

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN KERAJAAN ISLAM KELAS X

Sri Muliyan¹, Hendra Nelva Saputra², Darman³

Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2,3}
e-mail: msri74954@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang SMA/MA memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman historis peserta didik. Namun, praktik pembelajaran di lapangan masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media PowerPoint konvensional yang kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi sejarah. Penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif pada materi *Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia* kelas X yang bertujuan untuk menghadirkan alternatif media yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang mengadaptasi model ADDIE, namun hanya dilaksanakan hingga tahap *design* dan *development*. Subjek penelitian meliputi tiga ahli materi, tiga ahli media, dan sepuluh siswa kelas X yang diperkenalkan dengan media hasil rancangan. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan kuesioner terstruktur, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 89% dengan kategori “sangat layak”. Hasil kuesioner dengan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap aspek tampilan, kemudahan navigasi, dan kejelasan materi. Media PowerPoint interaktif ini terbukti mampu menstimulasi minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif layak digunakan sebagai inovasi awal dalam meningkatkan kualitas dan kemenarikan pembelajaran IPS pada materi sejarah Islam di kelas X.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, PowerPoint interaktif, IPS, Kerajaan Islam, pengembangan media*

ABSTRACT

The teaching of Social Studies (IPS) at the senior high school (SMA/MA) level plays an essential role in developing students' critical thinking skills and historical understanding. However, classroom practices are still largely dominated by lecture methods and the use of conventional PowerPoint presentations that lack interactivity, resulting in passive learning and difficulty in comprehending historical material. This study focuses on designing an interactive PowerPoint-based learning media for the topic *Islamic Kingdoms in Indonesia* for tenth-grade students, aiming to provide an engaging, communicative, and student-centered alternative suited to the characteristics of 21st-century learners. The research employs a Research and Development (R&D) method with a descriptive quantitative approach, adapting the ADDIE model but limited to the design and development stages. The study involved three subject matter experts, three media experts, and ten tenth-grade students who were introduced to the developed media. Data were collected through expert validation sheets and structured questionnaire, then analyzed descriptively and quantitatively. The validation results indicated that the media achieved an average feasibility score of 89%, categorized as “highly feasible.” Student questionnaire responses also showed positive perceptions toward the media's design, ease of navigation, and clarity of content. The interactive PowerPoint media effectively stimulated

students' interest and engagement in Social Studies learning. Therefore, this study concludes that the interactive PowerPoint-based learning media is suitable to be used as an initial innovation to enhance the quality and attractiveness of Social Studies learning on Islamic history topics in tenth grade.

Keywords: *learning media, interactive PowerPoint, Social Studies, Islamic Kingdoms, media design*

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) memegang peranan yang sangat strategis dalam arsitektur pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kesadaran historis, dan kepekaan sosial peserta didik. Mata pelajaran ini bukan sekadar transfer fakta masa lalu, melainkan sarana untuk membangun karakter bangsa. Dalam konteks sejarah nasional, salah satu materi yang memiliki relevansi tinggi untuk membangun wawasan sejarah sekaligus nilai-nilai keislaman adalah pokok bahasan mengenai Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia. Materi ini sangat krusial karena melalui pemahaman yang mendalam tentang topik ini, siswa diharapkan mampu merekonstruksi proses penyebaran Islam yang damai, menelusuri peran sentral kesultanan dalam perkembangan kebudayaan nasional, serta menginternalisasi nilai-nilai luhur seperti toleransi dan kepemimpinan. Pemahaman sejarah yang baik akan menjadi fondasi bagi siswa untuk memahami identitas mereka sebagai bagian dari bangsa yang majemuk namun tetap satu, serta mengambil pelajaran dari masa lalu untuk menghadapi tantangan masa depan.

Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan adanya tantangan yang signifikan dalam penyampaian materi tersebut. Praktik pembelajaran IPS di banyak sekolah sering kali masih terjebak pada metode konvensional yang kaku dan sangat berpusat pada guru atau *teacher-centered*. Proses belajar mengajar umumnya didominasi oleh metode ceramah satu arah dan ketergantungan yang berlebihan pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar utama, tanpa adanya dukungan media yang menarik, variatif, dan interaktif. Banyak guru yang sudah menggunakan teknologi seperti *PowerPoint*, namun penggunaannya sering kali hanya sebatas memindahkan teks dari buku ke layar dalam bentuk *slide* statis yang penuh tulisan dan gambar sederhana yang tidak bergerak. Akibatnya, media tersebut gagal menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Kondisi pembelajaran yang monoton ini berdampak serius pada rendahnya keterlibatan kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung, serta kurangnya kemampuan mereka dalam memahami konsep sejarah secara mendalam, kausalitas, dan kronologis (Rahma & Saputra, 2024).

