

Pengaruh PowerPoint Interaktif dengan Materi Teks Eksplanasi terhadap Siswa Kelas VI SDN 3 Mangkurayat

Raushan Fikran El Averous¹, Suhendar², Ayu Puji Rahayu³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia

Email: akubelajarterussampaimati@gmail.com, suhendarbiya@gmail.com,
ayupujirahayu14@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest dengan melibatkan 25 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji t berpasangan, dan effect size. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60 pada pretest menjadi 84 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 yang termasuk kategori sedang. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan nilai effect size menunjukkan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi di sekolah dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: PowerPoint interaktif; teks eksplanasi; ADDIE; pembelajaran multimedia; hasil belajar.

Abstract

This study aimed to develop and evaluate the effectiveness of an interactive PowerPoint learning medium for teaching explanatory texts to sixth-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. A one-group pretest-posttest design was conducted with 25 students. Data were collected through learning achievement tests and classroom observations and analyzed using descriptive statistics, N-Gain, paired-samples t-test, and effect size. The results indicated that the interactive PowerPoint medium improved students' learning outcomes. The mean score increased from 60 on the pretest to 84 on the posttest, with an N-Gain score of 0.60, categorized as moderate. The paired-samples t-test revealed a significant difference between pretest and posttest scores, while the effect size indicated

a very strong impact on learning achievement. These findings demonstrate that interactive PowerPoint media are effective in supporting explanatory text learning in elementary schools. Therefore, the developed media can serve as an alternative instructional tool to enhance students' learning outcomes

Keywords: Interactive Powerpoint; Explanatory Text; ADDIE; Multimedia Learning; Learning Outcomes.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Pembelajaran modern tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan (*student-centered learning*). Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, proses pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan efektif.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai adalah teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan teks yang bertujuan menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena secara logis dan sistematis melalui hubungan sebab-akibat (Anderson & Anderson, 1997). Dalam praktik pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan memahami struktur dan isi teks eksplanasi karena materi yang dipelajari menuntut kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemahaman terhadap urutan suatu peristiwa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media PowerPoint interaktif. Media ini memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan navigasi interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah. Penggunaan media berbasis multimedia didukung oleh teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya melalui penyajian verbal semata. Menurut Mayer, proses belajar terjadi melalui dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan verbal, yang masing-masing memiliki kapasitas terbatas sehingga penyajian informasi perlu dirancang secara efektif agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan.

Dari perspektif kognitivisme, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang melibatkan perhatian, persepsi, memori, dan pembentukan konsep. Piaget (1972) menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses asimilasi dan akomodasi yang memungkinkan individu menyesuaikan struktur kognitifnya dengan pengalaman baru. Oleh karena itu, penyajian materi melalui media interaktif dapat membantu siswa mengorganisasikan informasi secara sistematis sehingga lebih mudah

dipahami. Selain itu, Bruner (1966) menegaskan pentingnya penggunaan berbagai bentuk representasi pengetahuan, baik enaktif, ikonik, maupun simbolik, dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Selain didukung oleh teori kognitif, penggunaan media pembelajaran interaktif juga relevan dengan teori konstruktivisme. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses konstruksi pengetahuan yang berlangsung melalui interaksi sosial dan bantuan lingkungan belajar. Dalam konsep **Zone of Proximal Development** (ZPD), peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan atau **scaffolding**. Dalam konteks pembelajaran modern, media interaktif dapat berfungsi sebagai sarana **scaffolding** yang membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan penyajian informasi yang lebih konkret.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (**Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation**). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel. Menurut Branch (2009), model ADDIE memungkinkan pengembang merancang produk pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta evaluasi terhadap efektivitas produk yang dihasilkan. Melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, media yang dikembangkan diharapkan memiliki kualitas yang valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Chou, Chang, dan Lu (2015) menemukan bahwa penggunaan media presentasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan performa belajar peserta didik. Yustisio, Sudarma, dan Bayu (2022) melaporkan bahwa PowerPoint interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Delita et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, Nurhayati (2022) menemukan bahwa media pembelajaran digital yang memadukan unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konseptual.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas VI sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media yang telah tersedia atau diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, kajian yang mengembangkan media secara sistematis menggunakan model ADDIE dan menguji efektivitasnya melalui analisis statistik yang komprehensif masih belum banyak ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (**research gap**) yang perlu mendapat perhatian.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi menggunakan model ADDIE serta menguji efektivitas media yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Mangkuryat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran

berbasis teknologi dan kontribusi praktis berupa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) karena memberikan prosedur yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Mangkurayat pada siswa kelas VI tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi teks eksplanasi sesuai capaian pembelajaran yang berlaku. Adapun objek penelitian adalah media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan berdasarkan prinsip multimedia learning.

