



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Husni Riyadi*^{1a}

¹Universitas Mulawarman, Jalan Banggeris, Kampus FKIP, Kota Samarinda

e-mail: ^ahusniriyadi69@gmail.com

*husniriyadi69@gmail.com

Received: 8 Juli 2024; Revised: 25 Februari 2025; Accepted: 21 April 2025

Abstract: This research aims to develop and determine the feasibility of interactive media in class VIII social studies subjects that can be used to support the learning process. The research method is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This research was carried out from January to February 2024. While the object of the research was interactive powerpoint media. This data collection technique uses questionnaires and interviews which are analyzed descriptively. The results of this research are interactive learning media for class VIII social studies subjects (1) the results of validation by material experts are included in the assessment criteria "Very Feasible", (2) the results of media expert validation are included in the assessment criteria "Very Feasible", (3) the results of small group trials are included in the assessment criteria "Very Feasible" and (4) the results of large group trials are included in the assessment criteria "Very Feasible". Conclusion, PowerPoint which is used as an interactive learning media in class VII social studies subjects is "worthy" of use.

Keywords: Research and Development; ADDIE; Learning Media; Powerpoint; Social Sciences.

Abstrak: Munculnya Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari 2024. Subjek pada penelitian ini adalah para ahli dan siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Muara Kaman. Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrumen angket dan wawancara. Hasil penelitian media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII (1) hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat Layak", (2) hasil validasi ahli media termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat Layak", (3) hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat Layak" serta (4) hasil uji coba kelompok besar termasuk dalam kriteria penilaian "Sangat Layak". Kesimpulan, *powerpoint* yang dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII "Layak" untuk digunakan.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan; ADDIE; Media Pembelajaran; Powerpoint; Ilmu Pengetahuan Sosial.

How to Cite: Riyadi, H (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(1), 81-90. <https://doi.org/10.21067/jip.v19i1.10442>

Copyright © 2025 (Husni Riyadi)

Pendahuluan

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Hal itu terbukti dengan maraknya peralatan canggih yang memudahkan kita dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dalam bidang pendidikan, perkembangan tersebut dapat dilihat melalui media

pembelajaran yang semakin beragam baik berupa media konvensional atau media yang berbasis teknologi (Cahyani, 2018:1). Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi merupakan salah satu sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar dalam proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang menarik, membangkitkan keinginan dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran (Liasari, 2017:43). Agar proses pembelajaran berhasil guru harus memilih media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk belajar serta memberikan pemahaman secara mudah tentang konsep dasar yang benar dan nyata dengan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar (Fitriyani, Tontowi, dan Basri, 2017:2). Dari berbagai pilihan media pembelajaran salah satu yang menarik adalah media *powerpoint*.

Media *powerpoint* merupakan salah satu media berbasis teknologi yang sudah akrab dengan dunia pendidikan, sehingga guru tidak kesulitan dalam penggunaannya dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang terdapat banyak teori atau penjelasan. Dengan media *powerpoint* siswa tidak akan merasa bosan dengan penjelasan materi yang disampaikan karena materi yang disampaikan dengan media *powerpoint* akan lebih menarik (Khaerunnisa, 2018:33). Selain itu terdapat hal-hal yang mendukung media *powerpoint* layak digunakan sebagai media pembelajaran yaitu penggunaan waktu yang efisien, membantu menjelaskan materi dengan mudah, dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Muthoharoh, 2019:27).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 06 Desember 2023 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Muara Kaman, guru tersebut menyampaikan penggunaan media pembelajaran saat mengajar mata pelajaran IPS adalah media buku dan sesekali menggunakan media *powerpoint*. Namun dalam penggunaan media *powerpoint*, guru merasa tampilan media yang diperlihatkan masih belum dapat menarik minat siswa, hal ini dikarenakan guru belum dapat membuat media *powerpoint* secara maksimal agar terlihat menarik dan interaktif saat ditampilkan di kelas serta juga dapat dijadikan sumber belajar siswa dirumah. Pengalaman dari siswa selama ini proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas oleh guru mata pelajaran IPS dengan menggunakan media buku sehingga penyampaian materi yang bersifat konseptual menyebabkan siswa sulit memahami materi dan ketidakaktifan siswa sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar. Sikap yang ditunjukan oleh siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik cenderung menimbulkan rasa bosan pada proses pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran IPS untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Setelah mengetahui tentang masalah yang dihadapi guru dan siswa, penulis memberikan solusi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang akan membantu dalam pembelajaran IPS dengan alasan bahwa media *powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan tampilan yang modern dan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan serta bisa diakses dimana saja (Putri dan Rezkita, 2019:685). Hal ini didukung dengan penelitian Ahdar, (2018:294) penggunaan media *powerpoint* merupakan salah satu upaya yang efektif dalam mempermudah dan menarik minat belajar siswa. Pembelajaran IPS yang akan ditampilkan menggunakan media *powerpoint* akan mendukung gaya belajar siswa serta dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga menimbulkan semangat antusiasme belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah memilih media pembelajaran untuk dikembangkan penulis memilih model pengembangan ADDIE. Alasan pemilihan model ini karena model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar (Swastika, 2019:16). Model ADDIE juga memiliki langkah-langkah yang mudah untuk diterapkan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif *powerpoint*.

