

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Produk Pengembangan**

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran PowerPoint interaktif yang menarik, layak dan valid sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta layak untuk diterapkan kepada siswa kelas V SD 08 Potai. Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut (Hamid et al. 2020) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mampu merangsang siswa mempelajari materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan demikian diharapkan membantu proses transfer ilmu oleh guru kepada siswanya dengan mudah serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk kembangan PowerPoint interaktif dengan template efek gambar perspektif 3D. Pengguna diberi pengalaman selayaknya membuka buku nyata berkat tampilan template ini. Desain yang ditampilkan menyerupai buku pop-up, selain itu produk ini dibekali suara dengan proses pengisian suara yang memanfaatkan teknologi AI. Media pembelajaran ini memuat materi Tema 5: Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam 3.8. dan Ilmu Pengetahuan Sosial 3.1. Adapun indikator pembelajaran yang harus dicapai adalah pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam 3.8.3: Peserta didik mampu Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup

dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.. Ilmu Pengetahuan Sosial

3.1: Peserta didik mampu Menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia mengenai pengaruhnya di sektor ekonomi, komunikasi

Ujicoba dilaksanakan di SD 08 Potai, penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dilakukan secara luring dengan 20 siswa kelas lima sebagai subjek penelitian. Pengembangan ini memanfaatkan metodologi pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai berikut (Winarni, 2021).

#### *1. Analyze*

Langkah analisis merupakan proses penelusuran masalah dengan implementasi pengembangan media pembelajaran ditemukan. Agar dapat memperoleh hasil yang tepat, diperlukan pengumpulan data pada tahap ini sebagai bahan sumber analisis pengembangan media pembelajaran. Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara bersama bapak Florensus Teleb S.Pd selaku wali kelas 5 SD 08 Potai. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi awal tentang kondisi pembelajaran tematik khususnya di kelas 5. Berikut ini merupakan hasil wawancara pada pra penelitian dengan bapak Florensus Teleb S.Pd SD 08 Potai

- a. Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi keseimbangan ekosistem pada muatan pembelajaran IPA?
- b. Dalam menyampaikan materi keseimbangan ekosistem, sumber belajar apa yang Bapak/Ibu gunakan?

- c. Apakah siswa mendapatkan sumber belajar selain buku paket atau LKS dari sekolah?
- d. Apakah dalam menyampaikan materi keseimbangan ekosistem ,Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?
- e. Apakah media yang digunakan dapat mengefisienkan waktu pembelajaran?
- f. Apakah media yang digunakan sudah cukup dalam mendukung proses pembelajaran?
- g. Apakah dalam melaksanakan proses pembelajaran Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis teknologi?
- h. Apakah menurut Bapak/Ibu media audiovisual diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran IPA?
- i. Apakah Bapak/Ibu pernah membuat media audiovisual untuk melaksanakan pembelajaran?
- j. Dalam proses pembelajaran, metode apa saja yang sering Ibu gunakan?
- k. Pada saat apakah Bapak/Ibu memberikan tugas atau latihan kepada siswa?
- l. Berdasarkan pengamatan Bapak/Ibu selaku wali kelas IV bagaimana respons yang ditunjukkan oleh siswa saat melakukan proses pembelajaran di kelas?
- m. Apakah sarana dan prasarana di sekolah mampu menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi?

- n. Dalam pembelajaran IPA, Apakah hanya dari buku siswa saja atau ada media lain?

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut peneliti menemukan sebuah terobosan berupa pemberian media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa PowerPoint interaktif. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran supaya lebih bervariasi, menyenangkan serta capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga didukung dengan fasilitas di sekolah yang sudah mendukung pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi.

## 2. *Design*

Tahap desain merupakan penuangan rancangan konsep desain awal membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif sebagai acuan tahap pengembangan berikutnya. Kerangka konseptual untuk membuat media pembelajaran disajikan berdasarkan dari perolehan tahap analisis sebelumnya. Adapun tahap perancangan desain produk adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan Konten Penentuan konten pada media pembelajaran ini berdasarkan hasil tahap analisis. Materi yang ditentukan adalah materi pada tema 7 subtema 4 tentang Perkembangan Teknologi

Transportasi. Adapun rincian Kurikulum Dasar dan Indikator pembelajaran terdapat dalam tabel 4.1 berikut.

