

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VIII

Agus Priya Aldiyaksa¹, Yusawinur Barella², Sri Buwono³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

¹email: aguspriya@student.untan.ac.id

²email: yusawinurbarella@untan.ac.id

³email: sri.buwono@fkip.untan.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 28 Maret 2023

Revisi, 20 April 2023

Diterima, 28 Agustus 2023

Publish, 15 September 2023

Kata Kunci :

Multimedia

Interaktif

PowerPoint

ABSTRAK

Studi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendesain dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk pembelajaran IPS di kelas VIII. Jenis penelitian yang diterapkan pada studi ini adalah Research and Development (R&D). Dalam mencapai tujuan, studi ini mengembangkan multimedia interaktif dengan berlandaskan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), dengan spesialisasi hanya tiga tahap awal yang dilakukan. Tahap *Analysis* yaitu menganalisa permasalahan dan kebutuhan sebagai acuan pengembangan. Tahap *Design* yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, pengumpulan bahan yang diperlukan, dan menyusun instrumen penilaian produk. Tahap *Development* yaitu pembuatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Alat pengumpulan data menggunakan angket yang divalidasi oleh pakar media, pakar materi terkait, serta guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase penilaian dari pakar media yaitu 81,66% terinterpretasi "Sangat layak", pakar materi dengan persentase penilaian yaitu 100% terinterpretasi "Sangat layak", dan guru mata pelajaran IPS kelas VIII dengan persentase penilaian sebesar 92,94% terinterpretasi "Sangat layak". Dari hasil tersebut, didapatkan rerata persentase penilaian yaitu 91,53% dengan keputusan "Sangat layak".

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Agus Priya Aldiyaksa

Universitas Tanjungpura

aguspriya@student.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas akan dapat menghasilkan pelajar yang berkualitas pula. Dalam mencapai target ini, peran guru sebagai tenaga pendidik sangat diperlukan sehingga hal ini menuntut guru agar menghasilkan metode pembelajaran yang efektif agar tidak membosankan (Rubiyatno & Suryadi, 2022). Guru yang berkualitas dapat mempengaruhi peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih tinggi. Tidak hanya sebatas mengajar, guru juga berperan sebagai mediator, motivator, serta fasilitator. Dalam perannya sebagai fasilitator, guru berkontribusi untuk meningkatkan kapabilitas dan kompetensi peserta didik. Guru juga dituntut untuk menciptakan inovasi yang dapat menarik siswa untuk belajar sembari mendapatkan pengalaman baru. Penyediaan media serta sumber belajar merupakan

salah satu cara guru untuk merealisasikan dirinya sebagai fasilitator (Arfandi & Samsudin, 2021), salah satunya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu dari sekian mata pelajaran yang mulai diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pada tingkat SMP, bidang studi ini adalah kombinasi dan simplifikasi dari beberapa ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, serta sosiologi (Febriani, 2021). Melalui pelajaran IPS, siswa dapat meningkatkan pengetahuan mengenai perubahan dan permasalahan sosial yang ada di lingkungannya serta memiliki keterampilan dalam menyikapi dan menanggulangi hal tersebut (Nursoviani, Sahal & Ambara, 2019). Mengingat mata pelajaran IPS memuat ilmu-ilmu krusial seperti ekonomi, geografi,

sejarah, dan sebagainya, maka pelajaran ini wajib tertuang dalam kurikulum pendidikan dasar hingga menengah dengan tujuan untuk meningkatkan wawasan serta kecakapan siswa akan situasi sosial dalam masyarakat (Fatahullah, 2016). Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tersebut, peran guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan baik sangatlah dibutuhkan agar pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan oleh siswa.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan. Salah satu cara untuk mendorong pemikiran dengan teknologi adalah dengan cara pemecahan masalah menggunakan teknologi (Kumar, 2016). Salah satu kompetensi digital pendidik abad 21 adalah *educational content creation*, di mana pendidik dituntut untuk berkreasi dalam menghasilkan media pembelajaran seperti program aplikasi, animasi pembelajaran, presentasi interaktif, dan sebagainya (Prayogi & Estetika, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat perantara komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam memberikan informasi sehingga kedua subjek tersebut dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran (Mustaqim, 2016; Umar, 2014). Selain itu, media tersebut menjadi perangkat baik *software* maupun *hardware* yang dapat memfokuskan perhatian dan meningkatkan antusias belajar para pelajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien (Elpira & Ghufron, 2015). Pengelompokan media pembelajaran menurut Fikri & Madona (2018) yaitu, media audio, yaitu media yang berkenaan dengan suara; media visual, yaitu media yang melibatkan indera penglihatan seperti gambar; media audiovisual, yaitu perpaduan antara media audio dan visual seperti televisi; media animasi, adalah rangkaian gambar yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak; multimedia, merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti audio, visual, dan animasi yang saling terintegrasi.

