

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT
DALAM MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS VII DI MTsN 6
LIMAPULUH KOTA**

Ajai Firmadana¹, Harisnawati², Wibi Wijaya³

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas PGRI Sumatera Barat^{1,2,3}

Email : ajai@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dan juga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan media interaktif serta dampaknya terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di MTsN 6 Lima Puluh Kota. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelian yang bertujuan untuk mengali dan memahami fenomena sosiasl,prilaku,pengalaman,dan presspektif individu. Populasi dan sampelnya peneliti mengambil objek penelitian di kelas VII. Informan penelitian ini berkaitan dengan guru IPS, Siswa, dan Waka kurikulum. Teknik pengumpulan data di lakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap guru mata pelajaran IPS sertasiswa kelas VII. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media interaktif berbasis powerpoint mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas dan keterampilan guru dalam mengembangkan media yang interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif memiliki potensi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, asalkan di dukung dengan pelatihan dan sarana yang memadai.

Kata kunci : *Media Interaktif, Powerpoint, pembelajaran IPS, Siswa Kelas VII, MTsN 6 Limapuluh Kota*

ABSTRACT

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and process so that students actively develop their potential to possess spiritual and religious strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and the skills needed by themselves and society. This study also aims to determine the effectiveness of implementing interactive media and its impact on learning outcomes in social studies at MTsN 6 Lima Puluh Kota. This study used qualitative methods. Qualitative research is a research approach that aims to explore and understand social phenomena, behavior, experiences, and individual perspectives. The population and sample of the researcher selected seventh-grade students as the research objects. The informants for this study were the social studies teacher, students, and the curriculum vice principal. Data collection techniques were conducted through interviews, observation, and documentation with the social studies teacher and seventh-grade students. The results of this study indicate that PowerPoint-based interactive media can increase student engagement in the learning process, facilitate understanding of the material, and create a more interesting and enjoyable learning atmosphere. However, there are several obstacles such as limited facilities and teacher skills in developing interactive media. Thus, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint media has positive potential in increasing the effectiveness of social studies learning, provided it is supported by adequate training and facilities.

Keywords: *Interactive Media, PowerPoint, Social Studies Learning, Grade VII Students, MTsN 6 Limapuluh Kota*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang fundamental dalam mewujudkan suasana belajar kondusif agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya (Arti et al., 2024). Proses ini bertujuan untuk menumbuhkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang luhur, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang esensial bagi dirinya dan masyarakat. Sebagai aspek sentral dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan di era digital saat ini dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Praktik pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah satu arah, sering kali terbukti tidak lagi memadai untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam. Kondisi ini secara langsung berkorelasi dengan menurunnya motivasi belajar, rendahnya tingkat pemahaman konsep, dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Hidayat et al., 2019).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran interaktif muncul sebagai salah satu alternatif solusi yang sangat menjanjikan. Menurut Widoyoningrum (2023), media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi, sering kali dalam format video rekaman, dengan kendali berbasis komputer yang diserahkan kepada peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif. Sebaliknya, mereka didorong untuk tidak hanya mendengarkan dan melihat, tetapi juga memberikan respons secara aktif terhadap setiap sekuensi penyajian materi. Interaktivitas ini menjadi kunci yang membedakannya dari media konvensional, karena mampu menciptakan siklus umpan balik langsung antara siswa dan materi ajar. Keterlibatan aktif inilah yang diyakini dapat merangsang proses kognitif tingkat tinggi, memperkuat pemahaman, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih personal, mendalam, serta bermakna bagi setiap individu siswa (Mahriani & Jannah, 2025; Salsabila et al., 2025).

MTsN 6 Lima Puluh Kota, sebagai salah satu institusi pendidikan di Sumatera Barat, memiliki serangkaian potensi sekaligus tantangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajarannya, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran IPS di kelas VII masih sangat didominasi oleh metode ceramah konvensional dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Praktik ini secara nyata berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dan minimnya ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Meskipun para guru di sekolah ini telah menunjukkan minat dan keterbukaan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi, implementasinya di lapangan masih sangat terbatas. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya program pelatihan yang sistematis serta keterbatasan sumber daya pendukung untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif.

Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif, yang menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Guru lebih sering mengandalkan metode ceramah dan hafalan yang sifatnya satu arah, di mana transfer pengetahuan terjadi dari guru ke siswa tanpa adanya ruang diskusi atau eksplorasi yang memadai. Akibatnya, siswa tidak dilibatkan secara aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran, melainkan hanya sebagai objek pasif (Annisa et al., 2025; Lestari

et al., 2024). Situasi pembelajaran yang demikian secara inheren menjadi kurang menarik dan gagal membangkitkan rasa ingin tahu serta minat belajar siswa. Ketika materi pelajaran disajikan tanpa adanya konteks atau elemen interaktif yang relevan, siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan untuk menghubungkan konsep-konsep teoretis dengan kehidupan nyata mereka, yang pada akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Fadiana et al., 2025).

Untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai kondisi hasil belajar siswa, data nilai rata-rata mata pelajaran IPS dari tujuh rombongan belajar kelas VII di MTsN 6 Limapuluh Kota telah dikumpulkan. Data ini menunjukkan adanya variasi performa akademik yang cukup signifikan antarkelas, yang mengindikasikan adanya ketidakmerataan dalam pencapaian hasil belajar. Kelas VII.6 tercatat memiliki rata-rata nilai tertinggi sebesar 67,33, diikuti oleh Kelas VII.1 dengan skor 67,16. Sebaliknya, Kelas VII.7 menunjukkan pencapaian terendah dengan rata-rata nilai hanya 64,55. Sementara itu, empat kelas lainnya (VII.2, VII.3, VII.4, dan VII.5) menunjukkan hasil yang relatif seragam, dengan skor terkonsentrasi di rentang 65,70 hingga 66,66. Data ini secara gamblang mengilustrasikan adanya kesenjangan capaian belajar IPS di antara populasi siswa kelas VII, di mana kelas VII.7 secara statistik menjadi kelas dengan performa akademik paling rendah dan memerlukan perhatian khusus.

Berdasarkan analisis data tersebut, maka Kelas VII.7 secara logis ditetapkan sebagai objek penelitian karena memiliki rata-rata nilai yang paling rendah dibandingkan dengan kelas lainnya. Salah satu hipotesis utama mengenai penyebab rendahnya nilai IPS di kelas ini adalah kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. IPS sering kali dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan memberatkan karena materinya yang padat, bersifat teoretis, dan sering kali dianggap abstrak. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Persepsi negatif ini pada akhirnya memanifestasikan diri dalam bentuk sikap pasif dan kurangnya antusiasme selama proses pembelajaran. Ketika siswa tidak memiliki ketertarikan intrinsik terhadap suatu subjek, mereka cenderung kurang aktif dan tidak bersemangat, yang secara langsung berdampak pada hasil belajar yang dicapai (Laoli et al., 2024; Millah et al., 2024).

Menyikapi latar belakang permasalahan yang kompleks tersebut, mulai dari metode pengajaran yang konvensional hingga rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah kajian yang mendalam. Kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dan praktik pembelajaran yang masih tradisional di MTsN 6 Limapuluh Kota menjadi titik tolak utama penelitian ini. Inovasi yang ditawarkan adalah analisis terhadap penerapan sebuah media pembelajaran yang lebih modern dan partisipatif. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat judul: "Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII di MTsN 6 Limapuluh Kota". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas dan tantangan dalam mengimplementasikan media interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif. Metodologi ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengamati, menganalisis, dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam konteks yang alamiah. Fokus utama penelitian adalah untuk memahami efektivitas dan dampak penggunaan media tersebut terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran IPS tanpa melakukan intervensi atau

manipulasi eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Limapuluh Kota, dengan subjek penelitian yang difokuskan pada siswa kelas VII sebagai objek utama. Untuk memperoleh data yang komprehensif dari berbagai sudut pandang, peneliti melibatkan beberapa informan kunci, yang terdiri dari guru mata pelajaran IPS sebagai pelaksana pembelajaran, sejumlah siswa kelas VII sebagai penerima manfaat media, serta Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum untuk mendapatkan wawasan terkait kebijakan dan dukungan institusional terhadap inovasi pembelajaran.