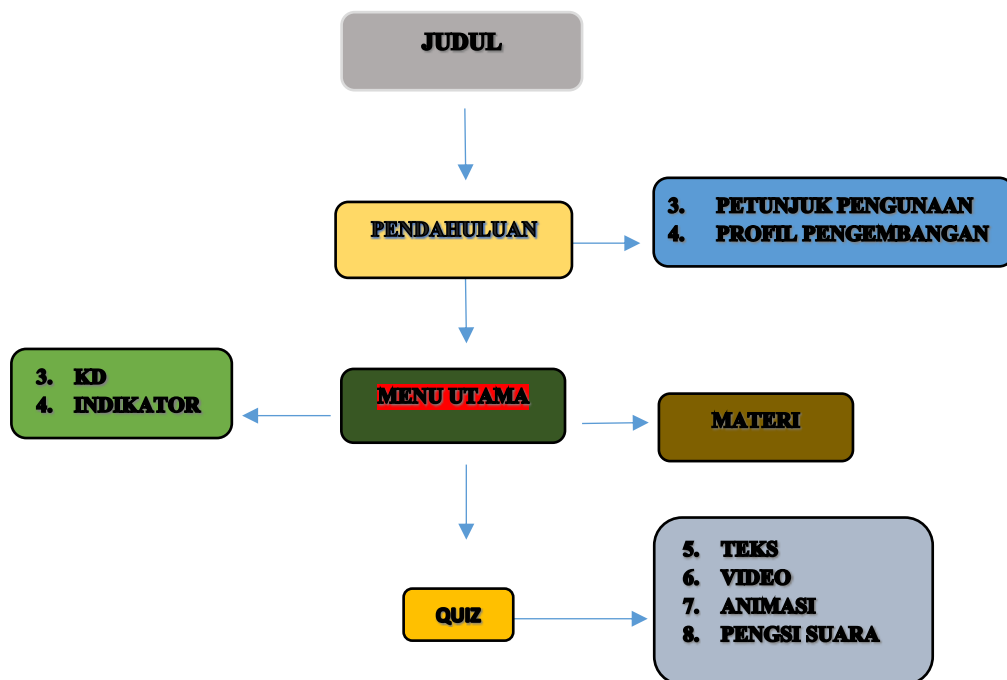
Tabel 4. 1 (KD dan Indikator Pembelajaran)

MUATAN	KD	INDIKATOR
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di	3.5.1 Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya	3.1.1 Menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia mengenai pengaruhnya di sektor ekonomi, komunikasi,

b. Merancang Desain Produk

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menuangkan ide kedalam rumasan konsep yang menggambarkan spesifikasi media

pembelajaran PowerPoint interaktif. Sebagai bahan pengembangan rancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif maka untuk memudahkan pemahaman, peneliti menggunakan bentuk diagram alur (flowchart). Berikut adalah gambaran kerangka konsep media pembelajaran PowerPoint interaktif terdapat pada gambar 4.1.



**Gambar 4. 1 Kerangka Konsep Pengembangan  
Media PowerPoint Interaktif**

Pada gambar 4.1 kerangka konsep pengembangan media PowerPoint interaktif menggambarkan mulai dari tampilan awal yang berisi sampul dan judul materi, kemudian pendahuluan yang berisi petunjuk penggunaan, pada halaman ini tersedia tombol mulai untuk membuka halaman selanjutnya. Setelah menekan tombol mulai maka pengguna akan dibawa ke halaman profil pengembang

dan otomatis akan dibawa ke halaman home atau menu utama yang berisi: kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan menu pilihan materi pembelajaran. Halaman yang berisi materi pembelajaran ini meliputi: teks bacaan, suara, video, animasi dan kuis. Garis hijau menunjukkan bahwa halaman tersebut dapat mengarah pada halaman yang dituju tetapi tidak dapat kembali ke halaman sebelumnya. Sedangkan garis biru menunjukkan bahwa pengguna dapat menjelajahi halaman berikutnya dan kembali ke halaman sebelumnya

