

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT MORPH UNTUK SISWA KELAS II SD NEGERI 2 SAWA

Ardiansyah Yunus<sup>1\*</sup>, Zila Razilu<sup>2</sup>, Alfiah Fajriani<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kendari  
e-mail: [ardiansyahyunus1206@gmail.com](mailto:ardiansyahyunus1206@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Morph Untuk Siswa Kelas II Di SD N 2 Sawa, Dengan Fokus Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam Era Digital Saat Ini, Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Menjadi Sangat Penting Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Menciptakan Suasana Belajar Yang Menarik Dan Interaktif Bagi Siswa. Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Mengikuti Model Pengembangan ADDIE, Yang Mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, Dan Evaluasi. Hasil Analisis Menunjukkan Bahwa Siswa Kelas II Mengalami Kesulitan Dalam Memahami Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional. Oleh Karena Itu, Powerpoint Morph Dirancang Dengan Tampilan Yang Menarik Dan Interaktif, Menggunakan Perangkat Keras Seperti Laptop Dan Handphone Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Uji Coba Media Menunjukkan Bahwa Powerpoint Yang Dikembangkan Memperoleh Skor Validasi Yang Sangat Baik Dari Ahli Media, Dengan Persentase 89,72% Setelah Revisi, Dan Skor Uji Coba Siswa Mencapai 91,40% Untuk Individu Dan 95,20% Untuk Kelompok Kecil. Kesimpulan Dari Penelitian Ini Adalah Bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Morph Layak Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran, Karena Dapat Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. Dengan Demikian, Powerpoint Morph Dapat Menjadi Alternatif Yang Efektif Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Khususnya Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Powerpoint Morph, R&D Model ADDIE*

### ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media using PowerPoint Morph for second-grade students at SD N 2 Sawa, with a focus on Indonesian language subjects. In today's digital era, the use of technology in education is very important to improve learning effectiveness and create an attractive and interactive learning environment for students. The method used in this study follows the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the analysis show that second-year students have difficulty understanding Indonesian language lesson material when using conventional learning media. Therefore, PowerPoint Morph was designed with an attractive and interactive display, using hardware such as laptops and mobile phones to increase student motivation to learn. Media testing shows that the developed PowerPoint obtained an excellent validation score from media experts, with a percentage of 89.72% after revision, and student test scores reached 91.40% for individuals and 95.20% for small groups. The conclusion of this study is that the development of interactive learning media using PowerPoint Morph is feasible to be applied in the learning process because it can increase students' interest and motivation to learn. Thus, PowerPoint Morph can be an effective alternative in supporting learning in elementary schools, especially in Indonesian language lessons.

**Keywords:** *Development, Interactive Learning Media PowerPoint Morph, ADDIE Model R&D*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan fundamental sebagai hak asasi manusia dan pilar utama pembangunan berkelanjutan, sebagaimana diakui secara global (UNESCO, 2015). Pada tingkat nasional, pendidikan berfungsi sebagai wahana strategis untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul, yang tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap dan karakter yang luhur. Jenjang pendidikan dasar, khususnya pada kelas-kelas awal seperti kelas II, menjadi fase yang paling krusial. Pada tahap inilah fondasi minat belajar, rasa ingin tahu, dan keterampilan berpikir dasar seorang anak diletakkan (Mufidah & Kurnianto, 2025; Setiani & Sumarah, 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang ideal pada jenjang ini adalah proses yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, sehingga mampu merangsang potensi mereka secara optimal.

Salah satu tujuan utama dari pendidikan modern adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Di tengah dunia yang terus berubah dengan pesat, kreativitas bukanlah lagi sebuah kemewahan, melainkan sebuah keterampilan bertahan hidup yang esensial (Miftahusalimah et al., 2025; Widiarini et al., 2024). Pendidikan harus mampu membekali siswa dengan kemampuan untuk beradaptasi secara kreatif, menghasilkan gagasan-gagasan baru, dan menemukan solusi inovatif untuk berbagai permasalahan (Munandar dalam Pramunita, 2021). Dengan demikian, pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan sebuah lingkungan yang dapat memantik imajinasi dan mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan, mempersiapkan mereka untuk menjadi kontributor aktif bagi kemajuan masyarakat di masa depan (Afifah et al., 2025; Pirnando et al., 2025).