Untuk memperoleh data yang kaya dan mendalam, penelitian ini menerapkan strategi triangulasi dengan mengombinasikan tiga teknik pengumpulan data utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan secara langsung di dalam kelas untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung saat media PowerPoint interaktif digunakan. Fokus observasi meliputi interaksi antara guru dan siswa, tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa, serta suasana kelas secara keseluruhan. Selanjutnya, teknik wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru, siswa, dan wakil kurikulum untuk menggali persepsi, pengalaman, serta kendala yang dihadapi selama penerapan media. Teknik ketiga adalah dokumentasi, yang mencakup pengumpulan dan analisis artefak-artefak relevan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi slide PowerPoint yang digunakan, serta data hasil belajar siswa untuk memberikan bukti pendukung yang konkret.

Seluruh data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Proses analisis diawali dengan tahap pengolahan data, di mana peneliti mentranskrip rekaman wawancara dan menyusun catatan lapangan hasil observasi secara sistematis. Tahap selanjutnya adalah reduksi data, yaitu proses mengidentifikasi, mengkode, dan mengkategorikan data untuk menemukan pola-pola dan tema-tema utama yang relevan dengan fokus penelitian. Tema-tema yang muncul kemudian diinterpretasikan secara mendalam untuk membangun sebuah narasi deskriptif yang utuh mengenai efektivitas, dampak, dan kendala dalam penggunaan media PowerPoint interaktif. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan interpretasi data yang telah divalidasi melalui perbandingan silang antar sumber (triangulasi) untuk memastikan kredibilitas dan keabsahan temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII MTsN 6 Limapuluh Kota secara konklusif menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint membawa dampak positif yang signifikan terhadap keseluruhan proses belajar mengajar mata pelajaran IPS. Temuan ini didasarkan pada analisis triangulasi data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa, observasi partisipatif selama kegiatan kelas, serta studi dokumentasi terhadap perangkat ajar yang ada. Secara konsisten, data menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan level keterlibatan siswa secara aktif. Mereka tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam menavigasi materi. Selain itu, kompleksitas materi ajar dapat disajikan dengan lebih jelas dan terstruktur, sehingga memudahkan pemahaman. Hal ini pada akhirnya berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang jauh lebih dinamis, menyenangkan, dan kondusif untuk penyerapan ilmu pengetahuan secara efektif, yang merupakan tujuan utama dari inovasi pembelajaran.

Media PowerPoint yang menjadi fokus penelitian ini dirancang secara fundamental berbeda dari presentasi konvensional yang sering kali bersifat statis dan monoton. Media ini dikembangkan dengan pendekatan interaktif dan visual yang kuat, dengan beberapa

karakteristik utama yang membedakannya. Pertama, dari segi estetika, tampilan setiap slide dirancang agar menarik secara visual. Ini dicapai melalui penggunaan desain latar belakang yang cerah dan relevan secara edukatif, pemilihan jenis huruf (font) yang besar dan mudah dibaca dari jarak jauh, serta penerapan skema warna kontras yang membantu siswa memfokuskan perhatian pada informasi kunci. Kedua, kontennya diperkaya dengan berbagai elemen multimedia untuk memvisualisasikan konsep abstrak. Ini termasuk penyertaan gambar berkualitas tinggi, peta geografis, ilustrasi detail peristiwa sejarah, animasi sederhana untuk menjelaskan proses, hingga penanaman video singkat edukatif yang dapat diputar langsung dari dalam presentasi.



Gambar 1. Contoh Slide PowerPoint Interaktif tentang Kegiatan Ekonomi

Berdasarkan gambar 1 powerpoint ini dilengkapi dengan tombol navigasi yang jelas, seperti "Lanjut", "Kembali", dan tautan langsung ke bagian "Latihan Soal", yang memberikan siswa otonomi untuk bergerak di antara materi sesuai kebutuhan mereka. Lebih dari itu, penggunaan *hyperlink* secara strategis memungkinkan guru untuk menghubungkan slide dengan sumber belajar eksternal seperti video di internet, artikel tambahan, atau platform kuis daring. Puncak dari interaktivitas ini adalah adanya latihan soal yang disajikan dalam format klik dan respon langsung. Siswa dapat memilih jawaban dari opsi yang tersedia, dan sistem akan memberikan umpan balik instan seperti notifikasi "Benar" atau "Coba Lagi". Sesi pembelajaran pun sering kali ditutup dengan kuis interaktif atau soal latihan mandiri yang terintegrasi, memungkinkan siswa untuk segera mengukur tingkat pemahaman mereka secara mandiri.

