



Artikel Penelitian

Naskah dikirim: 21/09/2025 – Selesai revisi: 11/10/2025 – Disetujui: 18/11/2025 – Diterbitkan: 01/12/2025

Pengembangan Media Digital Interaktif dan Permainan Ulartangga pada Materi Hobi dan Perbedaan untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Nadia Sasikirani

Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: nadiasasikirani.23357@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media interaktif “Aku dan Teman-Temanku” berbasis multimedia digital yang diintegrasikan dengan game Ular Tangga, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 SD. Permasalahan utama yang diatasi adalah rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan memahami materi tematik akibat pembelajaran yang konvensional. Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons siswa, serta pretest dan posttest. Hasil validasi ahli menunjukkan media berada dalam kategori Sangat Layak (rata-rata 90%), dan uji coba lapangan menunjukkan kategori Sangat Baik (rata-rata 92,6%) untuk kepraktisan. Efektivitas media terbukti signifikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 63 menjadi 87 (peningkatan 24 poin) dan peningkatan ketuntasan klasikal yang drastis dari 48% menjadi 91% (peningkatan 43%). Dengan demikian, media interaktif ini terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan berhasil meningkatkan pemahaman siswa kelas rendah terhadap materi sosial.

Kata kunci: Media Interaktif, Media Digital, Game Ulartangga, Hobi dan Perbedaan

Development of Interactive Digital Media and Snakes and Ladders Game on Hobby and Difference Material for Second Grade Elementary School Students

Abstract: This development research aims to produce an interactive media named “Aku dan Teman-Temanku” (Me and My Friends) based on digital multimedia integrated with the Snakes and Ladders game. It also aims to test its feasibility, practicality, and effectiveness in enhancing the understanding of second-grade elementary school students. The main problem addressed is the low level of student engagement and difficulty in comprehending thematic material due to conventional learning methods. This study uses the Research and Development (R&D) model with the ADDIE stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observation, interviews, expert validation, student response questionnaires, and pretest and posttest. The expert validation results showed that the media was in the Very Feasible category (average 90%), and the field trials showed the Very Good category (average 92.6%) for practicality. The effectiveness of the media was proven to be significant, demonstrated by an increase in the average learning outcome score from 63 to 87 (a 24-point increase) and a drastic rise in classical mastery from 48% to 91% (a 43% increase). Thus, this interactive media is proven effective as an innovative solution to create an engaging, interactive learning experience that successfully increases the understanding of social material among low-grade students.

Keywords: Interactive Media, Digital Media, Snakes and Ladder Game, Hobby and Difference.

Hak Cipta©2025 Nadia Sasikirani



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aset paling berharga bagi bangsa dan negara. Pelaksanaannya perlu mendapat pengawasan dan perhatian yang serius, terutama bagi anak-anak yang kelak menjadi generasi penerus. Melalui pendidikan yang baik, anak dapat berkembang secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sehingga mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa di masa mendatang (Rizky Asrul Ananda et al., 2022). Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 dijelaskan bahwa proses pembelajaran mencakup pemahaman terhadap pengetahuan faktual melalui kegiatan mengamati seperti mendengar, melihat, membaca, serta mengajukan pertanyaan berdasarkan rasa ingin tahu siswa tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan beserta aktivitasnya, serta berbagai objek yang ditemui di lingkungan rumah maupun sekolah.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting karena membantu peserta didik memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan ini, siswa dapat membangun kesadaran moral, menumbuhkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta membentuk karakter yang berintegritas (Wibowo et al., 2024). Khususnya pada siswa sekolah dasar yang berada di fase A, karena lebih baik penanaman karakter dilakukan sedini mungkin. Peran guru sebagai tenaga pendidik profesional memegang posisi yang sangat strategis dalam penyelenggaraan pendidikan. Guru tidak hanya mengajar, tetapi juga menjadi figur teladan di lingkungan sekolah, terutama dalam perilaku sehari-hari. Kontribusi guru berpengaruh besar terhadap pemilihan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang diterapkan (Lisnawati et al., 2023).