Multimedia interaktif adalah asosiasi dari sejumlah jenis media seperti gambar, teks, audio, video, dan animasi yang difungsikan dalam proses belajar dan mengajar serta memiliki alat yang dapat dikendalikan oleh penggunanya (Deliany, Hidayat & Nurhayati, 2019; Manurung, 2020). Penggunaan multimedia interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi kepada pelajar dan menciptakan proses belajar mengajar yang aktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan sekarang ini adalah PowerPoint. PowerPoint menurut Muthoharoh (2019) merupakan aplikasi yang dapat mengkombinasikan multimedia seperti audio, video, animasi, teks dan sebagainya dalam menampilkan presentasi. PowerPoint merupakan program aplikasi yang digunakan dalam merancang presentasi dalam bentuk slide dengan berbagai fitur yang dapat mempermudah

penggunaannya (Mabruri & Hamzah, 2020). PowerPoint merupakan media presentasi yang paling familiar digunakan untuk mengelola gambar, warna, teks maupun animasi sehingga tampilan presentasi menjadi menarik (Maryatun, 2015). PowerPoint sebagai media pembelajaran dapat menyajikan sesuatu yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga materi pelajaran dapat disampaikan secara maksimal.

Bersumber pada hasil pengamatan awal yang pada SMP Negeri 3 Pontianak, guru bidang studi IPS di kelas VIII masih kekurangan multimedia interaktif untuk menunjang proses belajar dan mengajar. PowerPoint yang digunakan guru sebagai media pembelajaran tidak interaktif karena hanya menampilkan teks dan gambar saja sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bersikap apatis dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memilih PowerPoint sebagai dasar untuk mengembangkan media interaktif dengan alasan karena program aplikasi ini sudah sering digunakan oleh guru maupun peserta didik sehingga tidak sulit dalam pengoperasiannya. Dimana, multimedia interaktif yang terdiri atas beragam media dan sesuai dengan gaya belajar siswa menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Subiyantoro & Mulyani, 2017).

Peneliti melakukan penelitian pengembangan di SMP Negeri 3 Pontianak, karena disekolah tersebut memiliki fasilitas berupa komputer atau laptop yang memadai untuk menggunakan multimedia interaktif, serta guru dan sebagian besar peserta didik dapat mengoperasikan komputer atau laptop yang digunakan untuk menjalankan multimedia interaktif. Namun dalam proses pembelajaran, guru masih kekurangan multimedia interaktif yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* atau ditransliterasikan sebagai penelitian dan pengembangan. Metode ini merupakan salah satu metode penelitian yang cukup sering digunakan dalam lingkup pendidikan yang mana berfokus untuk menghasilkan produk serta mengevaluasi efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2016). Tambahan pula, metode ini berbeda dengan metode-metode lainnya yang hanya berfokus untuk mengumpulkan input atau masukan untuk peningkatan kedepannya, melainkan berfokus dalam menciptakan produk yang dapat dimanfaatkan. Dalam ranah ini, produk pendidikan yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPS.