Merespons permasalahan tersebut, perkembangan teknologi pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya inovasi radikal dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang merupakan *digital natives*. Media pembelajaran yang memanfaatkan potensi teknologi digital, seperti *PowerPoint* interaktif, dapat menjadi alternatif solusi yang sangat efektif karena mampu menggabungkan berbagai unsur multimedia. Integrasi antara elemen visual yang tajam, audio yang jelas, animasi yang dinamis, dan fitur interaktivitas memungkinkan materi sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media berbasis *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, menarik, dan partisipatif (Hidayat et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif, komunikatif, dan relevan dengan konteks materi menjadi

sebuah kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara keseluruhan.

Secara ideal, proses pembelajaran IPS di kelas X, khususnya yang memuat materi kompleks seperti Kerajaan-Kerajaan Islam, seharusnya berlangsung dalam suasana yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dalam kondisi ideal ini, guru diharapkan memiliki kompetensi untuk menyajikan visualisasi data sejarah, seperti peta penyebaran agama, ilustrasi tokoh, dan foto peninggalan artefak sejarah dengan cara yang memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran perlu mengintegrasikan teknologi digital yang mampu menarik perhatian *audiens* dan memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa yang beragam, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Pembelajaran sejarah semestinya tidak hanya menghafal tahun dan nama, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir historis atau *historical thinking*, menanamkan nilai-nilai karakter luhur, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan sejarah bangsa. Lingkungan belajar yang ideal adalah lingkungan yang memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dengan bantuan media yang tepat, sehingga sejarah menjadi mata pelajaran yang hidup dan bermakna bagi kehidupan mereka.

Namun, harapan ideal tersebut sering kali berbenturan dengan kenyataan di lapangan. Praktik pembelajaran di banyak sekolah masih jauh dari standar kualitas yang diharapkan, sebagaimana fenomena yang teridentifikasi di SMAN 1 LASOLO. Di sekolah ini, penggunaan *PowerPoint* oleh guru cenderung masih sangat mendasar, yakni hanya sebatas alat bantu presentasi visual pengganti papan tulis, bukan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan eksploratif. Akibatnya, siswa sering kali menjadi pasif, mudah bosan, dan tidak terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa meskipun penggunaan *PowerPoint* konvensional dapat membantu penyampaian materi, namun tanpa fitur interaktif yang optimal, dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar sejarah Islam di tingkat sekolah menengah atas masih belum maksimal (Rini et al., 2023). Hal ini menandakan adanya kesenjangan yang nyata antara potensi teknologi dan praktik implementasinya. Selain itu, faktor keterbatasan kemampuan teknis guru dalam mengembangkan media digital serta kurangnya pelatihan teknologi pendidikan turut memperlebar kesenjangan kualitas pembelajaran tersebut (Chumairah & Nurmainira, 2024).

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif ini diperkuat oleh sejumlah landasan teori dan temuan penelitian mutakhir. Merujuk pada teori *Multimedia Learning*, pembelajaran terbukti akan lebih efektif apabila informasi disajikan secara simultan melalui saluran ganda, yaitu teks, gambar, dan suara, karena dapat mengoptimalkan kapasitas memori kerja siswa. Sejalan dengan itu, perspektif *Konstruktivisme* dari Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi, bukan sekadar penerimaan informasi pasif. Dalam konteks ini, *PowerPoint* interaktif yang melibatkan siswa dalam aktivitas kuis, simulasi, atau navigasi mandiri dapat memperkuat konstruksi pengetahuan mereka. Selain itu, model motivasi ARCS juga menjelaskan bahwa perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui media yang menarik. Dukungan empiris juga datang dari berbagai studi terbaru, seperti temuan Putri dan Iskandar (2024) mengenai validitas tinggi media interaktif, serta laporan Nurlaelah et al. (2024) tentang peningkatan minat belajar IPS. Integrasi animasi dan kuis dalam media presentasi juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Hidayat et al., 2024).