Namun, hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah. Pola pembelajaran satu arah seperti ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi dan timbulnya kejenuhan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Nahdi et al. (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan metode ceramah secara terus-menerus dapat membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang mampu membangun pemahaman konsep secara mendalam.

Pada masa perkembangan digital seperti sekarang, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami kemajuan yang sangat cepat dan memberikan pengaruh besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Perubahan digital ini telah mengubah pola belajar mengajar serta membuka ruang yang luas bagi munculnya berbagai inovasi pembelajaran. Beragam media pembelajaran berbasis digital mulai dari aplikasi edukasi, video interaktif, hingga platform pembelajaran daring kini semakin banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Alfina Diniyati et al., 2025). Sedangkan, hasil wawancara dengan wali kelas menyatakan bahwa pembelajaran di kelas juga masih minim memanfaatkan media digital dan permainan edukatif. Media digital dan permainan edukatif membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang menarik dan interaktif sangat diperlukan agar siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya dalam perilaku nyata (Wibowo et al., 2024).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk menjawab permasalahan tersebut dan mampu menciptakan proses belajar yang menarik sekaligus efektif. Keberhasilan pembelajaran sendiri merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah (Arianti et al., 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar semakin meluas dan menjadi kebutuhan penting bagi guru. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran adalah PowerPoint (PPT) interaktif. Media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih hidup melalui kombinasi gambar, animasi, suara, serta teks yang disusun secara terstruktur sehingga membantu siswa memahami isi pelajaran dengan lebih mudah. Tidak hanya itu, fitur interaktif seperti kuis, tombol navigasi, latihan soal, dan tugas berbasis klik membuat siswa dapat terlibat secara langsung, sehingga mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Selain itu media konkret juga tetap diperlukan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman nyata yang sangat sesuai diterapkan pada jenjang sekolah dasar, terutama kelas rendah. Pada tahap ini, kemampuan kognitif siswa masih berkembang sehingga mereka membutuhkan kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman langsung agar konsep-konsep abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah (Ulfah Islamiah et al., 2025). Meskipun media digital dan interaktif mampu



meningkatkan ketertarikan serta keaktifan belajar, penggunaan media konkret tetap diperlukan sebagai pendukung agar siswa dapat menghubungkan materi dengan situasi nyata. Kombinasi antara media digital dan media konkret diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, tampak jelas adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif guna mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendukung proses internalisasi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berupa PPT animatif, kuis digital, dan media konkret berupa permainan ular tangga menjadi alternatif solusi yang relevan. Media tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan bermakna, sekaligus menjadi jawaban atas permasalahan pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan minim inovasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang dianggap sesuai karena memiliki prosedur yang sistematis dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran melalui pengembangan media yang terstruktur. Hadi dan Agustina (2016:94) menjelaskan bahwa model ADDIE memiliki tahapan sederhana namun implementasinya runtut dan sistematis. Selain itu, Puspasari dan Suryaningsih (2019:141) mengungkapkan bahwa model ADDIE banyak digunakan dalam pengembangan berbagai bentuk produk pembelajaran, mulai dari media, bahan ajar, strategi, hingga metode pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru wali kelas mengenai kendala pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi metode ceramah dan minim pemanfaatan media digital. Tahap design dilakukan dengan merancang media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif yang dilengkapi animasi, kuis digital, serta permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya pada tahap development, peneliti mengembangkan produk sesuai rancangan, mempersiapkan tampilan visual, materi, navigasi, serta integrasi kuis dan permainan. Pada tahap implementation, media diuji cobakan kepada siswa kelas II untuk mengetahui kepraktisan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah evaluation, yaitu melakukan penilaian terhadap kelayakan media melalui validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran sebelum dan saat penggunaan media, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan serta respon mereka terhadap penggunaan media interaktif. Instrumen validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media yang digunakan untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan, navigasi, kesesuaian materi, dan keterbacaan media. Selain itu, angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media saat digunakan dalam pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan temuan dari observasi dan wawancara. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor kelayakan media melalui rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran. Mengacu pada Arikunto, media dikatakan sangat layak apabila persentase kelayakan berada di atas 81%.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari implementasi media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif yang memuat animasi, kuis digital, serta permainan ular tangga digital menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada 33 siswa dan mengikuti tahapan pengembangan ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implementation, dan



evaluation. Pada tahap implementation, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi karena penyampaian sebelumnya cenderung monoton dan kurang menarik. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, siswa diberikan posttest, dan terjadi peningkatan nilai yang signifikan, yang menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan pemahaman siswa secara efektif. Peningkatan ini juga didukung hasil observasi yang memperlihatkan siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan fokus selama proses pembelajaran.