Model yang digunakan dalam penerapan R&D adalah ADDIE yang merupakan abreviasi dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi),

dan *Evaluation* (Evaluasi). ADDIE telah menjadi salah satu model pengembangan yang paling umum diterapkan untuk menghasilkan desain secara efektif. ADDIE ini sendiri dapat diterapkan untuk proses mengembangkan produk apapun bahkan untuk guru dalam mengembangkan desain pengajaran yang efektif dan efisien (Aldoobie, 2015). Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan tiga tahap awal pada ADDIE mengingat bahwa riset ini hanya bertujuan untuk mengembangkan produk serta mendapati penilaian kelayakan produk oleh para ahli, tidak sampai pada penilaian keefektifan penggunaan produk.

Adapun tahap-tahap penelitian pengembangan ADD (*Analysis, Design dan Development*) pada studi ini seperti yang dipaparkan berikut:

a. Tahap *Analysis*

Tahap ini adalah tahap mula yang dilaksanakan untuk menganalisis perlunya pengembangan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dengan tujuan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan dan kebutuhan yang berkaitan dengan fokus pada studi ini. Hasil analisis ini digunakan untuk menetapkan produk pendidikan yang akan dikembangkan, yaitu multimedia interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran IPS.

b. Tahap *Design*

Tahap berikutnya yaitu merancang semua aspek yang diperlukan untuk merancang multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Pada fase ini, peneliti menghimpun sumber-sumber pendukung yang diperlukan dalam pembuatan multimedia interaktif melalui aplikasi PowerPoint. Peneliti menyusun materi yang akan disajikan dalam multimedia interaktif dan membuat *flowchart* serta *storyboard*. *Flowchart* adalah bagan yang berfungsi dalam memaparkan alur multimedia interaktif secara ringkas, sedangkan *storyboard* merupakan visualisasi dari alur multimedia interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, beberapa instrumen disusun dengan tujuan memperoleh penilaian atas produk kepada pakar media, pakar materi, serta guru terkait.

c. Tahap *Development*

Tahap ini adalah proses dimana multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, kini dikembangkan. Setelah pembuatan produk, selanjutnya produk divalidasi untuk mendapatkan data kelayakan produk dan mendapatkan saran, kritik, serta komentar untuk perbaikan produk. Validasi ini dikerjakan oleh pakar media, pakar materi, dan guru terkait. Berdasarkan input yang diberikan oleh para validator, peneliti melakukan revisi untuk menghasilkan produk yang efektif dan fisibel.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada proses pengembangan produk ini berupa kuesioner. Kuesioner yaitu cara untuk menghimpun data yang berisi beberapa pertanyaan maupun pernyataan untuk diisi oleh responden (Sugiyono, 2016). Angket didistribusikan untuk memperoleh data

berupa nilai kelayakan multimedia dari pakar media, pakar materi, serta guru mata pelajaran IPS kelas VIII mengenai multimedia interaktif ini.

Data yang diraih pada studi ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan input berupa masukan dari pakar media, pakar materi dan guru pada instrumen penilaian produk. Sedangkan data kuantitatif merupakan data penilaian kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dari para pakar yang sama.

Pengukuran hasil angket kelayakan media yang diterapkan dalam studi ini adalah skala Likert dimana alternatif jawabannya yaitu: Sangat Sesuai (SS) = 5, Sesuai (S) = 4, Kurang Sesuai (KS) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1. Data yang terkumpul lalu dihitung untuk mendapatkan persentase penilaian menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase nilai yang diperoleh

$\sum X$ = jumlah nilai total yang diperoleh pada setiap pertanyaan

$\sum Xi$ = total nilai ideal (tertinggi)

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, hasil nilai persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala kelayakan multimedia interaktif

Tingkat ketercapaian	Kualifikasi	Keputusan
< 20%	Sangat rendah	Sangat tidak layak, perlu revisi
21–40%	Rendah	Tidak layak, perlu revisi
41–60%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
61–80%	Tinggi	Layak, perlu revisi
81–100%	Sangat tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi

(Riduwan, 2018)

Berdasarkan skala yang dipaparkan tersebut, multimedia interaktif yang dihasilkan harus berada pada persentase minimal 60% agar dinyatakan fisibel atau berkualifikasi tinggi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mencapai keberhasilan pada studi ini, model pengembangan ADDIE telah diterapkan. Namun, fokus studi ini hanya melaksanakan tiga tahap awal (ADD) mengingat tujuannya adalah mengembangkan produk serta mendapatkan penilaian kelayakan atas produk tersebut dan tidak sampai pada penilaian keefektifan penggunaan produk multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Berikut adalah pemaparan hasil yang diperoleh pada setiap tahap ADD:

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini, data mengenai permasalahan dan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri Pontianak diperoleh melalui observasi yang dilakukan. Data yang didapatkan menunjukkan bahwa guru mata pelajaran IPS kelas VIII dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan multimedia interaktif, guru menggunakan PowerPoint

biasa yang hanya berisi teks dan gambar serta buku paket IPS kelas VIII sebagai media pembelajarannya. Perihal tersebut memicu sikap pasif siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada materi “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia”, peneliti memilih materi ini karena terdapat materi mengenai silsilah dan kronologi kemunculan bangsa barat ke Indonesia yang dapat diringkas ke dalam poin-poin penting sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal. Peneliti memilih PowerPoint sebagai dasar pengembangan karena program aplikasi ini umum digunakan oleh guru dan peserta didik sehingga cukup familiar dalam pengoperasiannya. SMP Negeri 3 Pontianak dan sebagian besar peserta didik juga memiliki sarana seperti komputer atau laptop yang memadai untuk menjalankan multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang dihasilkan menampilkan gambar, video, audio, animasi, teks dan quiz interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat menarik perhatian siswa.

b. Tahap Design

Tahap *design* adalah tahap perancangan multimedia interaktif dimana peneliti membuat *flowchart* yang menunjukkan alur multimedia interaktif dan *storyboard* sebagai sketsa awal pembuatan multimedia interaktif, peneliti juga mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses pengembangan multimedia interaktif (seperti materi, gambar, animasi, audio, video), serta menyusun instrumen untuk menilai produk.

c. Tahap Development

1) Pembuatan multimedia interaktif

Tahap pembuatan multimedia interaktif yaitu dengan merangkai semua bahan-bahan seperti materi, gambar, audio, video dan animasi dalam tiap-tiap *slide* menjadi multimedia interaktif menggunakan *software* Microsoft PowerPoint. Tiap-tiap *slide* yang terdapat dalam multimedia interaktif ini memiliki tombol-tombol yang berfungsi untuk membuka atau menuju *slide* yang sesuai dengan nama tombol tersebut. Tombol-tombol tersebut diberikan fitur “*hyperlink to*” yang terdapat pada menu Insert → Action.



Gambar 1. Fitur hyperlink to

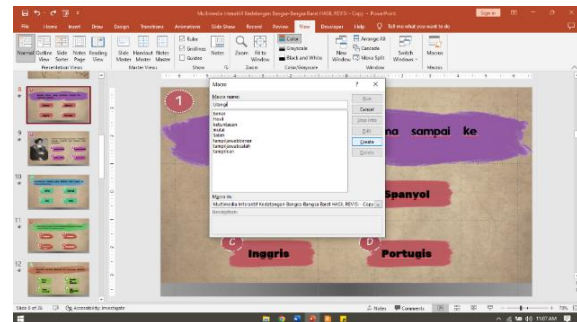
Gambar tersebut merupakan pemberian fungsi dari fitur “*hyperlink to*” pada salah satu tombol yang berfungsi untuk berpindah *slide* sesuai dengan perintah yang diberikan pada tombol tersebut.

Fitur *lainnya* yang digunakan adalah fitur makro, fitur makro ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem otomatis.



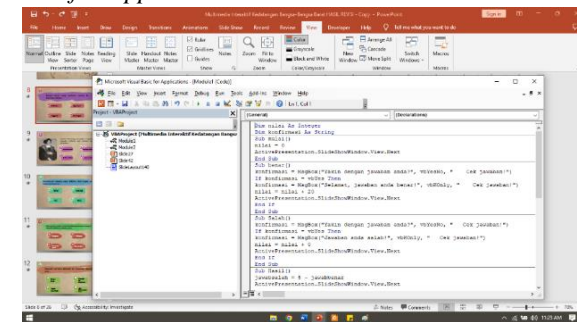
Gambar 2. Fitur makro

Pada gambar tersebut menunjukkan letak dimana fitur makro ini tersedia, fitur makro ini tersedia pada menu View → Macros.