Desain produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa PowerPoint interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring. Media pembelajaran tersebut berisi beberapa menu antara lain sebagai berikut:

- 1) Petunjuk penggunaan berisi tentang fungsi setiap tombol navigasi sebagai alat dalam menggunakan media PowerPoint interaktif.
- 2) Profil pengembang berisi tentang biodata pengembang media pembelajaran.
- 3) Home berisi tentang: Kurikulum Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan menu materi serta quiz
- 4) Materi berisi tentang: pengertian ide pokok, pengertian kalimat utama, cara menentukan ide pokok.

- 5) Video berisi tentang cara menghitung keliling bangun datar dengan menggunakan satuan baku.
  - 6) Pengisi suara robot AI (Artificial Intelligence) sebagai presentator setiap materi.
  - 7) Quiz berisi tentang soal-soal pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Dilengkapi dengan kunci jawaban otomatis berupa animasi keluar saat selesai mengerjakan.
- a. Menyusun Instrumen Validasi Ahli

Tahap selanjutnya adalah menyusun instrumen validasi beberapa ahli. Peneliti menyusun instrumen validasi ahli ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan lima skala penilaian. Pada lembar angket juga terdapat kolom kritik dan saran yang dapat diisi oleh validator supaya dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang telah dibuat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pemilihan setiap validator sendiri sesuai dengan kemampuan dibidangnya, validator tersebut meliputi dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media dan materi pembelajaran dan seorang guru sebagai validator ahli dalam pembelajaran.

### 3. *Development*

Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat media PowerPoint interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Selain itu juga meminta penilaian dan saran dari para tim ahli validasi untuk selanjutnya sebagai bahan pertimbangan pengembangan media. Berikut adalah proses pengembangan pada tahap ini.

#### a. Pembuatan Media

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif. Sebelum pembuatan media dilaksanakan, kita perlu mengumpulkan beberapa bahan terlebih dahulu untuk selanjutnya diolah ke dalam media pembelajaran. beberapa bahan tersebut antara lain.

- 1) Aplikasi PowerPoint dengan spesifikasi menggunakan versi microsoft office 365 atau keluaran tahun 2019. Penggunaan versi ini wajib karena memiliki fitur yang lebih lengkap dan sangat dibutuhkan dalam membuat animasi.
- 2) Mendownload desain tombol navigasi, desain gambar dan animasi di web <https://freepik.com> untuk mempermudah pembuatan PowerPoint interaktif.
- 3) Mendownload video materi di <https://youtube.com> untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran.

- 4) Mencari materi pembelajaran yang sesuai. Pengembang menggunakan buku siswa sebagai bahan acuan dalam membuat materi.
- 5) Mengakses web <https://voicemaker.in> sebagai alat bantu dalam proses pengisian suara. Web ini menyediakan pengisi suara robot dengan bantuan teknologi AI.

Setelah semua bahan terkumpul, selanjutnya pengembang menyusun bahan-bahan tersebut untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran PowerPoint interaktif. Berikut ini proses pembuatan media pembelajaran PowerPoint interaktif:

- 1) Membuat template media PowerPoint interaktif.

Pengembang mendesain sendiri template seperti layaknya sebuah buku pop up dengan efek 3D menggunakan konsep gambar perspektif. Penggunaan konsep ini supaya pengguna dapat merasakan seperti membuka pop up book. Penambahan transisi morph sebagai efek yang memberikan kesan yang lebih nyata. Pertama yang dibuat disini adalah sampul dan seluruh bagian buku seperti sampul dan halaman kertas.



**Gambar 4. 2 Sampul Media PowerPoint Interaktif**

Untuk memberikan kesan seperti layaknya benda 3D, maka yang harus diperhatikan adalah tentang bagaimana cara mengatur posisi objek tersebut. Berikut ini adalah cara pengaturan tata letak agar memberikan visualisasi 3D:

a) Mengatur rotasi objek.