Pemilihan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif *powerpoint*

adalah keunggulan dan keterbatasan antarruang dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN. Alasan pemilihan materi IPS adalah materi yang digunakan dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran interaktif *powerpoint* karena memiliki karakter konseptual yang mudah dideskripsikan dan mudah dikembangkan. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengartikan media sebagai alat komunikasi dan informasi. Karo dan Rohani (2018:93) menjelaskan media merupakan alat yang membantu dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai perantara guru kepada siswa dalam penyampaian bahan pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tafonao (2018: 105) yang menjelaskan bahwa media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Dari pendapat kedua ahli di atas terdapat persamaan tentang media yaitu kesamaan kegunaan media yang digunakan guru kepada siswa untuk menyampaikan bahan pelajaran atau informasi belajar. Jadi dapat disimpulkan media adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Nurrita (2018:174) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar informasi tentang pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Sedangkan menurut Nurdyansyah (2019:47) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran. Penggunaan media pada proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, membantu menyajikan materi secara sistematis dan menarik, mempermudah dalam menganalisis materi, dan mempermudah mendapatkan informasi bagi siswa (Ahdar, 2018:292)

Media merupakan penggabungan dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan. Nurrita (2018:177) mengemukakan tentang media pembelajaran berfungsi dalam proses pembelajaran dengan cara, Mengabadikan suatu objek atau peristiwa tertentu. Memperjelas bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi konkret. Membantu dalam menyampaikan informasi secara sistematis. Mempermudah proses pembelajaran dalam ruang dan waktu. Menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Nurdyansyah (2019:64) Berbagai paparan di atas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak. Namun secara lebih rinci dan untuk media pembelajaran berfungsi untuk Menigkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, Meningkatkan minat belajar siswa, Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, Mengatasi cara belajar siswa yang beragam, Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, Meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Karo dan Rohani (2018:95) mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sebagai Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, Efisiensi dalam waktu dan tenaga, Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Nurrita (2018:178) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai, Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam menampilkan materi secara sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2017:3) ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran antara lain sebagai Media grafis, berupa gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun, model kerja, *mockup*, dan *diorama*. Media proyeksi, seperti *slide*, *film strips*, dan penggunaan proyektor, Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dalam memilih media pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Sudjana dan Rivai, 2017:4). Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dukungan terhadap isi bahan ajar, artinya media yang dipilih sesuai dengan bahan ajar yang telah guru siapkan untuk membantu siswa memahami materi saat proses pembelajaran. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang dipilih setidaknya mudah dibuat oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran. Nurrita (2018:182) terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran sebagai Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Dapat dikombinasikan dengan bahan ajar. Kemudahan dalam memperoleh media. Memiliki keterampilan dalam menggunakan media. Maka guru harus mempertimbangkan untuk penggunaan media pembelajaran dikelas (Rahma, 2019:93) yaitu, Tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan media, Sasaran pengguna media, Guru harus tahu karakteristik media yang digunakan agar dapat disesuaikan dengan penggunaan media saat di kelas, guru harus meluangkan waktu untuk persiapan media, pembuatan media serta waktu penyajian media pembelajaran, pembiayaan pengadaan media, jangan sampai media yang dipilih memakan banyak biaya, tersedianya fasilitas pendukung media yang terdapat dalam lingkungan belajar.