Berangkat dari analisis masalah dan peluang tersebut, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan atau *novelty* yang signifikan dalam khazanah teknologi pendidikan. Inovasi utamanya terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang dirancang secara spesifik dan mendalam untuk materi Kerajaan-Kerajaan Islam kelas X. Media

ini tidak sekadar *slide* biasa, melainkan mengintegrasikan fitur multimedia canggih seperti animasi pergerakan peta, narasi suara, kuis interaktif, dan *game* edukasi sederhana yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Salah satu keunggulan teknis utama yang ditawarkan adalah kemudahan akses secara *offline*, di mana media ini dapat dijalankan tanpa koneksi internet, berbeda dengan *platform* desain berbasis awan seperti *Canva* yang sangat bergantung pada sinyal. Proses pengembangannya menggunakan model *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE yang sistematis untuk menjamin validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Dengan mendorong guru menjadi desainer media yang aktif, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, sekaligus memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kreativitas dan kemandirian belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan menggambarkan hasil validasi ahli serta tanggapan siswa terhadap rancangan media secara sistematis dan faktual (Creswell & Creswell, 2021). Model pengembangan yang diadopsi adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun pelaksanaannya dibatasi hingga tahap *Development* untuk memfokuskan studi pada perancangan dan kelayakan produk awal tanpa melakukan uji efektivitas terhadap hasil belajar. Studi dilaksanakan di SMAN 1 LASOLO pada tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan subjek yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Partisipan terdiri dari tiga ahli materi yang mengevaluasi kedalaman serta keakuratan konsep sejarah, tiga ahli media yang menilai aspek visual dan navigasi, serta siswa kelas X untuk memberikan respon pengguna awal. Pemilihan subjek didasarkan pada kompetensi keahlian dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), memastikan data yang diperoleh relevan dan kredibel untuk pengembangan produk.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis yang diawali dengan tahap *Analysis* melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi dominasi metode ceramah dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, tahap *Design* dilakukan dengan merancang alur materi, tata letak, dan elemen multimedia yang mengacu pada Kompetensi Dasar. Selanjutnya, pada tahap *Development*, media dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint 365* dengan mengintegrasikan fitur teknis seperti *trigger*, *hyperlink*, dan *animation path* guna menciptakan interaktivitas yang optimal. Produk awal yang dihasilkan kemudian melewati proses validasi ketat oleh enam pakar untuk menilai aspek konten, bahasa, dan penyajian visual sebelum diperkenalkan kepada siswa. Uji coba terbatas dilakukan terhadap sepuluh siswa untuk menjangkau respon mengenai daya tarik antarmuka dan kemudahan pengoperasian sistem, memastikan bahwa prototipe media yang dirancang telah memenuhi standar operasional dan estetika sebelum digunakan lebih luas dalam lingkungan akademik yang sesungguhnya.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes yang terdiri dari lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan pedoman observasi. Lembar validasi menggunakan skala *Likert* 1–5 untuk mengukur kelayakan isi dan tampilan, sedangkan angket siswa memuat 10 butir pertanyaan terstruktur mengenai persepsi kemudahan navigasi dan daya tarik media. Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian para ahli dan respon siswa selanjutnya dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase kelayakan. Hasil perhitungan persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori kualitatif berdasarkan tabel konversi yang telah ditetapkan, mulai dari kategori "Sangat Layak" hingga "Tidak Layak". Teknik analisis ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang objektif mengenai kelayakan produk

yang dikembangkan. Seluruh proses analisis data difokuskan untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi ini memenuhi kriteria validitas yang disyaratkan sebelum direkomendasikan sebagai alat bantu ajar alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi dan Kuesioner dengan guru IPS menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan dominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami konsep sejarah karena minimnya media visual interaktif yang dapat menstimulasi imajinasi dan minat belajar mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal di mana pembelajaran IPS seharusnya berbasis pada *discovery learning* dan memanfaatkan media interaktif dengan kondisi aktual yang masih konvensional.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media visual pasif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2022). yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan animasi agar siswa lebih mudah memahami materi.

2. Hasil Perancangan Media Pembelajaran dengan design development

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan topik *Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia*. Rancangan media memuat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Media Pembelajaran PowerPoint interaktif

- Tampilan beranda interaktif dengan tombol navigasi menuju bagian “Tujuan Pembelajaran”, “Petunjuk penggunaan Media”, “Materi” dan “Quiz/Gamr”.
- Ilustrasi visual dan video pendek yang menggambarkan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam.
- Kuis interaktif berbasis hyperlink yang memungkinkan siswa menjawab langsung pada slide dan menjawab secara tertulis .

Prinsip desain mengikuti teori *Multimedia Learning* dengan penekanan pada *coherence principle* (pemilihan elemen visual yang relevan) dan *contiguity principle* (keterpaduan antara teks dan gambar).