Pengaturan ini dapat diakses pada menu “shape format”. Pada bagian ini silahkan klik menu “rotate”, pilih “more”, lalu pilih “3-D Rotation”. Pada bagian sampul ini seluruh objek diatur letak rotasinya dengan menggunakan rumus :

$$X \text{ Rotation} = 0^\circ$$

$$Y \text{ Rotation} = 310^\circ$$

$$Z \text{ Rotation} = 0^\circ$$

Berikut adalah gambar pengaturan objek tersebut terdapat pada gambar 4.3



**Gambar 4. 3 Pengaturan Letak Objek Sampul**

Adapun rumus untuk membuat seluruh bagian lembaran kertas pada buku dapat terbuka dengan sempurna adalah:

$$X = 180^\circ$$

$$Y = 300^\circ$$

$$Z = 0^\circ$$

Berikut gambar 4.4 menunjukkan menu pengaturan objek tersebut.



**Gambar 4. 4 Pengaturan Buka Objek Kertas**

b) Mengatur perspektif objek.

Pada bagian ini seluruh objek menggunakan perspektif  $52^\circ$ .

Adapun menu pengaturannya sama seperti membuat rotasi objek. Gambar 4.5 berikut merupakan tampilan dari pengaturan tersebut.



**Gambar 4. 5 Perspektif Objek Template Buku**

c) Menambahkan gambar animasi.

Penambahan ini juga disesuaikan letak objek gambar tersebut. Gambar yang sudah didownload dari web

selanjutnya dimasukkan kedalam template. Agar memiliki kesan selayaknya membuka pop up book maka pada pengaturan animasi ini harus diatur dengan rapi. Pertama yang harus dilakukan meletakkan objek gambar sekecil mungkin pada bagian belakang “layer” atau kertas pertama begitu pun seterusnya. Selanjutnya meletakkan objek gambar sesuai dengan ukuran yang diinginkan pada setiap lembar kertas. Gambar 4.6 dan 4.7 berikut menunjukkan proses tersebut

Gambar 4. 6 Pengaturan Objek Gambar Setiap

Layer Sebelum dibuka



Gambar 4. 7 Pengaturan Objek Gambar Setiap Layer Setelah dibuka

Selanjutnya agar gambar tersebut dapat bergerak selayaknya animasi maka harus diatur pergerakannya. Pertama klik gambar yang diinginkan lalu klik pada menu “animations” pilih animasi “lines” dan atur arah geraknya sesuai yang diinginkan. Berikut adalah gambar 4.8 yang menyatakan proses tersebut.



**Gambar 4. 8 Proses Pengaturan Animasi**

2) Memasukkan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dimasukkan dalam media pembelajaran ini berdasarkan acuan dari buku siswa. Adapun materi pembelajaran adalah pembelajaran Tema 5: Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan dan sudah disesuaikan indikator pencapaian kopetensinya. Materi pembelajaran diolah sedemikian rupa agar pengguna dapat dengan mudah memahami isi yang terkandung dalam materi tersebut. Pengembang menggunakan bahasa yang singkat, padat dan jelas serta pemilihan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

3) Membuat quiz

Disertai umpan balik. Pada bagian terakhir adalah pembuatan quiz interaktif berupa soal pilihan ganda. Pembuatan quiz ini agar menjadi interaktif maka pengembang menggunakan umpan balik yang akan muncul pada saat pengguna memakainya. Umpan balik ini akan muncul ketika pengguna menjawab soal quiz. Ada dua respon yang diberikan

oleh media yaitu jawaban benar dan salah, keduanya memiliki respon berupa kemunculan animasi yang berbeda.

