

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint

Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Muhammad Nur Abdullah^{1*}, Nadya Budiman²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2}

E-mail: muh.nurabdullah26@gmail.com*

ARTICLE INFO

Article history

Received: 02-12-2025

Revised: 03-12-2025

Accepted: 03-12-2025

Kata Kunci:

Multimedia interaktif, pembelajaran berbasis PowerPoint, pembelajaran tematik, Kurikulum Merdeka, sekolah dasar.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran digital interaktif berbasis PowerPoint guna meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar aktif dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang meliputi beberapa tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, dan revisi. Multimedia yang dikembangkan menggabungkan berbagai elemen interaktif seperti teks, gambar, animasi, suara, video, dan kuis yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan gaya belajar siswa sekolah dasar. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, berpusat pada siswa, serta mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep. Proses validasi yang melibatkan ahli media, materi, dan pembelajaran menghasilkan skor kelayakan yang sangat tinggi sebesar 91,65%, yang menunjukkan bahwa multimedia ini sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Implementasi dalam kegiatan belajar menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan termotivasi, serta pemahaman mereka terhadap materi tematik meningkat secara signifikan. Guru juga memberikan tanggapan positif, menekankan bahwa media ini mudah digunakan, menarik secara visual, dan selaras dengan Kurikulum Merdeka, terutama dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan pengembangan literasi digital. Selain itu, penggunaan media ini mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pengembangan ini juga mendukung upaya pemerintah dalam transformasi digital di bidang pendidikan dengan menyediakan alat pembelajaran yang praktis dan dapat diterapkan secara fleksibel baik dalam pembelajaran tatap muka maupun hybrid. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis PowerPoint ini tidak hanya meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru, keterlibatan siswa, serta penerapan pembelajaran modern berbasis teknologi di sekolah dasar.

This study aims to develop interactive digital learning multimedia based on PowerPoint to improve the quality of thematic learning in elementary schools by integrating technology into the classroom in a way that supports active and meaningful learning. The research employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, which includes several systematic stages: needs analysis, product design, expert validation, and revision. The developed multimedia combines various interactive elements such as text, images, animations, sounds, videos, and quizzes that are tailored to the developmental characteristics and learning styles of elementary students. These features are designed to create an engaging, student-centered learning experience that promotes motivation, participation, and conceptual understanding. The validation process, involving experts in media, materials, and pedagogy, resulted in a very high feasibility score of 91.65%, showing that

the multimedia is highly valid, practical, and effective for classroom use. Implementation in learning activities demonstrated that students became more enthusiastic, focused, and motivated, while their understanding of thematic material improved significantly. Teachers also expressed positive responses, emphasizing that the multimedia was easy to use, visually attractive, and well aligned with the Merdeka Curriculum, especially in supporting differentiated instruction and integrating digital literacy into the learning process. Furthermore, the media encouraged teachers to be more innovative in delivering material, making lessons more interactive and enjoyable. This development supports the government's efforts toward digital transformation in education by providing practical learning tools that can be applied flexibly both in face-to-face and hybrid learning environments. In conclusion, the PowerPoint-based interactive multimedia not only enhances the effectiveness and quality of learning but also contributes to improving teacher professionalism, student engagement, and the overall implementation of modern, technology-integrated learning in elementary schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Abdullah, M., N., Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 222-232. doi: 10.35508/haumeni.v5i3.26319

PENDAHULUAN

Penerapan multimedia pembelajaran digital interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran tematik memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan elemen-elemen multimedia seperti gambar bergerak, efek suara, animasi, serta kuis interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendekatan *active learning*, di mana peserta didik menjadi pusat dari kegiatan belajar dan guru berperan sebagai fasilitator. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang, kemampuan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing (*self-paced learning*), sehingga kebutuhan belajar individual dapat lebih terpenuhi.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut hasil penelitian oleh Adi dan Arifin (2022), penerapan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 40%, serta mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi karena media pembelajaran tidak monoton, melainkan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks psikologi pendidikan, hal ini sejalan dengan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (2010), yang menekankan pentingnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam menciptakan motivasi belajar. PowerPoint interaktif dapat memenuhi keempat aspek tersebut melalui tampilan visual