Menurut Yanto (2019:77) media pembelajaran interaktif adalah suatu alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling memberikan aksi dan reaksi. Sedangkan menurut Ulfa (2020:31) media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikan keterampilan yang dimiliki dan menerima umpan balik terhadap materi yang disajikan. Kelebihan dari media pembelajaran interaktif adalah berisi kombinasi antar *teks*, *grafis*, *video* dan *audio* yang tentunya akan lebih menarik.

Poerwanti dan Mahfud (2018:267) *Microsoft powerpoint* merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi. *Microsoft powerpoint* digunakan sebagai media komunikasi yang menarik sehingga siswa merasa tidak bosan dengan suasana belajar karena guru selalu memberikan suasana belajar dengan media pembelajaran yang terus berbeda-beda. Mengoptimalkan *Microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam *Microsoft powerpoint* untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Pada *Microsoft powerpoint* banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, *audio*, animasi, efek yang dapat diatur sesuai selera penggunanya (Misbahudin, Rochman, Nasrudin, dan Solihati 2018:44). Dengan menggunakan media *powerpoint* tentu akan memberikan tampilan yang jauh lebih menarik. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan yang menarik. Fasilitas yang pertama adalah *background*. *Background* akan memperindah tampilan *powerpoint*. Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas animasi, gambar-gambar dan teks yang akan muncul ke layar akan ditampilkan dengan cara yang menarik serta bervariasi. Dan tentunya masih banyak beberapa keunggulan lain (Ahdar, 2018:296).

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* and *Evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Walid, 2017:27). Menurut Swastika (2019:18) langkah-langkah pengembangan model ADDIE adalah Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan studi literatur dan studi lapangan, kemudian tahap desain yaitu membuat *storyboard*. Setelah itu, dilanjutkan dengan membuat media tersebut sesuai dengan desain yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, pada proses implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil terlebih dahulu, kemudian melakukan uji coba kelompok besar. Tahap akhir adalah evaluasi dengan melihat kelayakan serta membuat laporan. Penelitian ini dilaksakan pada bulan Januari hingga Februari 2024. Subjek pada penelitian ini adalah para ahli dan siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Muara Kaman, sedangkan objek penelitiannya adalah media interaktif *powerpoint*. Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrumen angket dan wawancara yang dianalisis secara deskriptif.

Hasil

1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi media dengan kurikulum, ketepatan materi, dan efektivitas penyajian terhadap tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor total 47 dari skor maksimum 50, yang berarti persentase kelayakan mencapai 94%. Setiap aspek dinilai "Sangat Layak", sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

Aspek	Perolehan Skor	Skor Maksimum	Kategori	Persentase
Pembelajaran	14	15	Sangat Layak	93,33%
Isi Materi	33	35	Sangat Layak	94,29%
Keseluruhan Aspek	47	50	Sangat Layak	94%

2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media mencakup aspek teknis, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan keefektifan media dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Dari total skor maksimum 80, diperoleh skor 70 dengan persentase 87,50%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tergolong "Sangat Layak", meskipun pada aspek umum mendapat kategori "Layak".

Tabel 2. Tabel Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Aspek	Perolehan Skor	Maksimum Skor	Kategori	Persentase
Umum	33	40	Layak	82,50%
Tampilan Media	22,5	25	Sangat Layak	90%
Keefektifan	14,5	15	Sangat Layak	96,67%
Keseluruhan Aspek	70	80	Sangat Layak	87,50%

3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media pembelajaran. Terdapat lima aspek yang dinilai: perhatian, rasa senang, keingintahuan, ketertarikan, dan keaktifan. Hasil menunjukkan bahwa seluruh aspek berada dalam kategori "Sangat Layak", dengan total skor 43,8 dari 50 dan persentase 87,6%.