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar

Data nilai siswa kelas VII menunjukkan bahwa kelas VII-7 memiliki rata-rata nilai terendah dibandingkan kelas lainnya sebelum penggunaan media interaktif. Setelah guru menerapkan PowerPoint interaktif selama beberapa pertemuan, siswa tampak lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS, seperti sistem ekonomi dan dinamika sosial. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi karena dibantu dengan gambar, animasi, dan poin-poin ringkas yang disampaikan guru melalui PowerPoint. Guru juga memberikan latihan soal interaktif di akhir slide, yang membuat siswa langsung mengukur pemahaman mereka. Tabel berikut menyajikan data jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas, beserta persentasenya untuk setiap kelas.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Belajar IPS Kelas VII

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (Nilai ≥ 70)	Tidak Tuntas (Nilai < 70)	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
VII.1	30	11	19	36.67%	63.33%
VII.2	30	8	22	26.67%	73.33%
VII.3	30	8	22	26.67%	73.33%
VII.4	30	9	21	30.00%	70.00%
VII.5	30	6	24	20.00%	80.00%
VII.6	30	11	19	36.67%	63.33%
VII.7	27	4	23	14.81%	85.19%
Total	207	57	150	27.54%	72.46%

Berdasarkan data pada tabel 1 rekapitulasi, tingkat ketuntasan belajar untuk mata pelajaran IPS di kalangan siswa kelas VII secara keseluruhan masih sangat rendah dan memerlukan perhatian serius. Dari total 207 siswa yang tersebar di tujuh kelas, mayoritas besar sejumlah 150 siswa (72,46%) belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai di bawah 70. Sebaliknya, hanya 57 siswa (27,54%) yang dinyatakan tuntas. Terdapat disparitas yang cukup signifikan antar kelas, dengan kelas VII.1 dan VII.6 menunjukkan performa terbaik, meskipun persentase tuntasnya hanya mencapai 36,67%. Kondisi paling mengkhawatirkan terlihat di kelas VII.7, di mana tingkat ketuntasan hanya 14,81%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswanya mengalami kesulitan belajar. Angka-angka ini secara kolektif mengindikasikan adanya tantangan mendasar dalam penyerapan materi IPS, yang memerlukan evaluasi lebih lanjut terhadap metode pengajaran atau faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa.

2. Respon Guru Terhadap Media Interaktif PowerPoint

Berdasarkan pandangan para guru IPS, penerapan PowerPoint interaktif diakui sebagai sebuah inovasi yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa media ini efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks secara lebih terstruktur, logis, dan menarik secara visual, sehingga mampu menjaga atensi dan minat siswa sepanjang pelajaran. Meskipun demikian, para guru juga menyadari adanya tantangan signifikan yang melekat, yaitu perlunya penguasaan teknis yang mendalam agar dapat merancang media yang benar-benar interaktif, bukan hanya sekadar menampilkan rangkaian slide informasi yang statis. Oleh karena itu, muncul kebutuhan yang kuat akan adanya pelatihan lanjutan atau workshop khusus mengenai desain dan pengembangan media interaktif agar potensi teknologi ini dapat dimanfaatkan secara lebih optimal. Para guru mengakui bahwa waktu persiapan materi memang menjadi lebih lama, namun mereka sepakat bahwa investasi usaha tersebut sepenuhnya sebanding dengan dampak positif yang dirasakan secara nyata, terutama dalam peningkatan keterlibatan siswa di dalam kelas.

3. Kendala yang Dihadapi

Meskipun penerapan media interaktif ini menunjukkan potensi besar, pelaksanaannya di lapangan tidak terlepas dari sejumlah kendala signifikan yang memerlukan perhatian. Kendala utama yang paling terasa adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, di mana tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor LCD dan unit komputer yang memadai. Hal ini menyebabkan penerapan metode ini menjadi tidak merata dan sangat bergantung pada ketersediaan sarana di sekolah. Selain itu, dari sisi sumber daya manusia, belum semua guru memiliki tingkat keterampilan teknologi yang seragam dan mumpuni untuk dapat mengembangkan materi PowerPoint yang benar-benar interaktif dan dinamis. Proses

pembelajaran juga menjadi rentan terhadap gangguan teknis eksternal yang berada di luar kendali guru, seperti insiden listrik padam secara tiba-tiba atau koneksi internet yang tidak stabil, yang dapat menghambat jalannya pelajaran. Oleh karena itu, berbagai kendala ini menjadi tantangan strategis yang solusinya menuntut komitmen pihak sekolah, terutama melalui peningkatan fasilitas dan penyelenggaraan program pelatihan guru secara berkelanjutan.