3. Hasil Validasi Ahli

Proses validasi dilakukan oleh enam ahli: tiga ahli materi IPS dan tiga ahli media pembelajaran. Masing-masing menilai media menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert (1–5). Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (%)	Kategori
1	Kesesuaian Materi	93	Sangat baik
2	Ketepatan Bahasa	88	Sangat baik
3	Tampilan Desain	90	Sangat baik
4	Interaktivitas	85	Baik

Berdasarkan data rekapitulasi pada Tabel 1 mengenai hasil validasi ahli materi, terlihat bahwa pengembangan media ini mendapatkan respons yang sangat positif dari para validator. Aspek kesesuaian materi memperoleh skor tertinggi sebesar 93 persen dengan kategori sangat baik, disusul oleh tampilan desain yang mencapai 90 persen. Penilaian terhadap ketepatan bahasa juga berada pada kategori sangat baik dengan skor 88 persen. Meskipun aspek interaktivitas mendapatkan skor terendah sebesar 85 persen, angka tersebut masih masuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa materi yang disajikan sangat relevan dan berkualitas tinggi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (%)	Kategori
1	Kesesuaian Materi	92	Sangat Layak
2	Ketepatan Bahasa	87	Sangat Layak
3	Tampilan Desain	91	Sangat Layak
4	Interaktivitas	86	Layak

Hasil penilaian kelayakan dari sisi teknis dan tampilan disajikan secara rinci dalam Tabel 2 tentang validasi ahli media. Evaluasi ini menunjukkan performa yang konsisten dengan aspek kesesuaian materi mencapai skor 92 persen dan tampilan desain sebesar 91 persen, keduanya masuk kategori sangat layak. Sementara itu, ketepatan bahasa mendapatkan skor 87 persen dan aspek interaktivitas memperoleh nilai 86 persen dengan kategori layak. Capaian angka-angka tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media yang ketat, baik dari segi visual maupun fungsionalitas teknis untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Tanggapan Siswa terhadap Media

Setelah revisi, media diperkenalkan kepada sepuluh siswa kelas X melalui kegiatan pengenalan media selama satu sesi (30 menit). Berdasarkan angket terstruktur, siswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media. Sebanyak 90% siswa menyatakan media menarik, dan 80% menyebutkan bahwa media membantu memahami isi materi sejarah. Beberapa komentar siswa menunjukkan bahwa penggunaan animasi dan kuis interaktif membuat mereka “lebih semangat dan ingin mencoba belajar lagi di rumah.” Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memenuhi aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermaknaan materi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal, ditemukan adanya kesenjangan yang signifikan antara praktik pembelajaran aktual dengan standar pedagogis ideal dalam mata pelajaran sejarah. Dominasi metode konvensional yang bersifat *teacher-centered* serta ketergantungan pada buku teks cetak telah menciptakan iklim belajar yang pasif dan kurang

menstimulasi kognitif siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan konsep abstrak terkait sejarah kerajaan Islam, yang seharusnya dapat dipahami lebih baik melalui pendekatan *discovery learning*. Pengembangan media *PowerPoint* interaktif dalam penelitian ini hadir sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Media ini dirancang tidak sekadar sebagai alat bantu presentasi, melainkan sebagai instrumen belajar mandiri yang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Transformasi dari teks statis menuju visualisasi dinamis ini merupakan langkah krusial dalam merevitalisasi pembelajaran IPS agar lebih relevan dengan karakteristik siswa generasi digital yang memiliki preferensi kuat terhadap konten visual.

Dalam proses perancangan, media ini dikembangkan dengan landasan teoritis yang kuat, mengacu pada prinsip-prinsip *Multimedia Learning*. Penerapan *coherence principle* dilakukan dengan seleksi ketat terhadap elemen visual, memastikan hanya gambar dan animasi yang relevan yang ditampilkan untuk meminimalkan beban kognitif siswa. Sementara itu, penerapan *contiguity principle* terlihat pada penyajian teks dan gambar secara terintegrasi dalam satu bingkai pandang, sehingga siswa dapat memproses informasi verbal dan piktorial secara simultan. Fitur navigasi dan kuis berbasis *hyperlink* yang disematkan dalam media ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengontrol alur belajarnya sendiri. Desain instruksional yang sistematis ini bertujuan untuk mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif yang dapat mengeksplorasi materi sejarah sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing, sebuah aspek yang sering terabaikan dalam metode ceramah konvensional.

