahap analisis dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo serta penyebaran angket kepada siswa kelas 4 untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Narasumber bisa menjabarkan jawaban yang bebas dan sesuai hati sesuai perspektifnya (Winarni, 2018). Hasil wawancara dengan guru IPAS menunjukkan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku cetak dan papan tulis, dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital atau teknologi dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran disebabkan karena banyaknya aktivitas yang dilakukan dalam pembuatan media serta menghabiskan banyak waktu, sehingga guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran yang ada yakni buku cetak dan papan tulis.

Angket kebutuhan media yang diberikan kepada siswa juga menunjukkan bahwa guru kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kehilangan semangat selama pembelajaran berlangsung. Keterbatasan guru dalam penggunaan

media pembelajaran menjadi penyebab sulitnya siswa memahami materi yang diberikan oleh guru (Anggraeni et al., 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran di kelas.

Design, pada tahapan desain ini peneliti melakukan studi literatur mengenai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran di kelas. Peneliti membuat *storyboard* terkait media yang akan dikembangkan, dalam hal ini adalah media POINTTER (*PowerPoint* Otentik dan Interaktif). Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan media yang akan di kembangkan.

Develop, pada tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang peneliti lakukan yakni pembuatan media pembelajaran, validasi kelayakan produk. Media pembelajaran POINTTER dikembangkan untuk pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas 4 SD pada materi gaya di sekitar kita. Setelah media selesai dikembangkan, kemudian dilakukan validasi pada produk yang dikembangkan oleh validator ahli. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dari segi media, materi dan pembelajaran (Mutia & Mulyawati, 2021). Validator ahli untuk media pembelajaran POINTTER ini adalah 2 orang dosen yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 orang guru IPAS yang telah berpengalaman dalam mengajar.

Implement, tahap implementasi adalah praktik umum untuk mempersiapkan guru dan siswa (Hidayat dan Nizar, 2021). Tahap implementasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah rancangan satu kelompok dengan pengukuran pra dan pasca perlakuan tanpa kelas kontrol (*One-group pretest posttest-only design*). Uji coba ini diterapkan di 2 Sekolah Dasar, yakni SD Muhammadiyah 1 Kalirejo dan SD Negeri 2 Kalirejo dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas 4 di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo dan 8 siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Kalirejo. Kedua sekolah dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni sekolah yang terdapat di kecamatan yang sama dan memiliki akreditasi sekolah yang sama.

Peneliti menggunakan media pembelajaran POINTTER (*PowerPoint* Otentik dan Interaktif) yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil atau nilai setelah perlakuan. Sedangkan untuk hasil atau nilai pra perlakuan, guru melakukan pembelajaran dengan media buku cetak dan papan tulis yang biasa digunakan guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran sebelum menggunakan media POINTTER, peneliti bertindak sebagai *observer* saat guru mengajar di dalam kelas. Sedangkan saat pembelajaran menggunakan media POINTTER, guru bertindak sebagai *observer* dan mengamati kondisi kelas saat media diuji coba.

Saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media POINTTER di SD Muhammadiyah 1 Kalirejo, peneliti menggunakan *chrome book* yang dimiliki oleh sekolah agar siswa juga dapat terlibat langsung pada proses pembelajaran. 28 siswa yang hadir dibagi kedalam 5 kelompok dengan 1 buah *chrome book* di masing-masing meja. Kemudian setiap siswa dari tiap kelompok bergantian menggunakan *chrome book* yang sudah terdapat media pembelajaran POINTTER. Pada sekolah kedua yakni SD Negeri 2 Kalirejo karena terkendala oleh *chrome book*, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan laptop peneliti dengan dibantu proyektor. 8 orang siswa secara bergantian maju kedepan untuk mengklik tombol yang muncul dari proyektor. Selain itu, siswa di kedua sekolah juga diminta untuk menjawab *quiz* yang terdapat dalam media pembelajaran.

Evaluasi, tahap akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengkaji dan menilai efisiensi proses serta produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, pada tahap evaluasi ini, dilakukan analisis data untuk menilai keefektifan media pembelajaran POINTTER yang dikembangkan terhadap motivasi belajar. Motivasi siswa diuji dengan menggunakan angket berupa kuisisioner yang

ditujukan kepada siswa kelas 4 yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media POINTTER. Peningkatan motivasi belajar dapat menghasilkan kesuksesan dan pencapaian dalam belajar yang signifikan (AlFath & Sugito, 2021).