Proses pengembangan media dilakukan mulai dari tahap analysis, yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Guru menyampaikan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, interaktif, serta tetap menyediakan pengalaman belajar yang konkret. Hal ini penting karena siswa sekolah dasar, terutama kelas rendah, berada pada tahap perkembangan kognitif yang masih membutuhkan dukungan pengalaman langsung untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti PowerPoint interaktif tidak menggantikan peran media konkret, tetapi berfungsi sebagai pelengkap yang memperkuat pemahaman siswa melalui visualisasi, animasi, dan interaktivitas.

Pada tahap design dan development, media dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video pembelajaran, kuis digital, serta permainan ular tangga yang dirancang untuk memperkuat penguasaan konsep. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan layak digunakan dengan revisi minor pada aspek teknis tertentu. Tahap implementation memperlihatkan bahwa siswa merespons media dengan sangat baik; mereka terlihat antusias saat mencoba kuis digital dan permainan interaktif, dan mampu mengikuti alur materi dengan lebih mudah.

Pada tahap evaluation, hasil pretest dan posttest dianalisis untuk melihat efektivitas media. Nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan secara menyeluruh. Hal ini mengindikasikan bahwa PowerPoint interaktif yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, memotivasi mereka untuk belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media ini dinilai efektif sebagai alat bantu pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik/ tabel atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas. Tabel dibuat hanya dengan menggunakan garis horisontal. Jika tabel lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal. Sebagai contoh, dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Siswa Kelas 2

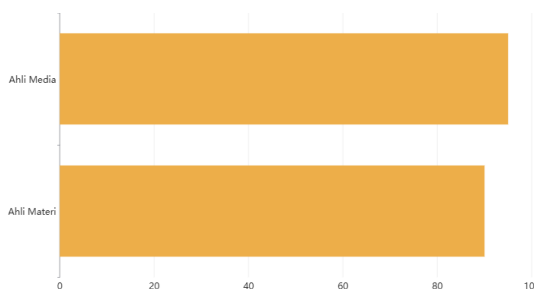
| No | Nama | Siklus 1 | | Siklus 2 | | Rerata |
|-----|------|----------|-------------|----------|-------------|--------|
| | | Nilai | Kategori | Nilai | Kategori | |
| 1. | A1 | 58 | Kurang baik | 66 | Cukup baik | 62 |
| 2. | A2 | 64 | Cukup baik | 72 | Cukup baik | 68 |
| 3. | A3 | 59 | Kurang baik | 67 | Cukup baik | 63 |
| 4. | A4 | 61 | Kurang baik | 74 | Cukup baik | 67 |
| 5. | A5 | 70 | Baik | 78 | Baik | 74 |
| 6. | A6 | 68 | Cukup baik | 77 | Baik | 72 |
| 7. | A7 | 72 | Baik | 82 | Sangat baik | 77 |
| 8. | A8 | 62 | Cukup baik | 71 | Cukup baik | 67 |
| 9. | A9 | 60 | Kurang baik | 68 | Cukup baik | 64 |
| 10. | A10 | 63 | Cukup baik | 72 | Cukup baik | 68 |
| 11. | A11 | 75 | Baik | 77 | Baik | 76 |
| 12. | A12 | 62 | Cukup baik | 69 | Cukup baik | 67 |
| 13. | A13 | 75 | Baik | 80 | Sangat Baik | 75 |
| 14. | A14 | 85 | Sangat Baik | 95 | Sangat Baik | 80 |
| 15. | A15 | 55 | Kurang baik | 65 | Cukup baik | 60 |
| 16. | A16 | 67 | Cukup baik | 75 | Baik | 71 |