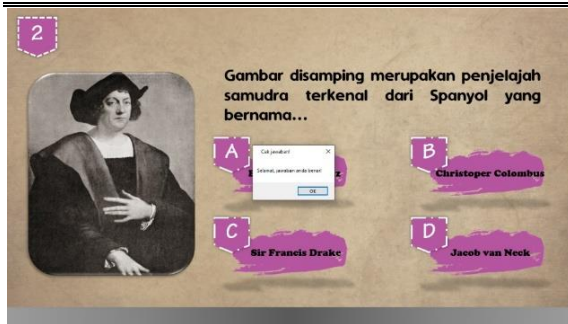
Gambar 3. Menggunakan fitur makro

Dengan mengklik fitur makro tersebut maka akan muncul kotak dialog seperti gambar diatas. Melalui kotak dialog tersebut kita diminta untuk memberikan nama dari sistem otomatis yang akan digunakan pada *slide*. Jika nama sudah diberikan maka tombol *Create* akan otomatis aktif, tombol *Create* ini akan mengarahkan pada *Microsoft Visual Basic for Applications*.



Gambar 4. Microsoft Visual Basic for Applications

Pada gambar tersebut merupakan tampilan dari *Microsoft Visual Basic for Applications*. Sistem otomatis yang terdapat dalam multimedia interaktif ini berjalan dengan menggunakan kode pemrograman yang ditambahkan pada kolom *module* di *Microsoft Visual Basic for Applications*.



Gambar 5. Salah satu tampilan quiz

Pada gambar tersebut merupakan pengaplikasian dari fitur makro yang dibuat. Fitur makro ini digunakan pada bagian quiz yang apabila pengguna pada saat menjawab atau mengklik tombol jawaban maka akan muncul kotak dialog yang menampilkan pesan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah.



Gambar 6. Bagian Cek nilai

Pada gambar tersebut merupakan bagian akhir dari quiz yang menampilkan akumulasi dari jumlah jawaban yang benar atau salah serta nilai yang didapatkan oleh pengguna. Akumulasi jawaban benar atau salah serta nilai yang ditampilkan merupakan hasil dari sistem otomatis yang telah dibuat sebelumnya.

Hasil desain dari *software* Microsoft PowerPoint ini disimpan dalam bentuk *file extension* *.ppsm (*Microsoft PowerPoint Macro-Enabled Slide Show*) dikarenakan ada fitur makro yang aktif didalamnya serta untuk mencegah pengguna mengedit isi dari multimedia interaktif. Apabila disimpan dalam bentuk *file extension* *.pptx (*Microsoft PowerPoint Presentation*) maka fitur makro tidak dapat berjalan dan pengguna dapat mengedit isi dari multimedia interaktif.

2) Validasi multimedia interaktif

Multimedia interaktif berbasis PowerPoint divalidasi oleh 3 orang yang terdiri dari 1 pakar media, 1 pakar materi, dan 1 guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Penilaian kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint ini menggunakan angket dalam bentuk lembar *checklist* berisikan skala Likert. Alternatif jawaban dari skala *Likert* ini adalah Sangat Sesuai (SS) = 5, Sesuai (S) = 4, Kurang Sesuai (KS) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1.

a) Pakar media

Validasi oleh pakar media sangat bermanfaat dalam penilaian kelayakan desain tampilan serta memberikan komentar atau saran untuk memperbaiki multimedia interaktif. Adapun persentase hasil validasi yang diperoleh adalah 81.66% dengan keputusan "Sangat layak".