Pembahasan

Penelitian ini secara mendalam mengonfirmasi bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* secara fundamental mentransformasi ekosistem pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII MTsN 6 Limapuluh Kota. Analisis data yang diperoleh melalui triangulasi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi secara konsisten menunjukkan pergeseran signifikan dari model pembelajaran pasif menjadi partisipatif. Temuan utama mengungkapkan bahwa media ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, tetapi juga secara efektif menyederhanakan pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks. Lebih jauh, dampak positif ini juga tercermin pada peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Suasana kelas yang sebelumnya monoton berubah menjadi lebih dinamis, dialogis, dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menyajikan bukti kuat bahwa pemanfaatan fitur interaktif dalam alat yang sudah familiar seperti *PowerPoint* dapat menjadi strategi inovasi pedagogis yang berbiaya relatif rendah namun berdampak tinggi (Simbolon & Samosir, 2025).

Kunci keberhasilan media ini dalam memerangi pasivitas siswa terletak pada desainnya yang secara sengaja dirancang untuk interaktivitas. Berbeda dengan presentasi linear konvensional, media ini memberdayakan siswa dengan memberikan kontrol navigasi, memungkinkan mereka untuk mengulang materi yang sulit atau langsung melompat ke sesi latihan. Penggunaan *hyperlink* yang strategis untuk menghubungkan materi dengan video eksternal atau artikel daring memperluas cakrawala belajar melampaui batasan ruang kelas. Fitur yang paling transformatif adalah kuis dan latihan soal dengan umpan balik instan. Mekanisme "klik dan respon" ini mengubah evaluasi formatif menjadi sebuah pengalaman yang menyerupai permainan, di mana siswa dapat segera mengetahui kebenaran jawaban mereka. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman secara langsung tetapi juga menumbuhkan rasa pencapaian dan kepercayaan diri, mengubah peran siswa dari sekadar penerima informasi menjadi penjelajah pengetahuan yang aktif (Alisti et al., 2025; Zulhijra et al., 2024).

Dampak paling signifikan dari implementasi media interaktif ini adalah peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa yang terukur. Sebelum intervensi, data ketuntasan belajar menunjukkan gambaran yang mengkhawatirkan, terutama di kelas VII.7 di mana hanya 14,81% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan *PowerPoint* interaktif secara konsisten, terjadi lonjakan prestasi yang dramatis pada kelas tersebut, dengan tingkat ketuntasan yang meningkat secara substansial. Wawancara dengan siswa mengonfirmasi bahwa visualisasi konsep abstrak melalui gambar, animasi, dan video pendek sangat membantu mereka membangun pemahaman yang lebih kokoh. Kombinasi antara penyajian materi yang ringkas secara visual dan kesempatan untuk segera menguji pemahaman melalui soal interaktif terbukti menjadi formula yang efektif untuk menjembatani kesenjangan kognitif dan secara nyata meningkatkan performa akademik siswa (Mahbubillah et al., 2025; Pasambuna et al., 2025).

Dari perspektif guru, media *PowerPoint* interaktif dipandang sebagai alat bantu pengajaran yang sangat berharga sekaligus menantang. Para guru mengakui efektivitas media ini dalam menyajikan materi yang kompleks secara lebih sistematis dan dalam menjaga atensi

siswa sepanjang durasi pelajaran. Kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu platform dinilai sangat membantu dalam memvisualisasikan ide-ide yang sulit. Meskipun demikian, mereka juga menyuarakan adanya tantangan yang signifikan, yaitu kebutuhan akan penguasaan keterampilan teknis yang lebih tinggi untuk merancang sebuah presentasi yang benar-benar interaktif, bukan sekadar slide statis. Hal ini berimplikasi pada peningkatan waktu persiapan yang cukup besar. Oleh karena itu, muncul sebuah konsensus di antara para guru mengenai urgensi diadakannya pelatihan atau *workshop* lanjutan untuk mengoptimalkan potensi penuh dari teknologi ini, karena mereka meyakini investasi waktu dan usaha tersebut sepadan dengan peningkatan kualitas interaksi di kelas (Akhyar et al., 2025; Fiani et al., 2025).