Tabel 3. Tabel Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Perolehan Skor	Maksimum Skor	Kategori	Percentase
Perhatian	8,6	10	Sangat Layak	86%
Rasa Senang	8,6	10	Sangat Layak	86%
Keingintahuan	8,8	10	Sangat Layak	88%
Ketertarikan	8,8	10	Sangat Layak	88%
Keaktifan	9	10	Sangat Layak	90%
Keseluruhan Aspek	43,8	50	Sangat Layak	87,6%

4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil, media kemudian diuji coba pada kelompok besar untuk mengamati konsistensi efektivitas media dalam skala lebih luas. Hasilnya menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek. Persentase kelayakan mencapai 89,62% dengan skor total 44,81 dari 50.

Tabel 4. Tabel Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Perolehan Skor	Maksimum Skor	Kategori	Percentase
Perhatian	8,65	10	Sangat Layak	86,5%
Rasa Senang	9	10	Sangat Layak	90%
Keingintahuan	8,9	10	Sangat Layak	89%
Ketertarikan	9,26	10	Sangat Layak	92,6%
Keaktifan	9	10	Sangat Layak	90%
Keseluruhan Aspek	44,81	50	Sangat Layak	89,62%

5. Perbandingan Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Jika dibandingkan, hasil uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan pada hampir seluruh aspek dibanding kelompok kecil. Hal ini memperkuat temuan bahwa media ini dapat digunakan secara efektif dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

Tabel 5. Perbandingan Tahapan Uji Coba

Aspek	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar
Perhatian	8,6	8,65
Rasa Senang	8,6	9
Keingintahuan	8,8	8,9
Ketertarikan	8,8	9,26
Keaktifan	9	9
Keseluruhan Aspek	43,8	44,81
Percentase	87,6%	89,62%

6. Kelayakan Media pada Setiap Tahapan

Keseluruhan tahapan menunjukkan hasil akhir yang sangat baik. Media pembelajaran interaktif dinilai “**Sangat Layak**” oleh semua penilai, baik ahli maupun pengguna.

Tabel 6. Kelayakan Setiap Tahapan

Aspek	Perolehan Skor	Maksimum Skor	Kategori	Percentase
Ahli Materi	47	50	Sangat Layak	94%
Ahli Media	70	80	Sangat Layak	87,50%
Uji Coba Kelompok Kecil	43,8	50	Sangat Layak	87,6%
Uji Coba Kelompok Besar	44,81	50	Sangat Layak	89,62%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi, ahli media, maupun siswa. Hal ini membuktikan bahwa media yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, serta efektivitas pembelajaran. Secara teori, keberhasilan ini memperkuat pendapat Heinich et al. (2002) bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menarik perhatian, memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi, serta memberikan umpan balik langsung terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model ADDIE secara sistematis, media ini berhasil memadukan elemen pedagogis dan teknologi sehingga mendukung pembelajaran bermakna dalam konteks IPS.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Izzati (2020) yang mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME pada materi aljabar kelas VII SMP. Dalam penelitian tersebut, validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 86%, ahli materi sebesar 88%, dan respons siswa sebesar 76%. Jika dibandingkan, penelitian ini memperoleh skor validasi yang lebih tinggi, yaitu 94% dari ahli materi, 87,5% dari ahli media, dan 89,62% dari siswa dalam uji coba kelompok besar. Ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya relevan dari sisi konten dan desain, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Keunggulan fitur input nilai otomatis pada latihan soal menjadi inovasi yang belum banyak ditemukan pada media sejenis.

Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Swastika, 2019), yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap pertama dimulai dengan analisis melalui studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas VIII B SMP Negeri 2 Muara Kaman dan mewawancara guru mata pelajaran IPS pada tanggal 06 Desember 2023. Sedangkan studi literatur dilakukan dengan menelaah buku, jurnal, dan karya tulis ilmiah yang relevan. Tahap kedua adalah desain, yang meliputi penyusunan storyboard, materi, instrumen penilaian, serta bahan pendukung media pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan media berdasarkan desain yang telah dirancang. Media dibuat menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint 2021 dan memuat materi, tujuan pembelajaran, serta latihan soal. Tampilan materi disajikan dengan ilustrasi gambar untuk memudahkan pemahaman siswa. Inovasi form input nilai otomatis juga ditambahkan untuk mempermudah guru dalam merekap hasil belajar siswa. Setelah media selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Ahli materi terdiri dari Ibu Erni Erawati, S.Pd dan Ibu Siti Mulyatun, S.Pd, dengan hasil penilaian 94% (kategori "Sangat Layak"). Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Ir. Ahmad Widodo, M.Pd dan Bapak Paulus Nova Feryanto, S.Pd, dengan hasil sebesar 87,5% (kategori "Sangat Layak").