Selain memberikan penilaian, pakar media juga memberikan komentar atau sarannya terhadap multimedia interaktif yang dihasilkan, dengan bunyi: "Huruf yang digunakan harus lebih jelas lagi, baik dari segi *style* maupun warna. Tombol navigasi atau menu diberi keterangan agar *user* tidak kebingungan saat menggunakan media." Komentar atau saran yang diberikan oleh pakar media ini ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai input untuk merevisi produk.

b) Pakar materi

Validasi oleh pakar media sangat krusial dalam penilaian kelayakan isi materi pembelajaran serta *memberikan* komentar atau saran untuk memperbaiki multimedia interaktif. Berdasarkan hasil validasi ini, persentase yang didapatkan yakni 100% dengan keputusan "Sangat layak".

Selain memberikan penilaian, pakar materi juga *menyampaikan* komentar atau sarannya terkait multimedia interaktif yang dihasilkan, dengan bunyi: "Perlu divariasikan lagi terkait bentuk tes sebagai evaluasi." Komentar atau saran yang diberikan pakar media ini ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai input untuk melakukan revisi.

c) Guru mata pelajaran IPS kelas VIII

Validasi oleh guru terkait digunakan untuk menilai kelayakan desain tampilan dan isi materi pembelajaran serta memberikan komentar atau saran untuk memperbaiki multimedia interaktif. Adapun persentase yang diperoleh pada validasi ini yakni 92,94% dengan keputusan "Sangat layak".

Selain memberikan penilaian, guru juga menyampaikan input terhadap multimedia interaktif yang dihasilkan, berbunyi "Multimedia pembelajaran yang dikembangkan disajikan dengan lengkap baik dari materi sampai pada penilaian. Diharapkan multimedia pembelajaran ini dapat digunakan secara berkelanjutan". Berdasarkan persentase penilaian dari pakar media, pakar materi dan guru mata pelajaran IPS kelas VIII, didapatkan rerata persentase penilaian sebesar 91,53% dengan keputusan "Sangat layak".

Hadirnya teknologi membuka banyak kemudahan untuk menunjang proses pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan untuk memantapkan atmosfer belajar yang aktif dan tidak monoton. Multimedia interaktif dapat menarik antusias siswa dengan menampilkan animasi serta ilustrasi yang menarik sehingga peserta didik dapat menerjemahkan konsep abstrak dari materi pelajaran (Munir, 2015). Interaksi yang diciptakan melalui multimedia interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan data yang abstrak sehingga peserta didik mudah mengaitkan dengan materi yang mereka pelajari (Rezeki & Ishafit, 2017). Pada penelitian ini,

multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan Microsoft PowerPoint disimpan dengan format media *.ppsm (*Microsoft PowerPoint Macro-Enabled Slide Show*) yang dimanfaatkan untuk belajar di dalam kelas maupun mandiri dengan bantuan perangkat komputer atau laptop.

4. KESIMPULAN

Multimedia interaktif berbasis PowerPoint dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE dengan pemfokusan hanya pada ketiga tahap awal yakni Analysis, Design, dan Development (ADD) karena tujuan dari studi ini adalah untuk mengembangkan produk serta memperoleh penilaian kelayakan produk tersebut. Kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint setelah divalidasi oleh pakar media, pakar materi, dan guru mata pelajaran IPS kelas VIII meraih perolehan sebesar 81,66% (Sangat layak), 100% (Sangat layak), dan 92,94% (Sangat layak), secara berturut-turut. Berdasarkan persentase penilaian dari ketiga ahli tersebut, didapatkan rerata persentase penilaian sebesar 91,53% dengan keputusan “Sangat layak”.

5. REFERENSI

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Arfandi, & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(2), 124–132. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1078>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8155>
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/2190>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(01), 61–66.

<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/196/185>

- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Kumar, D. D. (2016). Neuroscience Basis of Context in Multimedia Enhanced Problem-Based STEM Learning. *International Journal of Management Humanities and Social Sciences*, 1(2), 2–8. <http://theresearcherjournal.org/pdfs/01021220161.pdf>
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11–22. <https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 1–13.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. ALFABETA.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189–204. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>

- Riduwan. (2018). *Pengantar Statistika Sosial*. ALFABETA.
- Rubiyatno, R., & Suryadi, D. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bulutangkis di MTs Mujahidin Pontianak. *Musamus Journal of Physical Education and Sport*, 4(2), 140–149.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. ALFABETA.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144.
<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>