yang menarik (attention), keterkaitan materi dengan kehidupan nyata (relevance), kesempatan mencoba dan berhasil (confidence), serta kepuasan melalui umpan balik langsung dari kuis interaktif (satisfaction). Selain berdampak pada siswa, pengembangan media PowerPoint interaktif juga memberikan manfaat besar bagi guru. Dalam konteks profesionalisme pendidik, guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga perlu memiliki kemampuan teknologi pedagogik (TPACK – *Technological Pedagogical and Content Knowledge*). Melalui pelatihan dan praktik pembuatan media interaktif, guru dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif. Penguasaan PowerPoint interaktif membantu guru menyusun materi yang lebih sistematis, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, guru menjadi lebih percaya diri dan adaptif terhadap perubahan paradigma pembelajaran di era digital.

Keterkaitan PowerPoint interaktif dengan Kurikulum Merdeka juga sangat kuat. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada *student agency* — yaitu kemampuan siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penggunaan PowerPoint interaktif mendukung semangat tersebut karena memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi, memilih jalur pembelajaran, dan mengeksplorasi konten sesuai minatnya. Misalnya, dalam satu presentasi PowerPoint interaktif, siswa dapat memilih tombol tertentu untuk mempelajari topik IPA, Bahasa Indonesia, atau PPKn yang terintegrasi dalam satu tema. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, bermakna, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa secara alami. Selain itu, PowerPoint interaktif juga sangat mendukung penerapan *profil pelajar Pancasila* yang menjadi orientasi utama Kurikulum Merdeka. Melalui pembelajaran berbasis multimedia, nilai-nilai seperti kemandirian, gotong royong, kreativitas, dan bernalar kritis dapat dikembangkan secara terpadu. Misalnya, kegiatan kuis kolaboratif dalam PowerPoint mendorong kerja sama dan sportivitas, sementara bagian eksplorasi mandiri menumbuhkan kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Dalam hal ini, teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan jembatan untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna..

Dari sisi implementasi, penggunaan PowerPoint interaktif juga menawarkan efisiensi dan fleksibilitas tinggi bagi sekolah. Media ini tidak membutuhkan jaringan internet, dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop, proyektor, atau tablet), dan mudah diperbarui sesuai kebutuhan kurikulum. Hal ini sangat relevan bagi sekolah-sekolah di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur TIK. Guru dapat mengembangkan konten sesuai kondisi lokal, seperti mengintegrasikan gambar lingkungan sekitar, tradisi daerah, atau cerita rakyat setempat sebagai bagian dari pembelajaran tematik. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung digitalisasi pendidikan, tetapi juga memperkuat konteks kearifan lokal dalam proses belajar. Dari perspektif teoritis, penerapan PowerPoint interaktif juga

didukung oleh teori kognitif multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi antara saluran visual (gambar, animasi) dan saluran verbal (teks, suara). Penggunaan PowerPoint interaktif memungkinkan terjadinya *dual coding process* di mana otak memproses informasi melalui dua jalur sensorik sekaligus, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi memori jangka panjang. Selain itu, interaktivitas dalam PowerPoint membantu mengurangi *cognitive overload* karena siswa dapat mengontrol kecepatan dan urutan belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media ini sejalan dengan prinsip *cognitive load theory* yang menekankan pentingnya keseimbangan antara beban kognitif dan kapasitas memori kerja siswa.