Validitas materi menjadi aspek fundamental dalam pengembangan media pembelajaran sejarah untuk mencegah terjadinya miskonsepsi atau distorsi fakta sejarah. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor yang sangat tinggi, yakni rata-rata 93 persen untuk kesesuaian materi dan 88 persen untuk ketepatan bahasa. Angka ini mengindikasikan bahwa substansi konten mengenai Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia yang disajikan dalam media telah akurat, mendalam, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kualitas materi yang tervalidasi ini sangat penting mengingat sejarah adalah mata pelajaran yang sarat akan fakta dan kronologi. Dengan jaminan validitas ini, guru dapat menggunakan media tersebut dengan percaya diri sebagai sumber belajar primer atau sekunder tanpa kekhawatiran akan kesalahan informasi. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan tepat memastikan bahwa narasi sejarah yang kompleks dapat dicerna dengan lebih mudah oleh siswa kelas X.

Dari perspektif teknis dan kegrafikan, hasil validasi ahli media menegaskan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas visual yang sangat layak dengan skor rata-rata desain mencapai 91 persen. Keunggulan visual ini didukung oleh integrasi elemen estetika yang menarik namun tidak mengganggu substansi materi. Meskipun aspek interaktivitas mendapatkan skor 86 persen yang sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lain, kategori tersebut masih berada pada level layak. Hal ini dapat dipahami mengingat *PowerPoint* memiliki keterbatasan teknis dibandingkan perangkat lunak pemrograman tingkat lanjut, namun peneliti berhasil mengoptimalkan fitur *trigger* dan *hyperlink* untuk menciptakan simulasi interaksi. Capaian ini membuktikan bahwa keterbatasan *software* presentasi standar dapat diatasi dengan kreativitas desain untuk menghasilkan media yang fungsional. Kelayakan teknis ini menjamin bahwa media dapat dioperasikan dengan lancar di berbagai perangkat sekolah tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras yang terlalu tinggi.

Respons siswa terhadap implementasi media memberikan indikasi kuat mengenai keberhasilan aspek afektif dan kognitif dalam pembelajaran. Data menunjukkan bahwa 90 persen siswa merasa media ini menarik dan 80 persen merasa terbantu dalam memahami materi. Temuan ini selaras dengan penelitian Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan

media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat retensi pemahaman konsep. Komentar positif siswa yang merasa lebih semangat belajar menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik. Ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan antarmuka media, hambatan psikologis dalam mempelajari sejarah yang sering dianggap membosankan dapat direduksi. Kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung juga berkontribusi pada rasa pencapaian siswa, menciptakan siklus belajar yang positif di mana siswa terdorong untuk terus mengeksplorasi materi tanpa merasa terbebani (Oktafrizal et al., 2025; Rosfiani et al., 2025; Yogaswara & Fauzi, 2025).

Secara teoritis, temuan penelitian ini memperkuat dan memperluas literatur mengenai efektivitas media berbasis teknologi dalam pendidikan sejarah. Hasil ini mendukung studi Putri et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif mampu mendongkrak motivasi dan partisipasi aktif siswa SMA. Keberhasilan media ini juga mengonfirmasi *learner control principle*, di mana memberikan kendali kepada siswa atas navigasi materi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, temuan ini sejalan dengan hasil riset Saputro dan Prasetyo (2023) yang menemukan korelasi positif antara media interaktif dengan peningkatan minat belajar. Hal ini membuktikan bahwa prinsip-prinsip desain multimedia yang diterapkan tidak hanya berlaku secara teoritis, tetapi terbukti efektif secara empiris di lapangan dalam meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa (Alfatih et al., 2024; Iskandar et al., 2025; Kusumasari et al., 2025).