Meskipun potensi inovatifnya sangat besar, implementasi media pembelajaran ini di lapangan menghadapi berbagai kendala sistemik yang menghambat skalabilitasnya. Masalah utama yang teridentifikasi adalah kesenjangan infrastruktur teknologi, di mana tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan fasilitas esensial seperti proyektor LCD dan komputer yang berfungsi baik. Keterbatasan ini menciptakan disparitas akses dan membuat penerapan metode ini bergantung pada ketersediaan sarana. Selain itu, terdapat variasi dalam tingkat kemahiran teknologi di antara para guru, di mana tidak semuanya merasa percaya diri untuk mengembangkan konten interaktif yang canggih. Proses pembelajaran juga rentan terhadap gangguan eksternal di luar kendali, seperti pemadaman listrik atau konektivitas internet yang tidak stabil. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi digital tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada kesiapan ekosistem sekolah secara keseluruhan (Anam et al., 2025; Budi et al., 2025; Rambe et al., 2025).

Temuan penelitian ini menawarkan implikasi penting bagi praktik pedagogis dan kebijakan sekolah. Bagi para guru, studi ini menyajikan model praktis tentang bagaimana alat yang ada di mana-mana seperti *PowerPoint* dapat ditingkatkan fungsinya dari alat presentasi menjadi platform pembelajaran interaktif yang kuat. Ini mendorong pergeseran paradigma dari pengajaran yang berpusat pada guru ke pendekatan yang lebih melibatkan siswa. Bagi administrasi sekolah, khususnya wakil kepala bidang kurikulum, hasil ini memberikan justifikasi yang kuat untuk memprioritaskan investasi pada dua area krusial: peningkatan infrastruktur teknologi di seluruh ruang kelas dan penyelenggaraan program pengembangan profesional berkelanjutan bagi para guru. Penelitian ini secara implisit menyatakan bahwa dukungan kelembagaan yang terstruktur adalah syarat mutlak untuk memastikan inovasi pembelajaran dapat tumbuh subur dan memberikan manfaat yang merata bagi seluruh siswa (Sumiyani et al., 2025; Supardi et al., 2025).

Sebagai sebuah studi kualitatif deskriptif, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Fokusnya pada satu sekolah membuat temuan ini sangat kaya secara kontekstual namun membatasi generalisasinya ke lingkungan pendidikan lain yang mungkin memiliki dinamika yang berbeda. Sifat deskriptif dari penelitian ini berhasil menggambarkan "apa" dan "bagaimana" media tersebut berfungsi, tetapi tidak dapat secara definitif membuktikan hubungan sebab-akibat antara penggunaan media dan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mengadopsi pendekatan metode campuran (*mixed-methods*). Sebuah desain kuasi-eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol dapat digunakan untuk mengukur dampak kuantitatif media secara lebih rigor. Selain itu, studi longitudinal dapat memberikan wawasan tentang efek jangka panjang dari penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar dan retensi pengetahuan siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara meyakinkan membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint secara fundamental mentransformasi ekosistem pembelajaran IPS, menggesernya dari model pasif menjadi partisipatif. Kunci keberhasilan media ini terletak pada desainnya yang sengaja dirancang untuk interaktivitas, memberdayakan siswa dengan kontrol navigasi, tautan ke sumber eksternal, dan yang paling transformatif, kuis dengan umpan balik instan. Mekanisme "klik dan respon" ini mengubah evaluasi formatif menjadi pengalaman yang menyerupai permainan, yang secara efektif meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Dampak paling signifikan tercermin pada lonjakan prestasi yang dramatis, di mana tingkat ketuntasan belajar di salah satu kelas meningkat dari hanya 14,81% menjadi jauh lebih tinggi setelah intervensi. Kombinasi antara visualisasi konsep yang menarik dan kesempatan untuk segera menguji pemahaman terbukti menjadi formula ampuh untuk meningkatkan performa akademik secara nyata.