Tahap implementasi dilakukan setelah media diperbaiki sesuai masukan para ahli. Uji coba dilakukan dua tahap: kelompok kecil (5 siswa) dan kelompok besar (31 siswa). Penilaian siswa mencakup aspek perhatian, rasa senang, keingintahuan, ketertarikan, dan keaktifan. Hasil uji coba



kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87,6% dan kelompok besar sebesar 89,62%, yang keduanya berada pada kategori "Sangat Layak".

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengelola hasil penilaian dan menarik kesimpulan. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII dinyatakan layak digunakan. Media ini memiliki berbagai kelebihan, seperti tampilan materi berbentuk pop-up bergambar yang memudahkan pemahaman siswa serta fitur penilaian otomatis yang memudahkan guru. Selain itu, media ini juga menjadi sarana peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan materi dan solusi dalam proses pembelajaran IPS. Media ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPS.

Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian Dewi dan Izzati (2020), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME juga memperoleh kategori "Sangat Layak" dari ahli media (86%) dan ahli materi (88%), dengan respons siswa sebesar 76%. Dengan demikian, baik dari segi teori maupun hasil penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini terbukti dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Kaman dengan jenis penelitian *research and development* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama adalah melalakukan *analysis* terhadap sekolah yang akan diteliti dengan cara studi lapangan dan studi literatur. Tahap kedua adalah melakukan *design* atau perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan yaitu melakukan perencanaan *storyboard*, penyusunan materi, penyusunan instrumen penilaian dan pengumpulan bahan pendukung. Tahap ketiga adalah *development* atau pengembangan terhadap rancangan produk yaitu membuat media pembelajaran. Tahap keempat adalah *implementation* atau menguji kelayakan produk dan yang terakhir yaitu kelima *evaluation* atau evaluasi yang dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan responden siswa. *Powerpoint* yang dijadikan sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di SMP Negeri 2 Muara Kaman layak digunakan. Penilaian kelayakan diketahui dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan responden siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi materi diperoleh skor 47 dari skor maksimum 50 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 94%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek umum media, aspek tampilan media, aspek keefektifan media diperoleh jumlah skor 70 dari skor maksimum 80 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentasi 87,50%. Berdasarkan hasil penilaian responden siswa pada aspek perhatian, aspek rasa senang, aspek keingintahuan, aspek ketertarikan, dan aspek keaktifan yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun rekapitulasi uji coba kelompok kecil diperoleh jumlah skor 43,8 dari skor maksimum 50 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase 87,6%. Sedangkan rekapitulasi uji coba kelompok besar diperoleh jumlah skor 44,81 dari skor maksimum 50 sehingga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan perentase 89,62%.

Referensi

- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 18(02).
- Arianty, R., Restian, A., & Mukhlisina, I. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Lawang-Malang Pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 7(1).

- Cahyani, P. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018. Skripsi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(02).
- Dwiranata, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram
- Fitriyani, D., Tontowi, & Basri, M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa.
- Indriyanti, N. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas V B SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Islamia, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Junianti, G. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Papercraf pada Materi Prisma Di SMP Raden Fatah Batu. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah
- Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. Axiom, VII (1).
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1).
- Liasari, P. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplemon 1 Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri'*, 26(1).
- Ndraha, S., & Hidayat. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Maju*, 8(02).
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurfaega. (2021). Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SDN 118 Inpres Matajang Kecamatan Camba Kabupaten Maros. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misyat, III (01).
- Poerwanti, J. I., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2).
- Pratiwi, N. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Putri, F. A., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(3).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, XIV (02).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.



- Suwandani, N. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Swastika, D. D. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Terintegrasi Keislaman Mata Kuliah Botani Tumbuhan Tinggi Materi Angiospermae Kelas Liliopsida. Skripsi. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, II (2).
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/Mi. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Walid, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin
- Widyianto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Malang. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, XIX (1).
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kenutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 8(1).