| | | | | | | |
|-----|--------|----|-------------|----|-------------|----|
| 17. | A17 | 71 | Baik | 80 | Sangat baik | 75 |
| 18. | A18 | 66 | Cukup baik | 74 | Cukup baik | 70 |
| 19. | A19 | 73 | Baik | 84 | Sangat baik | 78 |
| 20. | A20 | 65 | Cukup baik | 74 | Cukup baik | 69 |
| 21. | A21 | 57 | Kurang baik | 64 | Cukup baik | 60 |
| 22. | A22 | 69 | Cukup baik | 78 | Baik | 73 |
| 23. | A23 | 74 | Baik | 85 | Sangat baik | 79 |
| 24. | A24 | 63 | Cukup baik | 71 | Cukup baik | 67 |
| 25. | A25 | 77 | Baik | 88 | Sangat baik | 82 |
| 26. | A26 | 62 | Cukup baik | 70 | Cukup baik | 66 |
| 27. | A27 | 59 | Kurang baik | 68 | Cukup baik | 63 |
| 28. | A28 | 72 | Baik | 81 | Sangat baik | 76 |
| 29. | A29 | 64 | Cukup baik | 73 | Cukup baik | 68 |
| 30. | A30 | 61 | Kurang baik | 70 | Cukup baik | 66 |
| 31. | A31 | 78 | Baik | 90 | Sangat baik | 84 |
| 32. | A32 | 69 | Cukup baik | 80 | Sangat baik | 75 |
| 33. | A33 | 73 | Baik | 85 | Sangat baik | 79 |
| | Rerata | 67 | Cukup baik | 80 | Sangat baik | 71 |

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest terhadap 33 siswa, diperoleh temuan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif dan permainan ular tangga. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 67, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih berada pada kategori cukup dan beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Setelah pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan permainan ular tangga, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 13 poin, yang menegaskan bahwa kedua media tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, sebagian besar siswa mengalami peningkatan baik dari segi nilai maupun kategori penilaian, seperti dari kategori cukup ke kategori baik, serta dari kategori baik ke sangat baik. Jika dianalisis menggunakan teknik statistik seperti uji t berpasangan melalui SPSS, selisih peningkatan yang cukup besar ini sangat mungkin menunjukkan hasil yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dan permainan ular tangga terbukti efektif, layak, dan praktis untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

Uji coba media dilakukan kepada peserta didik untuk memperoleh masukan melalui angket respon siswa. Hasil angket tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada bagian-bagian media yang dinilai kurang sesuai. Berdasarkan penilaian para ahli serta hasil uji coba yang telah dilaksanakan, media pembelajaran PowerPoint interaktif dan Ular Tangga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta angket respon siswa menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Ahli Media dan Materi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi



dari ahli materi memperoleh skor 95, yang berada dalam rentang *sangat valid*, sehingga konten materi dinilai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, dan struktur penyajian yang sistematis tanpa memerlukan revisi besar. Sementara itu, validasi dari ahli media menunjukkan skor 92, yang juga tergolong *sangat valid*, dengan catatan perlunya sedikit penyesuaian pada aspek teknis seperti konsistensi visual dan navigasi agar pengalaman pengguna semakin optimal. Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang baik dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik juga memberikan respons yang sangat positif. Berdasarkan angket respons siswa, tercatat bahwa 96% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap penggunaan media PowerPoint interaktif. Mereka menilai bahwa tampilan yang menarik, kombinasi warna yang serasi, animasi, serta keberadaan kuis dan permainan edukatif di dalam media membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respons ragu-ragu atau tidak setuju, yang umumnya disebabkan oleh faktor teknis seperti audio yang kurang jelas atau instruksi tertentu yang perlu diperjelas. Persentase penilaian yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Abdullah & Nasution (2024) bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibanding metode pembelajaran tradisional yang monoton.

Secara keseluruhan, kombinasi hasil validasi ahli dan respons siswa menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penyajian materi melalui visual interaktif, animasi, kuis digital, serta permainan sederhana seperti ular tangga mampu mendukung proses belajar yang aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan Sholicha & El-Yunusi (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, penyertaan video pembelajaran juga memberikan keuntungan dalam mengintegrasikan elemen audio-visual yang dapat memperjelas konsep serta mengurangi kesalahpahaman siswa (Petan & Vasiu, 2014).

Meskipun demikian, beberapa aspek masih dapat disempurnakan untuk meningkatkan kualitas media, seperti peningkatan kualitas audio, penyederhanaan instruksi, atau penyempurnaan navigasi. Namun revisi tersebut bersifat minor dan tidak mengurangi tingkat kelayakan media. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis PowerPoint interaktif sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sudrajat et al., 2024; Emmanuel et al., 2024; Sari & Filayani, 2023).

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dilengkapi kuis digital serta permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh skor 95 dan validasi ahli media dengan skor 92, keduanya berada pada kategori *sangat valid*. Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan tingkat keterterimaan yang sangat tinggi, yaitu 96% siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka belajar dengan lebih fokus.

Data hasil belajar juga memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 70,18, sedangkan rata-rata posttest mencapai 83,82, sehingga terjadi peningkatan sebesar 13,64 poin. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media PowerPoint interaktif dan permainan ular tangga berperan dalam memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.



Untuk saran terbagi menjadi lima, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan media PowerPoint interaktif dan permainan ular tangga sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Media ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih variatif, sehingga guru tidak hanya bergantung pada metode ceramah.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan media ini secara aktif, baik saat pembelajaran di kelas maupun saat belajar mandiri. Fitur interaktif seperti kuis digital dan permainan edukatif dapat membantu siswa memperkuat pemahaman konsep dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas seperti LCD, komputer/laptop, dan speaker yang memadai agar media dapat digunakan secara optimal di berbagai kelas.

4. Bagi Pengembang Selanjutnya

Pengembangan media berikutnya dapat menambahkan fitur audio yang lebih jernih, navigasi yang lebih mudah dipahami siswa, serta variasi permainan yang lebih beragam. Selain itu, media dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi atau platform berbasis web agar dapat diakses lebih fleksibel melalui perangkat siswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan melakukan uji coba dalam jangka waktu lebih panjang atau dengan jumlah sampel lebih banyak untuk melihat pengaruh media secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat menambahkan uji statistik lain seperti N-Gain atau uji t untuk memperkuat bukti efektivitas media.

5. Daftar Pustaka

- Dewi, R., Pristiwanti, D., Badriah, B., & Hidayat, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25251.78880>
- Hadi, S., & Agustina, R. A. (2016). Model ADDIE sebagai panduan pengembangan produk. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 94-106.
- Lisnawati, L., Kuntari, S., & Hardiansyah, M. A. (2023). Peran Guru dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *AS-SABIQUN*, 5(6), 1677-1693. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/4086>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Upaya Pemahaman Konsep Siswa melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9-16
- Puspasari, D., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan model ADDIE. *Jurnal Petik*, 5(2), 141-150. <https://doi.org/10.31971/petik.v5i2.1528>
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83-88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Wibowo, A. S. P. ., Assyifa, A. E., & Amiarti, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Membangun Karakter Siswa dalam Menghadapi Masalah Hoax. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.482>
- Abdullah, S., & Nasution, D. (2024). *Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dwiqui, M. K., Rati, N. W., & Kusmariyatni, N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 112-120.



- Emmanuel, A., Joseph, R., & Favour, C. (2024). Effectiveness of Interactive PowerPoint on Students' Academic Performance. *International Journal of Education Technology*, 9(1), 55–64.
- Hariyono, & Darnoto. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 89–97.
- Petan, M., & Vasiu, R. (2014). Multimedia in Education: Enhancing Learning through Interactive Content. *International Journal of Digital Education*, 2(3), 45–60.
- Rosanna, M. (2024). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 25–34.
- Rosyiddin, M., Suryani, E., & Lestari, D. (2023). Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 302–310.
- Rusdiono, R. (2022). Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 1–10.
- Sari, P. W., & Filayani, A. (2023). Kelayakan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(3), 110–120.
- Sholicha, N., & El-Yunusi, M. (2024). Aktivitas Belajar Siswa sebagai Determinan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 67–76.
- Sudrajat, A., Rahman, T., & Nursanti, S. (2024). Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Pembelajaran*, 4(1), 40–49.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*.