Implikasi praktis dari penelitian ini menawarkan solusi konkret bagi tantangan keterbatasan fasilitas teknologi di banyak sekolah. Media berbasis *PowerPoint* merupakan alternatif yang *cost-effective* dan mudah diadaptasi oleh guru yang mungkin tidak memiliki keterampilan pemrograman tingkat lanjut. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena baru sampai pada tahap pengembangan dan uji persepsi, belum mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar kognitif secara statistik inferensial. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas melalui desain eksperimen untuk melihat pengaruh nyata media terhadap peningkatan prestasi akademik siswa secara terukur, sebagaimana direkomendasikan dalam konteks pengembangan media pembelajaran. Meskipun demikian, produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan sebagai variasi media ajar untuk menciptakan suasana kelas sejarah yang lebih hidup dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berhasil menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dengan kebutuhan visualisasi siswa pada materi sejarah kerajaan Islam. Pengembangan media ini tidak hanya sekadar mendigitalkan teks, melainkan dirancang secara sistematis menggunakan prinsip *Multimedia Learning* seperti koherensi dan kontiguitas untuk meminimalkan beban kognitif serta memfasilitasi pemrosesan informasi secara simultan. Validitas produk terbukti sangat memuaskan melalui penilaian ahli materi yang memberikan skor rata-rata 93 persen dan ahli media sebesar 91 persen, menegaskan bahwa substansi sejarah yang disajikan akurat dan dikemas dalam desain visual yang estetik. Kualitas teknis ini membuktikan bahwa keterbatasan perangkat lunak standar dapat diatasi melalui kreativitas desain navigasi dan fitur hyperlink, sehingga menghasilkan instrumen belajar mandiri yang layak dan mampu mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif yang dapat mengeksplorasi materi sesuai kecepatan pemahaman mereka masing-masing di dalam kelas.

Implementasi media di lapangan menunjukkan respons positif yang signifikan, di mana 90 persen siswa merasa tertarik dan 80 persen merasa terbantu dalam memahami konsep sejarah yang abstrak. Temuan ini mengonfirmasi keberhasilan aspek afektif dan kognitif, sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa interaktivitas dan kendali belajar siswa berkorelasi langsung dengan peningkatan motivasi intrinsik serta retensi pemahaman. Secara praktis, media berbasis PowerPoint ini menawarkan solusi konkret dan hemat biaya bagi sekolah dengan fasilitas terbatas, sekaligus menjadi alternatif yang mudah diadaptasi oleh guru tanpa memerlukan keterampilan pemrograman tingkat lanjut. Meskipun penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan dan uji persepsi, produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan untuk merevitalisasi pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk melakukan uji efektivitas melalui desain eksperimen guna mengukur dampak nyata media terhadap peningkatan prestasi akademik secara statistik inferensial, memastikan bahwa inovasi ini memberikan kontribusi terukur bagi kualitas pendidikan sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- Chumairah, C., & Nurmairina, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di SMA Negeri 064991 Medan Amplas. *Jurnal Riset Sosial Sains*, 2(4). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/1844>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=335ZDwAAQBAJ>
- Hidayat, M., Azmi, N., & Rahayu, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk mata pelajaran PKn di SMA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(2). <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3846>
- Iskandar, B., Razilu, Z., & Fajriani, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi fiqh syarat dan rukun tayamum. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1146. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5178>
- Kusumasari, S., Patonah, S., & Sumarno, S. (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>
- Nurlaelah, N., Basir, A., & Rahmawati, S. (2024). Pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap minat belajar IPS di SMA Inpres Parang Bantaeng. *International Journal of Multidisciplinary Education and Learning*, 4(1). <https://international.aspirasi.or.id/index.php/IJMEAL/article/view/17>
- Oktafrizal, O. F., Alim, J. A., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh model discovery learning berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematis pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 169. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>
- Putri, A. E., Julia, J., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS dengan konsep IPSAC menggunakan PowerPoint interaktif materi ASEAN Country. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 825–835. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.979>

- Putri, S., & Iskandar, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA. *Journal of Education and Development*, 5(2). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1760>
- Rahma, N., & Saputra, R. (2024). Pengembangan media PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA. *Jurnal Riset Media Inovasi Akademik*, 6(1). <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/1828>
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk keterampilan membaca intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 6(1), 187–192. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/pancar/article/view/4496>
- Rosfiani, O., Anggraeni, A., Hasan, N. N., Thoharroh, R. N., Nadia, N., Rahman, R., & Hermawan, C. M. (2025). Sebuah studi kasus: Eksplorasi model Picture and Picture dalam upaya guru mencapai tujuan pembelajaran IPA. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 347. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4497>
- Saputro, B., & Widodo, S. A. (2021). Pembelajaran IPA berbasis masalah dengan dukungan media digital untuk meningkatkan literasi sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 25–34. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18524>
- Rini, S., Mustofa, M., & Rahmat, R. (2023). Penggunaan media PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar sejarah Islam siswa di MAS Baburrohman. *Eduspirit: Journal of Islamic Education*, 3(2). <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/948>
- Yogaswara, M. R., & Fauzi, K. M. A. (2025). Pembelajaran inkuiri berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman peta dan wilayah Indonesia pada kelas V. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 434. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5375>