Kemunculan animasi ini harus diatur agar sesuai dengan umpan balik yang harus ditampilkan. Adapun cara membuat animasi keluar ini adalah menggunakan fitur “trigger”. Pertama buat jawaban pilihan ganda terlebih dahulu lalu atur nama bagian jawaban tersebut dengan nama jawaban benar dan jawaban salah pada bar menu “animation pane”. Selain itu juga tambahkan gambar animasi yang akan ditampilkan sebagai respon umpan balik. Berikut adalah prosesnya terdapat pada gambar 4.14.



**Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Jawaban Pilihan Ganda**

Selanjutnya adalah penggunaan trigger yang di kombinasikan antara jawaban pilihan ganda dengan gambar animasi umpan balik. Klik gambar animasi tersebut lalu pergi ke fitur trigger, pilih “on click of ” dan centang pilihan jawaban benar atau salah sesuai dengan wujud gambar animasi yang akan

ditampilkan. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut ini



**Gambar 4. 15 Proses Pengaturan**

Proses penggunaan fitur ini memungkinkan pengguna langsung mendapatkan umpan balik setelah menjawab soal quiz. Jadi secara otomatis media akan menampilkan responnya terhadap jawaban dari pengguna. Pengguna akan tahu jawabannya benar atau salah berdasarkan tampilan respon umpan balik dari media pembelajaran PowerPoint interaktif.

b. Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu validasi media. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dari dosen STKIP Persada Sintang dan ahli pembelajaran yakni wali kelas V SD 08 Potai. Terdapat dua data hasil validasi yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasar instrumen angket sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para validator mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti

#### 4. Implementation

Tahap implementasi ini dilaksanakan setelah media pembelajaran mendapatkan persetujuan dan dinyatakan valid oleh tim validator. Pada tahap ini media diterapkan di kelas V SD Potai Kabupaten Melawi dengan jumlah 20 siswa secara luring. Media dioperasikan melalui laptop dengan bantuan projector, layar LCD dan sound khusus laptop. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak membutuhkan koneksi internet, jadi media ini dapat digunakan walaupun tanpa jaringan internet dan wifi. Pada tahap ini peran peneliti adalah sebagai observer, jadi peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran dikelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Proses implementasi media pembelajaran PowerPoint interaktif berlangsung dengan kondusif. Terlihat pada gambar 4.16 siswa dengan seksama memperhatikan penjelasan dari guru yang sedang mengoperasikan media. Pada gambar 4.17 menunjukkan siswa menjadi lebih fokus dan aktif mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun paparan hasil observasi dapat dilihat pada lampiran



**Gambar 4. 16 Siswa Memperhatikan Guru**



**Gambar 4. 16 Siswa Memperhatikan Guru**

Selain itu untuk mendapatkan nilai kemenarikan media dibutuhkan persepsi penilaian siswa terhadap media. Setelah ujicoba media pembelajaran PowePoint interaktif, siswa mengisi angket yang diberikan. Hasil data dari angket ini untuk mengetahui hasil kemenarikan media pembelajaran

#### 5. Evaluation

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran termasuk juga saran dari validator terhadap kemenarikan, kevalidan dan keefektifan media yang sedang dikembangkan. Tahap ini dilakukan sebagai upaya mengetahui tingkat kemenarikan, kevalidan dan keefektifan media sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi Perkembangan Teknologi Transportasi khususnya pada materi menentukan ide pokok suatu paragraf dan menghitung keliling bangun datar dengan satuan baku secara berkelanjutan.

## B. Hasil Data Pengembangan

### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Pengujian kemenarikan media pembelajaran ini diserahkan kepada validator ahli media pembelajaran dosen STKIP sintang pada tanggal 15 mei 2025 oleh Ibu Eliana Yunita Seran, M.Pd. Data yang diperoleh pada proses ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pemaparan data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran. Adapun analisis dari data kuantitatif yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\sum x}{\sum \times 1} \times 100\% \\ &= \frac{72}{90} \times 100 \\ &= 80\%\end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan skor secara keseluruhan, hasil validasi media memperoleh presentase kelayakan media pembelajaran sebesar 80%. Jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media menurut (Arikunto, 2002), maka media pembelajaran PowerPoint interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan proses revisi sesuai saran dari validator.