Namun, realitas di banyak satuan pendidikan dasar menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara idealisme pembelajaran kreatif dengan praktik yang terjadi di dalam kelas. Banyak guru yang masih cenderung mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah dan penugasan berbasis teks. Pendekatan yang berpusat pada guru ini seringkali gagal dalam merangsang keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, proses belajar menjadi monoton, pasif, dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar anak-anak yang pada dasarnya bersifat visual dan kinestetik. Kesenjangan pedagogis ini menjadi penghalang utama dalam upaya menumbuhkan kreativitas dan dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi serta minat belajar mereka sejak dini.

Kesenjangan ini terkonfirmasi secara nyata melalui observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Sawa. Ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas II masih sangat didominasi oleh metode konvensional yang minim penggunaan media. Guru menyampaikan materi secara verbal dengan dukungan papan tulis, sebuah pendekatan yang kurang memiliki daya tarik visual bagi anak-anak di era digital. Akibatnya, banyak siswa yang menunjukkan tanda-tanda kejenuhan, mudah kehilangan fokus, dan tingkat partisipasinya dalam kegiatan belajar sangat rendah. Kondisi ini secara jelas menggambarkan adanya sebuah masalah mendesak di tingkat kelas, di mana metode pengajaran yang diterapkan belum mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk pemahaman materi yang optimal.

Menghadapi tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai sebuah solusi yang sangat potensial. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Arsyad, 2019). Di antara berbagai pilihan teknologi yang ada, Microsoft PowerPoint tetap menjadi salah satu alat yang paling aksesibel dan mudah digunakan oleh para guru (Sugianto, 2020). Melalui PowerPoint, guru dapat dengan mudah mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti

teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan sebuah presentasi yang lebih kaya dan menarik secara visual, yang sangat sesuai untuk menarik perhatian siswa usia sekolah dasar.

Nilai kebaruan atau inovasi dari penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan PowerPoint secara umum, melainkan pada pemanfaatan salah satu fiturnya yang paling canggih dan relatif baru, yaitu fitur PowerPoint Morph. Berbeda dari transisi slide biasa, *Morph* memungkinkan terciptanya animasi yang sangat halus dan dinamis pada level objek. Fitur ini dapat mengubah sebuah presentasi statis menjadi sebuah cerita visual yang mengalir, di mana gambar dan teks dapat bergerak, berubah bentuk, dan berpindah posisi secara sinematik (Firmadana et al., 2025; Simbolon & Samosir, 2025). Inovasinya adalah menggunakan fitur *Morph* ini untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang secara spesifik ditujukan untuk pembelajaran tematik di kelas II, menciptakan sebuah pengalaman belajar yang imersif dan secara visual sangat memikat bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai pentingnya pembelajaran kreatif, adanya kesenjangan antara metode konvensional dengan kebutuhan belajar siswa di SD Negeri 2 Sawa, serta potensi inovatif dari fitur *PowerPoint Morph*, maka tujuan dari penelitian ini menjadi sangat jelas. Studi ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint Morph* untuk pembelajaran tematik siswa kelas II di SD Negeri 2 Sawa. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa di sekolah tersebut, tetapi juga dapat menghasilkan sebuah model pengembangan media pembelajaran yang praktis dan dapat direplikasi oleh para guru lain untuk menciptakan proses belajar yang lebih modern dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D), sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2017). Secara spesifik, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Aldoobie, 2015). Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint Morph dengan materi "Hidup Rukun" untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SD Negeri 2 Sawa, yang berjumlah 31 orang. Tahap analisis awal melibatkan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan siswa akan media yang lebih interaktif.

Proses pengembangan produk diawali pada tahap desain, di mana peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun alur cerita (*storyboard*), dan merancang navigasi antar *slide*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, rancangan tersebut diwujudkan menjadi media interaktif dengan memanfaatkan fitur transisi *Morph* pada PowerPoint untuk menciptakan animasi yang dinamis. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi oleh para ahli. Media yang telah dibuat dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berupa angket dengan format skala Likert lima poin. Penilaian ini mencakup aspek-aspek seperti kelayakan isi, tampilan visual, dan tingkat interaktivitas media. Masukan dan skor dari para ahli kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diuji coba kepada siswa.