Salah satu syarat utama dalam analisis statistik parametrik adalah terpenuhinya kenormalan data (Quraissy, 2022). Pengujian normalitas data motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, karena jumlah data penelitian yang digunakan kurang dari 50. Berdasarkan uji normalitas, dapat diketahui bahwa data yang digunakan pada saat pretest dan posttest terdistribusi normal dengan nilai signifikansi (Sig.) untuk nilai pretest sebesar $0,067 > 0,05$. Sedangkan untuk nilai posttest adalah sebesar $0,068 > 0,05$. Dengan menggunakan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika Sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka data penelitian terdistribusi normal.
2. Jika Sig. (signifikansi) $< 0,05$, maka data penelitian tidak terdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa sekumpulan data yang dianalisis berasal dari populasi yang keanekaragamannya tidak berbeda secara signifikan (Matondang, 2013). Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa bersifat homogen. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (Sig.) yang didapatkan adalah sebesar $0,894 > 0,05$, dengan pedoman pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data bersifat homogen.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data tidak homogen.

Uji *paired sampel t-test* adalah analisis data dimana dua pengukuran dilakukan pada subjek yang sama untuk menguji efek atau perlakuan tertentu. Karakteristik yang paling umum dari kasus berpasangan adalah bahwa individu (subjek penelitian) menerima dua perlakuan yang berbeda (Syafriani et al., 2023). Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran POINTTER yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena terjadi peningkatan nilai motivasi belajar siswa dari sebelum menggunakan media pembelajaran POINTTER dan setelah menggunakan media pembelajaran POINTTER.

Guna meningkatkan motivasi belajar, penting untuk menerapkan model atau pendekatan pendidikan yang menarik sehingga bisa mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pengajaran (Andini et al., 2024). Oleh sebab itu, keterlibatan siswa yang tinggi dalam proses belajar menghasilkan hasil yang baik (Mardianto, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran POINTTER (*PowerPoint Otentik dan Interaktif*) ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran guru di dalam kelas dengan rerata nilai untuk validitas prosuk adalah sebesar 0,93 yang berarti tinggi (sangat valid). 2) Motivasi belajar siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran POINTTER, yang berarti media pembelajaran POINTTER yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran otentik dan interaktif ini akan memotivasi siswa selama proses pembelajaran, serta memotivasi guru untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui

- Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1394>
- An Nabil, N. R., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Pedagogia*, 25(2), 184. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>
- Andini, M. S., Herianto, E., Sawaludin, & Sumardi, L. (2024). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay berbantuan Media Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn di SMPN 01 Taliwang. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 244–252.
- Andri, N. A., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 169–175. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16481>
- Anggraeni, R., Andriana, E., & Syachuroji, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN Serdang Kulon IV. *Elementary School Journal*, 11(1), 161–170.
- Arumsari, D. M. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 111–119. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2118>
- Chaeruman, U. A. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–15. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>
- 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>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>
- Lesmana, Y., Hani, S. U., Nurmasyanti, L. D., Agustian, R., & Hasan, I. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.885>
- Mardianto. (2023). Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Memanfaatkan Objek Lingkungan Sekitar Pada Menggambar Motif Ragam Hias Flora Dan Fauna. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2066>
- Matondang, Z. (2013). *Pengujian Homogenitas Varians Data*. Taburlaasa PPS UNIMED, 22(1), 1–12.
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V Sdn Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-*
- Copyright (c) 2024 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Pratiwi, D., Rosa, F. O., & Aththibby, A. R. (2023). Elaborasi Prrofesionalisme Guru Melalui Media Pembelajaran. *Biolova*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.24127/biolova.v4i1.3390>
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Quraissy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Riani, P. F., Puspita, A. M. I., & Nurmallasari, W. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Edupoint (Education Powerpoint) Melalui Pendekatan Etnopedagogik Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 39–49. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.199>
- Rosa, F. O., & Aththibby, A. R. (2021). Exploring Collaborative Problem-Solving Competency of Junior High School Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(3), 231–242. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i3.5856>
- Rosa, F. O., Hartati, U., & Kuswono, K. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Online Berbasis Local Wisdom untuk Guru SMP Negeri 3 Batanghari. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 377. <https://doi.org/10.24127/sss.v6i2.2195>
- Rosa, F. O., Mundilarto, & Wilujeng, I. (2020). The conception of local wisdom value of Piil Pesenggiri (Indonesia) and scientific attitudes. *Revista ESPACIOS*, 41(30), 259–268. <https://www.revistaespacios.com>
- Rosa, F. O., Mundilarto, Wilujeng, I., & Mujriah. (2020). The integration of collaborative problem solving with “piil pesenggiri” local wisdom to build scientific attitudes. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5246–5256. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081125>
- Sartika, A. D., Cindika, P. A., Bella, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa SD/MI. *Journey: Journal of Development and Reseach in Education*, 3(2), 51–65.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. CV.Eureka Media Aksara, 1–50.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas, Research and Development*. Bumi Aksara.