Tahap penelitian meliputi lima langkah sesuai model ADDIE. Pada tahap Analysis dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi teks eksplanasi. Tahap Design meliputi perancangan isi materi, tampilan media, navigasi, dan evaluasi pembelajaran. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan media PowerPoint interaktif yang dilengkapi animasi, gambar, tombol navigasi, dan latihan soal. Tahap Implementation dilakukan melalui penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya, tahap Evaluation dilakukan untuk menilai kualitas media dan efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan untuk menguji efektivitas media adalah one-group pretest-posttest design. Dalam desain ini, siswa diberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran. Desain penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O_1 = pretest;

X = pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif;

O_2 = posttest.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran teks eksplanasi. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur penelitian. Selain itu, digunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain. Selanjutnya, uji t berpasangan (paired sample t-test)

digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Besarnya pengaruh media terhadap hasil belajar dihitung menggunakan effect size (Cohen's d).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Setelah melalui tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE), media yang dikembangkan diimplementasikan kepada 25 siswa untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar.

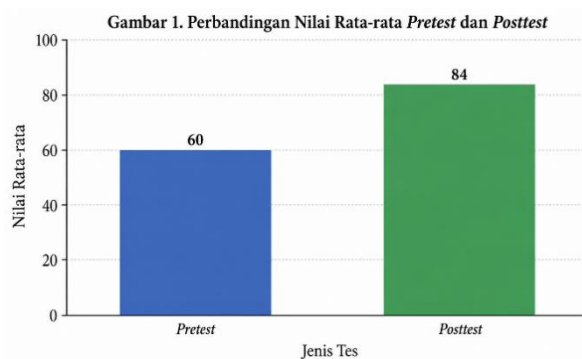
Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah penggunaan media PowerPoint interaktif. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Variabel	Jumlah Siswa	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pretest	25	50	70	60
Posttest	25	75	95	84

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 60 pada pretest menjadi 84 pada posttest. Peningkatan sebesar 24 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif. Selain itu, nilai minimum dan maksimum pada posttest juga mengalami peningkatan dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi pada hampir seluruh siswa.

Untuk memberikan gambaran visual mengenai peningkatan hasil belajar, data tersebut disajikan pada Gambar 1



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest
(diagram batang pretest = 60 dan posttest = 84)

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, nilai rata-rata posttest berada jauh di atas nilai rata-rata pretest. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks eksplanasi. Selanjutnya, efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Indikator	Nilai
Rata-rata Pretest	60
Rata-rata Posttest	84
N-Gain	0,60
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar, dilakukan uji t berpasangan (paired sample t-test).

Tabel 3. Hasil Uji t Berpasangan

Variabel	t-hitung	Sig. (p)
Pretest-Posttest	47,06	< 0,05

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 47,06 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, besarnya pengaruh penggunaan media dihitung menggunakan effect size (Cohen's d).

Tabel 4. Hasil Perhitungan Effect Size

Indikator	Nilai
Cohen's d	
Indikator	Nilai
Kategori	Sangat Besar

Nilai Cohen's d sebesar 9,41 menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks eksplanasi. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 menjadi 84, nilai N-Gain sebesar 0,60, hasil uji t yang signifikan, serta nilai effect size yang sangat besar. Temuan ini menguatkan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Menurut Mayer, proses belajar akan berlangsung lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Dalam penelitian ini, media PowerPoint interaktif mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan navigasi interaktif sehingga siswa dapat memproses informasi melalui berbagai representasi yang saling melengkapi. Integrasi tersebut membantu siswa memahami struktur dan isi teks eksplanasi yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Dari perspektif kognitivisme, peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung proses pengolahan informasi secara lebih efektif. Penyajian materi secara bertahap melalui slide yang terstruktur membantu siswa membangun skema pengetahuan yang lebih sistematis sesuai horizon mereka. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru. Ketika siswa berinteraksi dengan media, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam media, seperti latihan soal, umpan balik, dan navigasi mandiri, berfungsi sebagai scaffolding yang

membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Melalui media tersebut, siswa memperoleh bantuan yang memungkinkan mereka memahami konsep-konsep yang sebelumnya berada di luar kemampuan aktualnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Chou, Chang, dan Lu (2015) yang menemukan bahwa penggunaan media presentasi interaktif mampu meningkatkan performa belajar peserta didik secara signifikan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa interaktivitas media memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Yustisio, Sudarma, dan Bayu (2022) yang menyatakan bahwa PowerPoint interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Pada kedua penelitian tersebut, peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak terbatas pada penyampaian materi secara verbal. Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan kajian Delita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar yang lebih baik.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan pada besarnya pengaruh yang diperoleh. Nilai effect size sebesar 9,41 tergolong sangat tinggi dibandingkan dengan sebagian besar penelitian pendidikan sebelumnya. Perbedaan tersebut kemungkinan disebabkan oleh ukuran sampel yang relatif kecil, homogenitas karakteristik peserta didik, serta penggunaan desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dan tidak digeneralisasikan secara berlebihan.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat relevansi teori multimedia learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen visual, verbal, dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran teks eksplanasi yang menuntut kemampuan berpikir logis, sistematis dan berpandangan prospektif. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan PowerPoint interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dikembangkan, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media ini juga mendukung implementasi pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang tinggi, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel penelitian relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga masih terdapat kemungkinan pengaruh faktor eksternal terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif. Selain meningkatkan aspek kognitif, efektivitas media PowerPoint interaktif dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif motivasi belajar. Dalam teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), John M. Keller menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik, menunjukkan relevansi materi, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar.

Pada penelitian ini, elemen visual berupa gambar, animasi, warna, serta navigasi interaktif berkontribusi terhadap peningkatan perhatian (attention) siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, keberadaan elemen multimedia dalam media PowerPoint interaktif memungkinkan siswa mempertahankan fokus belajar dalam durasi yang lebih panjang.

Aspek relevance terlihat dari kesesuaian media dengan karakteristik materi teks eksplanasi. Materi yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena sering kali sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui teks tertulis. Melalui visualisasi proses dan hubungan sebab-akibat yang ditampilkan dalam media, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan kognitif mereka. Selanjutnya, confidence berkembang melalui latihan soal dan umpan balik yang terintegrasi dalam media. Ketika siswa mampu menjawab pertanyaan dan memperoleh konfirmasi terhadap jawabannya, mereka mengalami peningkatan keyakinan terhadap kemampuan akademiknya, yang menyebabkan mereka ingi terus belajar. Pada akhirnya, pengalaman keberhasilan tersebut menghasilkan satisfaction atau kepuasan belajar yang menjadi pendorong munculnya motivasi intrinsik untuk belajar lebih lanjut.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif, tetapi juga oleh peningkatan motivasi belajar yang muncul melalui interaksi siswa dengan media pembelajaran. Temuan penelitian ini juga dapat dianalisis melalui kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh Punya Mishra dan Matthew J. Koehler. Kerangka TPACK menegaskan bahwa efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak bergantung pada teknologi itu sendiri, melainkan pada kemampuan mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang.

Dalam konteks penelitian ini, aspek technological knowledge diwujudkan melalui pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai platform pengembangan media interaktif. Berbagai fitur seperti animasi, hyperlink, tombol navigasi, audio, dan kuis dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Namun demikian, keberhasilan media tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan fitur tersebut.

Aspek pedagogical knowledge tercermin dalam penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). Media dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, memberikan kesempatan eksplorasi, serta menyediakan umpan balik yang membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri. Sementara itu, content knowledge diwujudkan melalui pemilihan dan penyusunan materi teks eksplanasi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas VI sekolah dasar. Integrasi ketiga komponen tersebut menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif karena teknologi digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pedagogis dan penguasaan materi. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa transformasi digital dalam pendidikan tidak cukup dilakukan melalui penyediaan perangkat teknologi semata. Yang lebih penting adalah bagaimana teknologi tersebut dirancang dan digunakan berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis yang tepat serta sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Hasil penelitian juga memiliki implikasi yang lebih luas terhadap pengembangan literasi digital peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, literasi tidak lagi dimaknai hanya sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang disajikan melalui media digital. Menurut Paul Gilster, literasi digital merupakan kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dalam berbagai format yang disajikan melalui teknologi digital. Dalam pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan berbagai bentuk representasi digital seperti teks, gambar, animasi, dan navigasi multimedia. Interaksi tersebut memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital. Mereka belajar menavigasi informasi, memahami simbol-simbol digital, menginterpretasikan representasi visual, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Oleh karena itu, manfaat media yang dikembangkan tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar teks eksplanasi, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 yang semakin dibutuhkan dalam kehidupan modern.