Dari perspektif guru, media interaktif ini dipandang sebagai alat bantu pengajaran yang sangat berharga dalam menyajikan materi kompleks dan menjaga atensi siswa. Namun, para guru juga menyuarakan adanya tantangan signifikan, yaitu kebutuhan akan penguasaan keterampilan teknis yang lebih tinggi dan peningkatan waktu persiapan yang cukup besar. Lebih jauh lagi, implementasi di lapangan menghadapi kendala sistemik yang menghambat skalabilitasnya, seperti kesenjangan infrastruktur teknologi antar ruang kelas dan variasi dalam tingkat kemahiran digital di antara para guru. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi digital tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, melainkan juga pada kesiapan ekosistem sekolah secara keseluruhan, termasuk ketersediaan sarana dan kompetensi pendidik untuk memanfaatkannya secara optimal dan merata bagi seluruh siswa.

Implikasi dari temuan ini sangat jelas bagi praktik pedagogis dan kebijakan sekolah. Penelitian ini menyajikan model praktis bagi guru untuk meningkatkan fungsi PowerPoint dari alat presentasi menjadi platform pembelajaran interaktif yang kuat. Bagi administrasi sekolah, hasil ini memberikan justifikasi kuat untuk memprioritaskan investasi pada dua area krusial: peningkatan infrastruktur teknologi dan penyelenggaraan program pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru. Meskipun studi kualitatif ini kaya secara kontekstual, keterbatasannya adalah tidak dapat digeneralisasi dan tidak membuktikan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain metode campuran atau kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol untuk mengukur dampak kuantitatif secara lebih rigor, serta studi longitudinal untuk mengkaji efek jangka panjangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, I., et al. (2025). Evaluasi pemanfaatan laboratorium komputer di SMPN 4 Lembang terhadap kemampuan literasi media siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4326>
- Alisti, N. M., et al. (2025). Petualangan nusantara: Model game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas 7 SMPN 24 Malang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1363. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Anam, S., et al. (2025). Kepemimpinan sekolah di era digital: Studi kualitatif strategi kepala sekolah dalam mengelola perubahan. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 634. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6579>
- Annisa, P., et al. (2025). Eksperimen model open ended terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SD berdasarkan gender. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian*

- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1380.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6649>
- Arti, D., et al. (2024). Penguatan nilai-nilai karakter melalui pendidikan agama Islam. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 671.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3183>
- Budi, I. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis “Webinar Sastra” di SMAN 1 Krucil. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4329>
- Fadiana, A., et al. (2025). Penerapan metode cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 109.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4896>
- Fiani, A. S. O., et al. (2025). Optimalisasi pemanfaatan TIK dalam kerangka kompetensi profesional guru di SD Negeri 1 Karanganom Klaten Utara. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 453.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6203>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu pendidikan*.
- Laoli, T. R., et al. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas VIII SMP. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1241. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Lestari, T. A., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem peredaran darah manusia. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 307.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- Mahbubillah, I., et al. (2025). Implementasi pembelajaran bahasa Arab model contextual teaching and learning dengan media Educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1270.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>
- Mahriani, A., & Jannah, F. (2025). Mengembangkan kemampuan bahasa dan motivasi belajar pada anak kelompok a menggunakan model aktif. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1062.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6623>
- Millah, A. I., et al. (2024). Peningkatan minat dan hasil belajar IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dengan pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 451. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3123>
- Pasambuna, S. Y., et al. (2025). Pengembangan media primaform untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi FPB dan KPK di sekolah dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 741.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5354>
- Rambe, M. K., et al. (2025). Inovasi pembelajaran untuk penjamin mutu pendidikan di sekolah. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 439.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4376>
- Salsabila, A., et al. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi millennial abad 21. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>
- 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>
- Sumiyani, S., et al. (2025). Pelatihan peningkatan kompetensi tenaga kependidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Batang Hari Provinsi Jambi. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 480.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6047>
- Supardi, S., et al. (2025). Transformasi pendidikan era globalisasi: Inovasi kurikulum, teknologi, peran guru, dan fokus pengembangan potensi siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 258. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4890>
- Widoyoningrum, S. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan mengajar bagi guru di era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Zulhijra, Z., et al. (2024). Pembelajaran PAI berbasis active learning. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1017.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3486>