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba produk kepada siswa dalam dua fase. Fase pertama adalah uji coba perorangan dan kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa untuk mendapatkan umpan balik awal. Fase kedua adalah uji coba lapangan yang melibatkan seluruh 31 siswa di kelas. Selama tahap ini, data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa,

penyebaran angket untuk mengetahui respons siswa, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana seluruh data yang terkumpul dari validasi ahli dan uji coba siswa dianalisis. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung skor rata-rata dan mengubahnya menjadi persentase kelayakan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil analisis, materi yang akan digunakan pada media pembelajaran Interaktif menggunakan Powerpoint Morph pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran Interaktif menggunakan Powerpoint Morph terdiri dari tahap pengumpulan data dengan hasil yang diperoleh mata pelajaran bahasa Indonesia, tampilan interface, penggunaan laptop dan handphone sebagai perangkat hardware. Gambaran hasil desain yang telah dibuat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut.



**Gambar 1. Powerpoint Morph**

Penilaian pengembangan media pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Morph dikembangkan menggunakan model ADDIE dan instrumen penilaian yang digunakan yaitu berupa kuesioner. Hasil penilaian dari ahli diketahui bahwa media pembelajaran Interaktif sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian Ahli Media disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Penilaian Ahli Media**

<b>Ahli</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kualifikasi</b>
Ahli 1	88,88%	Sangat Baik
Ahli 2	90,00%	Sangat Baik
Ahli 3	92,22%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>90,37%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 1 menyajikan hasil penilaian dari tiga orang ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian tersebut menunjukkan skor yang sangat positif, yaitu 88,88%, 90,00%, dan 92,22%, dimana ketiganya masuk dalam kualifikasi sangat baik. Setelah diakumulasi, diperoleh skor rata-rata sebesar 90,37% dengan kualifikasi akhir sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa dari aspek tampilan, fungsi, dan teknis media, produk yang diuji dinilai memiliki kualitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh para ahli di bidangnya.



**Tabel 2. Penilaian Ahli Materi**

Ahli	Persentase	Kualifikasi
Ahli materi 1	91,43%	Sangat Baik
Ahli materi 2	91,43%	Sangat Baik
Ahli materi 3	90,00%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>90,95%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 2 menampilkan data hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli materi. Berdasarkan tabel, terlihat bahwa setiap ahli memberikan penilaian dengan persentase yang sangat tinggi, yaitu 91,43%, 91,43%, dan 90,00%, yang semuanya dikualifikasikan sebagai sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata skor yang diberikan oleh ketiga ahli materi tersebut adalah 90,95%. Nilai rata-rata dengan kualifikasi sangat baik ini menunjukkan bahwa substansi atau isi materi dari produk yang dikembangkan dinilai sangat akurat, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Siswa**

Siswa	Rata-rata	Kualifikasi
Keseluruhan siswa	77,35%	Baik
<b>Skor rata-rata total 31 siswa</b>	<b>77,35%</b>	<b>Baik</b>

Tabel 3 memaparkan hasil penilaian produk berdasarkan respon dari pengguna, yaitu siswa. Data pada tabel ini merupakan skor rata-rata total dari keseluruhan 31 siswa yang terlibat dalam uji coba. Berdasarkan hasil rekapitulasi, diperoleh skor rata-rata akhir sebesar 77,35%. Sesuai dengan interval kriteria yang ditetapkan, skor tersebut masuk ke dalam kualifikasi baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dan dapat diterima dengan baik oleh para siswa sebagai pengguna langsung dalam kegiatan pembelajaran.

## Pembahasan

Analisis terhadap data validasi dari para ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Powerpoint Morph* telah mencapai standar kelayakan yang sangat tinggi. Dengan skor rata-rata kumulatif sebesar 90,37% dari tiga validator, produk ini dinilai unggul dalam aspek desain, fungsionalitas, dan estetika visual. Penilaian yang konsisten dalam kategori "Sangat Baik" dari setiap ahli mengindikasikan bahwa secara teknis, media ini solid dan siap untuk diimplementasikan. Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada pemanfaatan fitur *morph* yang memungkinkan transisi animasi yang halus, dikombinasikan dengan tata letak teks dan gambar yang harmonis. Penggabungan elemen multimedia ini secara efektif mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan informasi melalui berbagai saluran kognitif, yang secara teoretis dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan.