Dari perspektif pendidikan bahasa, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi penguasaan kompetensi literasi. Teks eksplanasi merupakan jenis teks yang menuntut kemampuan memahami hubungan logis, struktur sebab-akibat, serta urutan proses secara sistematis. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kebahasaan, tetapi juga dengan kemampuan berpikir kritis dan penalaran. Melalui visualisasi yang disediakan oleh media PowerPoint interaktif, siswa memperoleh bantuan dalam membangun representasi mental mengenai fenomena yang dijelaskan dalam teks. Kondisi ini membantu siswa memahami struktur teks secara lebih mendalam dan mengurangi kesulitan yang muncul akibat sifat abstrak materi. Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Jerome S. Bruner yang menegaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila konsep disajikan melalui berbagai bentuk representasi. Dalam konteks pembelajaran teks eksplanasi, integrasi representasi visual dan verbal memungkinkan siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint interaktif dapat dipandang sebagai salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan kemampuan memahami teks informasional dan eksplanatori. Secara teoretis, penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer, teori konstruktivisme sosial Vygotsky, serta teori motivasi ARCS Keller. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, verbal, dan interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan kognitif maupun afektif peserta didik.

Penelitian ini juga memperluas bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Selama ini sebagian besar penelitian mengenai multimedia lebih banyak dilakukan pada bidang sains dan matematika. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkaya literatur mengenai penerapan multimedia learning dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada materi teks eksplanasi.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi teks eksplanasi untuk siswa kelas VI sekolah dasar melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif membantu siswa memahami materi teks eksplanasi dengan lebih baik melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual, verbal, dan interaktif. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah tercapai.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pentingnya integrasi teknologi dan desain instruksional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan media PowerPoint interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada materi teks eksplanasi maupun materi Bahasa Indonesia lainnya yang memerlukan visualisasi konsep.

Penggunaan media yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

Daftar Pustaka

- Anderson, M., & Anderson, K. (1997). *Text types in English*. South Yarra: Macmillan Education Australia.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

- Moore, M. G. (1989). Three types of interaction. *The American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–7.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Chou, P. N., Chang, C. C., & Lu, P. F. (2015). Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Computers & Education*, 91, 73–82. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.020>
- Daly, C. J., Bulloch, J. M., Ma, M., & Aidulis, D. (2016). A comparison of animated versus static images in an instructional multimedia presentation. *Advances in Physiology Education*, 40(2), 201–205. <https://doi.org/10.1152/advan.00122.2015>
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 2(4), 449–473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Lin, C. J., Hwang, G. J., Fu, Q. K., & Chen, J. F. (2018). A flipped contextual game-based learning approach to enhancing EFL students' English business writing performance and reflective behaviors. *Educational Technology & Society*, 21(3), 117–131.
- Darma, I. W., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Interactive multimedia based on project based learning model using Articulate Storyline 3 material for fifth-grade elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 270–281. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.59642>
- Delita, M., Mahendra, Y., Rohmani, & Apriza, B. (2025). Interactive PowerPoint in Indonesian language learning in elementary schools: A systematic literature review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.89463>
- Lafsa, S. M., & Setiyawati, E. (2025). Interactive PowerPoint media in elementary science learning outcomes. *Academia Open*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12535>
- Magister, S., Rusli, & Anam, R. S. (2022). The effectiveness of PowerPoint multimedia in learning motivation and cognitive science learning outcomes of elementary school students. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(3), 210–218. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1501>

- Yustisio, K. P., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). Interactive PowerPoint learning media on science content for fifth grade elementary school. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.49520>
- Afina, N. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi transformasi energi kelas IV sekolah dasar: Penelitian Design & Development di Kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anggraini, D. (2012). Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE untuk pembelajaran seni tari pada siswa sekolah dasar. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Harun, F. E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis STEAM pada materi sumber energi dan pemanfaatannya di kelas IV sekolah dasar Kecamatan Tilamuta. Tesis. Universitas Negeri Gorontalo.
- Mabarun, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Skripsi. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Nurhayati, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV sekolah dasar. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.
- Pitaloka, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas III sekolah dasar. Tesis. Universitas Bengkulu.
- Rahmawati, S. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada Kurikulum Merdeka berbasis iSpring Suite 9 mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Shaquille, T. A. F. (2023). Perancangan media pembelajaran multimedia interaktif bahasa Inggris sekolah dasar dengan metode ADDIE. Skripsi. Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- Sariwedani, N. M. G. (2025). Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Swarmahardika, I. K. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep siklus air kelas V di sekolah dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yusffira, I. (2021). Rancang bangun media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi penyajian data untuk kelas V SD: Penelitian Design and Development di kelas V sekolah dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Open Library – Multimedia Learning by Richard E. Mayer. Diakses pada 8 Mei 2026.
- Instructional Design Central – ADDIE Model. Diakses pada 7 Mei 2026.

University of Colorado Boulder Libraries – Instructional Design Models (ADDIE).
Diakses pada 9 Mei 2026.

Penn State University – Instructional Designer’s Handbook: ADDIE. Diakses pada 3 Mei
2026.

Springer Nature – Instructional Design: The ADDIE Approach. Diakses pada 8 Mei
2026.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan
Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78,
Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301). Jakarta:
Sekretariat Negara Republik Indonesia.