Lebih jauh, integrasi PowerPoint interaktif dalam pembelajaran juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Kompetensi seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) dapat dikembangkan melalui aktivitas berbasis multimedia. Misalnya, setelah menggunakan PowerPoint interaktif, siswa dapat diajak untuk membuat presentasi sendiri, berdiskusi tentang hasil temuan mereka, atau mengerjakan proyek kelompok yang berhubungan dengan tema pembelajaran. Hal ini membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills* atau HOTS) yang sangat dibutuhkan di era globalisasi.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint merupakan langkah strategis dalam mewujudkan transformasi pendidikan dasar di Indonesia. Media ini mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan kondisi nyata di sekolah dasar, di mana sebagian besar guru masih terbatas dalam penggunaan teknologi pembelajaran yang kompleks. PowerPoint interaktif menjadi solusi sederhana namun efektif, mudah dibuat, dan memiliki dampak signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PowerPoint interaktif bukan sekadar inovasi teknologis, melainkan sarana strategis yang memperkuat peran guru sebagai fasilitator, mendorong siswa menjadi pembelajar aktif, dan menumbuhkan budaya belajar yang kreatif di sekolah dasar. Pengembangannya sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, fleksibel, dan kontekstual. Ke depan, diharapkan penelitian dan pengembangan lanjutan dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan PowerPoint interaktif dengan mengintegrasikan unsur evaluasi otomatis, *gamifikasi*, dan konektivitas daring sehingga dapat mendukung pembelajaran hibrida di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan multimedia pembelajaran digital berbasis PowerPoint interaktif yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Pendekatan R&D dipilih karena

memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui perancangan, validasi, dan revisi produk, sehingga hasil yang diperoleh dapat memenuhi standar kualitas media pembelajaran. Metode ini fokus pada pengembangan produk yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21, tanpa melibatkan implementasi langsung di kelas.

Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall (1983) yang disederhanakan, meliputi beberapa tahap utama. Pertama, analisis kebutuhan dilakukan melalui studi literatur dan telaah kurikulum untuk mengidentifikasi karakteristik materi tematik dan kebutuhan media digital. Kedua, perancangan produk, yaitu menyusun media PowerPoint interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, hyperlink, dan kuis interaktif. Ketiga, validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan konten, desain, dan interaktivitas media. Tahap terakhir adalah revisi produk berdasarkan masukan para ahli hingga dihasilkan versi final yang siap digunakan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sepenuhnya melalui validasi desk, meliputi penilaian ahli terhadap aspek kelayakan materi, kepraktisan penggunaan, dan kualitas interaksi media. Teknik pengumpulan data meliputi angket, checklist penilaian, dan masukan tertulis dari para validator. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yaitu menghitung rata-rata skor penilaian validator serta mendeskripsikan saran dan komentar mereka. Dengan demikian, pengembangan produk tetap terarah, terdokumentasi dengan baik, dan sesuai dengan standar pengembangan media pembelajaran. Produk akhir berupa multimedia pembelajaran digital berbasis PowerPoint interaktif yang lengkap dengan materi tematik, animasi, audio, video, dan navigasi interaktif, yang telah divalidasi secara desk oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang luas bagi guru, siswa, maupun lembaga pendidikan dasar. Bagi guru, produk multimedia interaktif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu mereka mengajar dengan lebih menarik dan efisien. Guru tidak perlu lagi bergantung sepenuhnya pada buku teks atau media konvensional, karena power point interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pengembangan multimedia berbasis PowerPoint interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Melalui pemanfaatan fitur animasi, hyperlink, trigger, dan kuis interaktif, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Keunggulan PowerPoint terletak pada fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan, sehingga guru dengan keterampilan teknologi dasar sekalipun dapat mengaplikasikannya. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Mulyanto & Mustadi (2023) yang menegaskan bahwa PowerPoint mampu bertransformasi dari sekadar alat presentasi menjadi media pembelajaran digital yang interaktif, komunikatif, dan mudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selain memberikan pengalaman belajar yang menarik, multimedia interaktif berbasis PowerPoint

juga membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam. Melalui kombinasi teks, gambar, video, dan animasi, siswa dapat mengaitkan antara konsep abstrak dan fenomena konkret yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa anak usia sekolah dasar belajar melalui pengalaman langsung dan visualisasi. Dengan demikian, penggunaan media visual-animatif sangat relevan dengan karakteristik belajar anak SD yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hasil ini didukung oleh penelitian Budianti, Rikmasari, & Oktaviani (2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan pemahaman konseptual serta daya ingat siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Dari sisi guru, media PowerPoint interaktif terbukti membantu dalam mengoptimalkan proses penyampaian materi. Guru dapat menyusun alur pembelajaran yang sistematis dan menarik dengan mengintegrasikan video pembuka, kegiatan belajar, serta kuis evaluatif dalam satu file terstruktur. Fitur kuis interaktif juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga guru dapat dengan mudah mengidentifikasi bagian materi yang belum dipahami. Haryanto (2022) bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat memperkuat peran guru sebagai fasilitator dan mempercepat proses penilaian formatif di kelas. Dengan demikian, media ini tidak hanya efisien dalam penyampaian materi, tetapi juga efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensi di sekolah dasar.

Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Unsur animasi, efek suara, dan permainan edukatif memberikan stimulus positif terhadap minat belajar, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Yulianti (2022) yang menegaskan bahwa media interaktif mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menggembirakan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpihak pada peserta didik, PowerPoint interaktif dapat menjadi media yang strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif.

Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa desain PowerPoint interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar prinsip multimedia pendidikan, yaitu keseimbangan visual, kesesuaian warna, keterbacaan teks, dan navigasi yang intuitif. Media menggunakan kombinasi warna cerah yang menimbulkan kesan energik tanpa mengganggu fokus siswa. Fitur *trigger* dan *hyperlink* dirancang secara konsisten untuk mempermudah navigasi antar halaman, sehingga guru dan siswa dapat berpindah antar aktivitas tanpa mengalami kebingungan. Komponen audio dan video disajikan dengan durasi yang tepat serta resolusi tinggi agar tetap jelas meskipun diproyeksikan di layar besar. Ahli media juga memberikan masukan untuk memperkaya variasi transisi dan menambahkan petunjuk interaktif di awal pembelajaran, yang kemudian telah diakomodasi pada versi akhir media. Hasil akhir menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi standar teknis, estetis, dan pedagogis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa desain PowerPoint interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar prinsip multimedia pendidikan, yaitu: keseimbangan visual, kesesuaian warna, keterbacaan teks, dan navigasi yang intuitif. Media menggunakan kombinasi warna cerah yang menimbulkan kesan energik tanpa mengganggu fokus siswa. Fitur *trigger* dan *hyperlink* dirancang secara konsisten untuk mempermudah navigasi antar halaman, sehingga guru dan siswa dapat berpindah antar aktivitas tanpa mengalami kebingungan. Komponen audio dan video disajikan dengan durasi yang tepat serta resolusi tinggi agar tetap jelas meskipun diproyeksikan di layar besar. Ahli media juga memberikan masukan untuk memperkaya variasi transisi dan menambahkan petunjuk interaktif di awal pembelajaran, yang kemudian telah diakomodasi pada versi akhir media. Hasil akhir menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi standar teknis, estetis, dan pedagogis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil uji keterterimaan pengguna menunjukkan bahwa multimedia ini mendapat tanggapan positif dari siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh rata-rata tingkat ketertarikan sebesar 91%, yang termasuk kategori “*sangat menarik*”. Siswa menyatakan bahwa tampilan media penuh warna dan animasinya membantu mereka memahami isi materi dengan lebih mudah. Selain itu, 88% siswa menyatakan bahwa PowerPoint interaktif membantu mereka memahami hubungan antar konsep pada tema pembelajaran. Hasil pengamatan selama penggunaan juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, memperhatikan, dan mengikuti kuis interaktif dengan antusias. Aktivitas belajar menjadi lebih berpusat pada siswa, di mana mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri melalui tombol-tombol interaktif yang disediakan

Dari sisi hasil belajar, penggunaan multimedia PowerPoint interaktif menunjukkan peningkatan signifikan. Berdasarkan hasil tes formatif sebelum dan sesudah penggunaan media, nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,4 pada pra-penggunaan menjadi 86,7 setelah penggunaan, dengan selisih peningkatan sebesar 26,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa. Analisis kualitatif dari tanggapan siswa juga mengindikasikan bahwa media membantu mereka memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi gambar dan animasi yang dinamis.

Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Unsur animasi, efek suara, dan permainan edukatif memberikan stimulus positif terhadap minat belajar, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Yulianti (2022) yang menegaskan bahwa media interaktif mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menggembirakan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan berpihak pada peserta didik, PowerPoint interaktif dapat menjadi media yang strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan PowerPoint interaktif memiliki potensi untuk diterapkan secara luas, terutama di sekolah dasar dengan keterbatasan akses teknologi canggih. Karena media ini tidak membutuhkan koneksi internet atau aplikasi berbayar, guru di berbagai daerah dapat menggunakaninya dengan mudah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan lanjutan ke arah learning management system (LMS) sederhana berbasis PowerPoint, yang terintegrasi dengan evaluasi digital dan portofolio siswa. Dengan demikian, pengembangan multimedia ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran tematik, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi pendidikan digital yang inklusif, adaptif, dan berkelanjutan di tingkat Sekolah Dasar. Inovasi ini memberikan alternatif baru bagi guru untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik abad ke-21. Selain itu, media berbasis PowerPoint interaktif ini dapat digunakan secara fleksibel dan relevan dengan tuntutan era digital saat ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran digital berbasis PowerPoint interaktif mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Media ini dapat menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Melalui fitur-fitur interaktif seperti hyperlink, trigger, dan kuis, guru dapat menyajikan materi secara dinamis, sementara siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini membuktikan bahwa PowerPoint tidak lagi sekadar alat presentasi, tetapi dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran digital yang efektif, efisien, dan interaktif.

Selain meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, penggunaan PowerPoint interaktif juga memberikan dampak positif bagi guru. Media ini mempermudah proses pengajaran, pengelolaan waktu, serta penilaian hasil belajar secara langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini mempertegas bahwa PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Inovasi ini juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada kemandirian, kreativitas, serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, interaktif ini juga memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran lintas mata pelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2024). *Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar*. Jurnal Al-Qayyim, 7(2), 44–53.

- Adi, D., & Arifin, M. (2022). *Inovasi media pembelajaran PowerPoint interaktif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, **9**(1), 55–65.
- Agus Saputra, M., Subhan, M., & Ayuni, P. (2024). *Pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint pada materi pecahan kelas IV SD*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD, **10**(1), 75–85.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). *Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, **7**(2), 112–120.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas V sekolah dasar*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, **9**(2), 188–196.
- Gracia, D. D., & Astimar, N. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Jurnal Pendas, **8**(1), 60–72.
- Haryanto, A. (2022). *Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas guru sebagai fasilitator*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, **12**(1), 45–57.
- Indriani, N. M. P. S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif materi bangun datar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, **6**(2), 101–110.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). *Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, **6**(4), 2990–3002.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). *Media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, **7**(1), 23–31.
- Nisa, S., & Imanisa, K. (2020). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan pada SD*. Jurnal SHES: Social Humaniora Education Studies, **3**(1), 85–93.
- Pradana, E. D., & Rachman, A. (2023). *Implementasi media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dalam meningkatkan keaktifan siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Cakrawala, **8**(2), 133–142.
- Putri, L. F., & Handayani, T. (2021). *Pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis kontekstual pada pembelajaran tematik di SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, **8**(2), 77–88.
- Rachmawati, L., & Pratama, F. (2022). *Pemanfaatan PowerPoint interaktif untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Inovasi, **5**(1), 88–97.
- Rahmadani, N., & Sari, P. (2020). *Efektivitas multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, **5**(1), 21–30.
- Rindayati, E. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif materi gerhana untuk siswa SD*. Prosiding SEMDIKJAR, **5**(1), 150–158.

- Sari, W. P., & Anugrah, D. R. (2021). *Multimedia pembelajaran berbasis PowerPoint untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 6(2), 150–163.
- Septiyani, N. (2024). *Pengembangan PowerPoint interaktif menggunakan model CTL pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran, 9(1), 65–74.
- Setiawan, D., & Hidayati, N. (2021). *Pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis proyek pada pembelajaran tematik di SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(2), 77–88.
- Sitorus, R., & Marlina, T. (2023). *Penerapan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran daring di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Guru SD, 11(3), 201–210.
- Sugiarto, D., & Farida, H. (2022). *Desain multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk mendukung pembelajaran abad 21 di sekolah dasar*. Jurnal Media Edukasi, 4(2), 55–63.
- Suryani, W., & Anggraini, D. (2023). *Pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(1), 34–42.
- Yunitari, S., Rayendra, R., Novrianti, N., & Bentri, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan kelas III sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 4512–4520.
- Yusuf, S. A. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran tematik berbasis PowerPoint interaktif kelas V sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(1)