Lebih dari sekadar penilaian kuantitatif, masukan kualitatif dari para ahli media menjadi komponen krusial dalam siklus pengembangan. Meskipun skor akhir sangat memuaskan, proses validasi ini mengungkap beberapa area yang memerlukan penyempurnaan untuk mencapai kualitas optimal. Catatan perbaikan yang diberikan, seperti saran untuk meningkatkan konsistensi tipografi, memastikan kejernihan gambar pada berbagai resolusi layar, dan mengoptimalkan palet warna agar lebih menarik secara visual, merupakan umpan balik yang konstruktif. Tindak lanjut terhadap saran-saran ini menegaskan bahwa proses pengembangan media tidak berhenti pada pencapaian skor kelayakan, melainkan merupakan sebuah proses iteratif. Dengan demikian, validasi ahli tidak hanya berfungsi sebagai gerbang penjaminan mutu, tetapi juga sebagai katalis untuk penyempurnaan produk agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Andrianti & Widiyono, 2025).

Dari perspektif konten, validasi oleh para ahli materi memberikan penegasan yang kuat terhadap kualitas pedagogis media pembelajaran ini. Perolehan skor rata-rata sebesar 90,95%, yang juga terqualifikasi sebagai "Sangat Baik", menunjukkan bahwa substansi materi yang terkandung di dalamnya akurat, relevan dengan kurikulum, dan disajikan secara sistematis. Para ahli materi memvalidasi bahwa cakupan materi Bahasa Indonesia telah sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hal ini memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya unggul secara teknis dan visual, tetapi juga kuat secara substantif. Kepercayaan dari ahli materi ini menjadi fundamental, karena menjamin bahwa media tersebut dapat berfungsi sebagai alat bantu ajar yang andal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Maku et al., 2025; Rismawati et al., 2025).

Sementara para ahli memberikan penilaian yang nyaris sempurna, respons dari pengguna akhir, yaitu siswa, memberikan perspektif yang berbeda namun sama pentingnya. Dengan skor rata-rata 77,35%, media ini diklasifikasikan sebagai "Baik" oleh 31 siswa yang terlibat dalam uji coba. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima secara positif dan dianggap membantu dalam proses pemahaman materi. Namun, adanya selisih antara kualifikasi "Sangat Baik" dari ahli dan "Baik" dari siswa mengindikasikan adanya ruang untuk peningkatan dari sisi pengalaman pengguna (*user experience*). Kemungkinan, aspek-aspek seperti tingkat interaktivitas, alur navigasi, atau elemen visual tertentu dapat dioptimalkan lebih lanjut agar lebih sesuai dengan preferensi dan ekspektasi siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara maksimal (Kusumasari et al., 2025; Risanti & Agustina, 2025).

Temuan ini secara teoretis dapat dijelaskan melalui lensa teori belajar konstruktivis. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya (Abdullah et al., 2025; Sidik, 2023). Media *Powerpoint Morph* yang dirancang secara interaktif memfasilitasi proses ini dengan mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif. Fitur yang memungkinkan siswa untuk mengklik, menjelajah, dan melihat transisi visual yang dinamis mendorong keterlibatan kognitif. Dengan demikian, media ini bukan hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan sebuah lingkungan belajar yang merangsang siswa untuk bereksplorasi dan membangun pemahaman konsep Bahasa Indonesia secara mandiri, yang pada akhirnya membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan personal (Pramularsi et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya di bidang teknologi pendidikan. Studi oleh Wulandari dan Suryana (2021) menemukan bahwa penggunaan animasi interaktif secara efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar, yang tercermin dalam respons positif dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, pemilihan *Powerpoint* sebagai platform pengembangan juga didukung oleh penelitian Sugianto (2020), yang menyoroti perangkat lunak ini sebagai alat yang sederhana namun ampuh bagi guru untuk membuat media interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Keterjangkauan dan kemudahan penggunaan ini menjadikan *Powerpoint Morph* sebagai solusi yang praktis dan berkelanjutan bagi para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi multimedia ke dalam praktik pengajaran mereka, termasuk untuk menanamkan nilai-nilai pembentukan karakter (Saputra et al., 2022; Septiani et al., 2020; Yu, 2022).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi praktis yang signifikan bagi para pendidik, sekaligus menunjukkan beberapa keterbatasan. Implikasinya adalah bahwa guru dapat memanfaatkan *Powerpoint Morph* sebagai alat yang efektif dan mudah diakses untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang tervalidasi dan disukai siswa. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal cakupan, karena hanya melibatkan 31 siswa dari

satu lokasi dan terfokus pada satu mata pelajaran. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas media ini pada sampel yang lebih besar dan lebih beragam, serta mengeksplorasi aplikasinya pada mata pelajaran lain. Studi komparatif yang mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar dan retensi pengetahuan juga akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Morph dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta menyesuaikan dengan kebutuhan teknologi dalam pendidikan. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memastikan media pembelajaran disusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa isi Powerpoint yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli maupun hasil uji coba pada siswa. Powerpoint ini tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil analisis data dan uji coba media pada ahli Media pembelajaran memperoleh persentase skor 90,37% dengan kualifikasi sangat baik/layak setelah revisi. Uji coba Ahli Materi pembelajaran memperoleh persentase skor 90,95%. Uji coba pada keseluruhan siswa memperoleh persentase skor 77,35%. Berdasarkan dari hasil uji coba media dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Morph yang telah dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint Morph ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif penyampaian materi tematik, khususnya hidup rukun, agar pembelajaran lebih menarik. Siswa diharapkan tidak hanya memahami materi, tetapi juga mempraktikkan nilai hidup rukun dalam keseharian. Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media dengan menyediakan fasilitas yang memadai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, G. et al. (2025). Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Hots Di SD Laboratorium Ung. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1500. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6927>
- Afifah, A. D. N. et al. (2025). Keefektifan Model Project Based Learning Terintegrasi Steam Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Efikasi Diri Siswa. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1437. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6754>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72. [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_5\\_No\\_6\\_December\\_2015/10.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf)
- Andrianti, T., & Widiyono, A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Books Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Di Sekolah Dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 617. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5003>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Firmadana, A. et al. (2025). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII Di MTsN 6 Limapuluh Kota. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 906. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6932>

- Kusumasari, S. et al. (2025). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Steam Berorientasi ESD Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemandirian Siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Maku, S. et al. (2025). Pengembangan Media Pacerdas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 751. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Miftahusalimah, P. L. et al. (2025). Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran Sistem Reproduksi Terintegrasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Self Efficacy Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI SMA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 692. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5361>
- Mufidah, A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan Media Papan Puzzle Huruf Model Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 917. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Pirnando, M. et al. (2025). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Datar Di SDN 93 Palembang. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1214. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6667>
- Pramularsih, M. S. et al. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Bajur Pada Materi “Bumiku.” *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5353>
- Pramunita, R. N. (2021). Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Peta Pikaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 40–47. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.196>
- Risanti, D., & Agustina, P. (2025). Studi Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif “Sifasma” Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Muatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1427. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6831>
- Rismawati, R. et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasa Pengukuran Kelas III SDN 85 Kendari. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1313. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6678>
- Saputra, A. G. et al. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno Journal of Science and Technology*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v1i1.4>
- Septiani, A. N. S. I. et al. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students’ Character. *European Journal of Educational Research*, 1267. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Setiani, R., & Sumarah, I. E. (2025). Peningkatan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Bangun Datar Berbasis Etnomatematika. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 200. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4897>
- Sidik, M. S. M. (2023). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII B SMP Negeri 2 Peterongan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2042>



- Simbolon, E., & Samosir, M. (2025). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Agama Katolik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1072. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6703>
- Sugianto, D. (2020). Pemanfaatan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 145–152. <https://www.google.com/search?q=https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jtp/article/view/4873>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta.
- Widiarini, P. et al. (2024). Efektivitas Penggunaan Laboratorium Virtual Tinkercad Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kreativitas Mahasiswa Pada Matakuliah Elektronika Digital. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 277. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3291>
- Wulandari, R., & Suryana, Y. (2021). Penggunaan Media Animasi Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 55–63.
- Yu, W. (2022). The Application of Multimedia Information Technology in The Moral Education Teaching System of Colleges and Universities. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022, 1. <https://doi.org/10.1155/2022/5309632>