### 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli materi Wali Kelas V pada tanggal 16 mei 2025 oleh Ibu Eliana Yunita Seran, M.Pd. Tingkat kevalidan muatan materi pembelajaran diperoleh berdasarkan data hasil angket yang telah diberikan. Pada uji kevalidan ini peneliti tidak memperoleh data kualitatif

dikarenakan validator tidak memberikan kritik dan masukan. Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari pengisian angket. Pemaparan hasil data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan data kuantitatif.

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\sum x}{\sum \times 1} \times 100\% \\ &= \frac{74}{95} \times 100\% \\ &= 77,9\%\end{aligned}$$

Berdasarkan dari perolehan skor secara keseluruhan, validasi materi mendapatkan presentasi kelayakan atau kevalidan materi pembelajaran sebesar 77,9%. Jika berkiblat dari kriteria kelayakan materi pembelajaran menurut (Arikunto, 2002), maka materi pada media pembelajaran PowerPoint interaktif ini mendapatkan kualifikasi valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Uji keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran ini diserahkan kepada ahli pembelajaran yaitu Bapak Teleb S.Pd sebagai wali kelas V SD 08 potai kabupaten melawi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 juni 2025 . Data yang diperoleh pada kegiatan ini adalah data kuantitatif. Pemaparan hasil data kuantitatif dapat dilihat pada lampiran .Berikut ini adalah hasil analisis dari perolehan skor data kuantitatif.

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum \times 1} \times 100$$

$$= \frac{28}{35} \times 100$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil perolehan skor keseluruhan, validasi ahli pembelajaran mendapatkan presentase kelayakan proses pembelajaran sebesar 80%. Menurut (Arikunto, 2002), perolehan skor tersebut memperoleh predikat valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

### C. Pembahasan Produk Akhir

Pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025 dengan cara observasi. Data diperoleh dari daftar cek observasi terhadap hasil uji coba penerapan media pembelajaran kepada siswa kelas V SD 08 Potai. Hasil uji coba media pembelajaran PowerPoint interaktif ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran. Presentase motivasi belajar siswa secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma \times 1} \times 100$$

$$= \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Hasil dari perolehan skor keseluruhan ini mendapatkan presentase motivasi belajar siswa sebesar 82,5%. Presentase ini menurut (Kustiyamegasari & Setyawan, 2020) mendapatkan kualifikasi sangat baik.

Perolehan ini dapat menjadi dasar bahwa siswa termotivasi untuk belajar apabila menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif.

Selain itu Adapun hasil angket siswa yang menunjukkan nilai kemenarikan media pembelajaran PowerPoint interaktif terdapat pada lampiran. Hasil dari perolehan skor keseluruhan ini mendapatkan presentase kemenarikan sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik (Arikunto, 2002). Adapun perolehan skor kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\Sigma \times 1} \times 100 \\ &= \frac{782}{920} \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Hasil observasi langsung di lapangan pada saat ujicoba media mendapatkan hasil perolehan skor data 82,5%. Hasil data ini diperoleh dari daftar cek observasi selama proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif berlangsung. Penerapan media PowerPoint interaktif ini dilaksanakan secara terbimbing oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat kondisi kelas yang kondusif. Siswa menjadi fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dan aktif dalam menyampaikan pendapat saat guru menawarkan siswa untuk menjawab walaupun masih ada sedikit siswa yang kurang aktif. Menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) ada indikator yang menjadi acuan bahwa siswa sudah termotivasi. Pada kondisi tersebut sudah menunjukkan kesesuaian

dengan indikator dan mengindikasikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar.

Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini berdasarkan (Kustyamegasari & Setyawan, 2020) menyatakan bahwa media PowerPoint interaktif sudah sangat baik. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Pernyataan ini juga sesuai dengan temuan terdahulu, (Saidah, 2018) menemukan bahwa siswa dapat termotivasi dalam proses belajarnya saat guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dari dasar teori dan penelitian terdahulu ini memberikan bukti bahwa memang media pembelajaran interaktif, khususnya PowerPoint interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa