

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan delapan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan dan (8) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan pondasi awal dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan kemampuan berpikir siswa, khususnya dalam aspek kognitif dan bahasa. Sejalan dengan pendapat Fajriati et al., (2022) bahwa pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam mengarahkan perkembangan anak-anak didik menuju masa depan yang lebih baik. Kemampuan berbahasa dan menulis merupakan fondasi yang memungkinkan anak-anak mendapat pembelajaran yang efektif. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan pengetahuan berbahasa anak adalah Bahasa Indonesia. Menurut Sharma (2024) pelajaran Bahasa Indonesia adalah penunjang utama untuk berkomunikasi saat bersosialisasi atau berbicara dengan individu lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kebutuhan dasar bagi siswa di sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (Sharma, 2024).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya diarahkan untuk mengenal dan menggunakan bahasa secara lisan, tetapi juga menekankan pada kemampuan membaca, menulis, serta memahami struktur bahasa yang benar. Oleh karena itu Siswa pada sekolah dasar diharapkan mampu menyusun kata menjadi kalimat yang benar, memahami bacaan sederhana, dan menulis dengan struktur yang baik. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami hambatan dalam penguasaan pengetahuan tersebut. Hambatan siswa dalam penguasaan membaca dapat mempengaruhi mental dan prestasi akademik. Menurut Ariyati (2014) rendahnya

kemampuan membaca siswa dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi mental siswa maupun prestasi akademiknya. Secara umum, siswa yang mengalami kesulitan belajar mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, ada siswa yang sulit mengeja, dan ada pula yang belum lancar membaca dalam satu paragraf. Kesulitan membaca permulaan sebagian besar dialami siswa kelas rendah/awal, yaitu pada kelas I, II dan III (Rafika et al., 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 3 Penarukan, khususnya di kelas III pada tanggal 10 Maret 2025, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca dan menyusun kalimat. Kelas ini terdiri dari 25 siswa, dan hasil wawancara dengan wali kelas, Ibu Suci, menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum lancar dalam membaca. Mereka masih kesulitan dalam melafalkan kata dengan benar, menggunakan intonasi yang sesuai, dan memahami isi dari teks yang dibaca. Keterlambatan ini berdampak langsung pada kemampuan menyusun kalimat yang benar dan bermakna. Selain itu, siswa juga menunjukkan kesulitan dalam memahami struktur tata bahasa dasar, yang semakin memperburuk pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia secara umum.

Masalah ini tidak hanya disebabkan oleh gaya belajar atau metode pengajaran yang kurang bervariasi, namun juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti latar belakang keluarga. Dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa berasal dari keluarga yang tidak harmonis. Banyak dari mereka mengalami perceraian orang tua, ditinggal oleh salah satu orang tua, atau diasuh oleh kakek dan nenek yang tidak memahami pentingnya pendidikan. Selain itu, terdapat pula orang tua yang tidak memiliki cukup pemahaman atau perhatian terhadap pendidikan anak-anak mereka, sehingga anak-anak tersebut tidak mendapatkan dukungan dalam belajar mengenal huruf sejak dini. Padahal, orang tua merupakan guru pertama bagi anak dalam mengenalkan dunia literasi. Ketika peran tersebut tidak dijalankan secara optimal, anak akan memasuki dunia sekolah dalam kondisi belum siap secara literasi.

Faktor kedua yang turut memperparah kondisi keterlambatan membaca adalah rendahnya fokus belajar siswa. Banyak dari mereka yang mudah terdistraksi saat proses

belajar mengajar berlangsung. Gaya belajar konvensional yang masih mendominasi, seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa media pendukung, menjadi kurang efektif dalam menjawab kebutuhan siswa yang memiliki kecenderungan belajar secara visual dan kinestetik. Siswa cepat merasa bosan, kehilangan motivasi, dan pada akhirnya tidak mampu memahami materi secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa di kelas tersebut.

Urgensi dari permasalahan ini juga semakin terlihat dari fakta di lapangan yang kini tengah menjadi sorotan publik. Berdasarkan unggahan dari akun Info Singaraja (7 Mei 2025), sebanyak 375 siswa SMP di Kabupaten Buleleng terdeteksi mengalami kesulitan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Hal ini tentu mengejutkan, mengingat kemampuan calistung seharusnya sudah dimiliki siswa sejak duduk di jenjang Sekolah Dasar. Bupati Buleleng bahkan menegaskan perlunya asesmen kecerdasan dan konseling bagi orang tua untuk menindaklanjuti temuan ini. Sebagian siswa diketahui mengalami hambatan karena faktor intelektual, sementara yang lainnya kemungkinan besar disebabkan oleh disleksia. Temuan ini memperkuat pentingnya memastikan bahwa siswa mampu menguasai pengetahuan dasar sejak dini, agar tidak terbawa hingga jenjang berikutnya dan menjadi beban tambahan dalam proses belajar.

Fakta tersebut menegaskan bahwa kemampuan membaca sejak SD bukanlah sekadar target kurikulum, tetapi sebuah kebutuhan fundamental untuk mendukung proses belajar di jenjang selanjutnya. Ketika siswa tidak menguasai kemampuan dasar ini, maka seluruh proses pembelajaran baik di bidang bahasa maupun mata pelajaran lain akan terhambat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan ini sejak dini dan dirancang sesuai dengan kondisi riil siswa di lapangan.

Dalam konteks inilah, media interaktif berbasis PowerPoint muncul sebagai solusi yang potensial. PowerPoint yang dilengkapi dengan animasi, narasi, gambar interaktif, dan permainan edukatif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Menurut teori Multimedia Learning oleh Mayer (2009), pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan

melalui kombinasi antara teks, suara, dan visual. Teori ini menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi secara lebih baik ketika informasi tersebut diberikan dalam dua saluran: visual dan auditori. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint animasi dapat menjadi sarana yang tepat untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Penelitian Dwiqi, Sudatha, dan Sukmana (2020) mendukung urgensi ini dengan menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam penelitiannya, multimedia interaktif yang dirancang dengan model ADDIE dan divalidasi oleh para ahli menunjukkan kualifikasi sangat baik dari aspek isi, desain, media, hingga uji coba perorangan dan kelompok kecil. Media ini mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video secara interaktif, sehingga tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman terhadap materi yang kompleks. Keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat relevan untuk diterapkan dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Lebih lanjut, penggunaan video animasi dalam PowerPoint memungkinkan guru menyampaikan materi secara dinamis dan kontekstual. Misalnya, siswa dapat melihat animasi bagaimana sebuah kata disusun menjadi kalimat, mendengar narasi yang sesuai, dan langsung mencoba latihan dalam bentuk permainan edukatif yang disematkan dalam media tersebut. Dengan adanya fitur-fitur menarik seperti game edukatif, suara interaktif, ilustrasi warna-warni, dan umpan balik langsung, siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif dan mandiri. (Cris Smaramanik Dwqi et al., 2020)

Salah satu kelebihan utama dari media interaktif ini adalah fleksibilitas penggunaannya. Media ini tidak hanya dapat digunakan di dalam kelas dengan panduan guru, tetapi juga dapat diakses oleh siswa secara mandiri di rumah. Dengan kondisi saat ini di mana banyak siswa lebih tertarik bermain gadget atau menonton video di YouTube, kehadiran media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Powerpoint Interaktif yang

menarik dapat menjadi alternatif positif yang mampu mengalihkan perhatian mereka dari konten hiburan yang kurang mendidik.

Banyak konten edukatif di platform seperti YouTube masih terlalu umum dan tidak sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa kelas III SD, sehingga siswa tetap mengalami kesulitan memilih dan memahami materi yang sesuai. Dengan menyediakan media PowerPoint interaktif yang sudah dirancang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan lebih terarah. Hal ini sangat penting bagi siswa yang berasal dari lingkungan keluarga yang kurang mendukung, karena dapat menutup kesenjangan belajar yang tidak dapat diberikan oleh lingkungan rumah mereka.

Penelitian terdahulu juga mendukung pentingnya media interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Studi oleh Sari dan Yuliana (2022) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, menurut Hidayat (2023), media yang dilengkapi dengan unsur animasi dan permainan edukatif dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar yang mengalami kesulitan fokus, karena mereka cenderung belajar lebih baik dengan visualisasi dan partisipasi aktif.

Minat belajar siswa sangat erat kaitannya dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2010), minat belajar adalah kecenderungan yang stabil untuk memperhatikan dan menikmati suatu kegiatan belajar yang terusmenerus. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat serta karakteristik siswa akan mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan tidak hanya menjawab kebutuhan konten pembelajaran yang spesifik, tetapi juga dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut baik dari sisi kesulitan belajar siswa, latar belakang keluarga, keterbatasan media pembelajaran di sekolah, hingga karakteristik anak yang menyukai media visual pengembangan media interaktif berbasis

PowerPoint menjadi sangat relevan dan urgen. Media ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan pengetahuan membaca dan menyusun kalimat siswa kelas III, tetapi juga menjadi solusi pembelajaran menyenangkan yang dapat diakses kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media interaktif berbasis PowerPoint interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini akan dirancang dengan memperhatikan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga dapat berfungsi optimal sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan adaptif terhadap kondisi nyata siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 25 siswa kelas III SD mengalami kesulitan dalam membaca dengan lancar, melafalkan kata secara tepat, serta memahami isi bacaan. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.
- 2) Rendahnya peran serta orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah menyebabkan kurangnya penguatan pengetahuan berbahasa, khususnya dalam membaca dan menyusun kalimat secara mandiri.
- 3) Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kegiatan membaca teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dinilai kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.
- 4) Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat yang benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar ke aspek yang terlalu luas, perlu ditentukan batasan masalah yang akan dikaji. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk membantu siswa kelas III SD dalam memahami tata bahasa, menyusun kata menjadi kalimat yang benar, serta meningkatkan pengetahuan membaca mereka. Media ini dirancang sebagai solusi atas kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam hal pemahaman struktur kalimat dan kelancaran membaca.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas III SD dalam memahami tata bahasa dan menyusun kalimat yang benar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
- 2) Bagaimana tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menurut ahli materi dan media?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif menurut tanggapan guru dan siswa kelas III SD?
- 4) Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengetahuan membaca siswa kelas III SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk merancang dan mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa kelas III SD dalam memahami tata bahasa dan menyusun kalimat yang benar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 2) Untuk mengetahui tingkat validitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan tanggapan guru dan siswa kelas III SD.
- 4) Untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengetahuan membaca siswa kelas III SD pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dengan uraian sebagai berikut.

1) Rancangan Media Interaktif

Produk yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang menyajikan materi tata bahasa dan latihan menyusun kalimat untuk siswa kelas III SD. Media ini dirancang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

2) Validitas Materi dan Media

Media dikembangkan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, sehingga memiliki isi yang valid, akurat, dan sesuai dengan standar pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD, baik dari sisi konten maupun teknis penyajian.

3) Kemudahan Penggunaan (Praktis)

Media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa tanpa memerlukan pelatihan khusus, serta dapat dijalankan di perangkat komputer/laptop dengan software PowerPoint, baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di rumah.

4) Efektivitas dalam Pembelajaran

Media ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan membaca dan menyusun kalimat siswa secara bertahap melalui animasi, latihan interaktif, dan umpan balik

langsung, sehingga mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Adapun kelebihan dari media ini adalah tampilannya yang interaktif dan menarik, memudahkan siswa dalam memahami materi melalui berbagai bentuk media seperti animasi, gambar, audio dan Fitur soal interaktif dan pembahasan jawaban juga membantu siswa untuk langsung mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka. Media ini juga dirancang dengan navigasi yang sederhana sehingga siswa kelas III dapat menggunakannya secara mandiri. Di sisi lain, kelemahan dari media ini adalah bahwa penggunaan PowerPoint interaktif tetap memerlukan perangkat pendukung seperti laptop atau komputer, yang mungkin belum tersedia merata di semua sekolah. Selain itu, bagi siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi, dibutuhkan pendampingan awal untuk mengajarkan cara mengoperasikannya.

Sebagai solusi atas keterbatasan perangkat dan pengetahuan siswa, guru dapat mendampingi siswa dalam penggunaan media ini dengan memanfaatkan fasilitas LCD projector yang sudah tersedia di sekolah. Setiap kali mata pelajaran bahasa Indonesia berlangsung, guru dapat menampilkan media pembelajaran interaktif tersebut di depan kelas dan memandu siswa secara langsung dalam penggunaannya. Dengan cara ini, siswa tetap dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif, walaupun menggunakan media secara kolektif bersama-sama. Pendampingan dari guru ini juga akan membantu siswa lebih cepat memahami cara kerja media dan dapat menggunakannya dengan lebih mandiri di masa depan.

Adapun menu yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam menjelajahi dan memahami materi bahasa Indonesia.

Berikut adalah penjelasan mengenai menu-menu utama yang ada:

1. Menu Home / Utama

Halaman ini merupakan titik awal ketika aplikasi dibuka. Bagian atas halaman menampilkan judul aplikasi “Belajar Bahasa Indonesia Asyik” dengan font ceria dan warna gradasi yang memikat, disertai slogan “*Belajar Menjadi Menyenangkan!*”.

Di bagian tengah terdapat ikon-ikon besar yang merepresentasikan setiap fitur pembelajaran, diantaranya:

- Materi Pembelajaran
- Aktivitas Pembelajaran
- Pengenalan Abjad
- Materi Bahasa Indonesia
- Contoh Soal
- Latihan Interaktif
- Evaluasi
- Petunjuk Penggunaan
- Tentang Aplikasi
- Keluar Aplikasi

2. Materi Pembelajaran

Mode ini digunakan saat pembelajaran berlangsung di kelas dengan guru sebagai fasilitator. Guru menampilkan aplikasi melalui proyektor atau layar besar sehingga semua siswa dapat melihat. Fitur yang ada di dalam mode ini mencakup:

- Pengenalan Abjad – pengenalan huruf dan kosakata secara langsung dengan interaksi bersama guru.
- Materi Bahasa Indonesia – pembahasan materi terstruktur sesuai sub bab.
- Contoh Soal guru memberikan contoh soal untuk dikerjakan bersama.
- Latihan Bersama soal dikerjakan secara berkelompok, guru memandu diskusi.
- Evaluasi Akhir menampilkan hasil pembelajaran kelompok.

3. Aktivitas Pembelajaran

Mode ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah dengan pendekatan gamifikasi. Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menghibur sekaligus mengasah pengetahuan bahasa.

Fitur-fitur utamanya meliputi:

- Game Teka-Teki Kata siswa menyusun huruf menjadi kata sesuai gambar petunjuk.
- Game Susun Kalimat siswa menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.
- Kuis Cepat siswa menjawab pertanyaan dengan batas waktu tertentu untuk melatih kecepatan berpikir.

4. Pengenalan Abjad

Menu ini memperkenalkan huruf A–Z secara interaktif. Ketika siswa memilih sebuah huruf, akan muncul gambar, animasi, dan audio yang relevan, misalnya:

- Huruf A → “A untuk Apel” dengan gambar apel berwarna merah dan suara “apel” diucapkan.
- Huruf B → “B untuk Burung” disertai animasi burung terbang dan suara kicauan.

5. Materi Bahasa Indonesia

Materi dibagi menjadi beberapa sub bab sesuai kurikulum kelas III, antara lain:

- Mengenal kalimat sederhana
- Kata benda
- Kata kerja
- Struktur kalimat

6. Contoh Soal

Menu ini menyajikan soal-soal contoh untuk mempersiapkan siswa menghadapi latihan yang sebenarnya. Contoh soal disertai penjelasan singkat sehingga siswa dapat memahami pola soal dan strategi menjawab.

7. Latihan Interaktif

Latihan berisi soal-soal dengan format:

- Pilihan Ganda
- Drag-and-Drop (menyusun kata menjadi kalimat atau melengkapi kalimat)
- Kuis Cepat

8. Evaluasi

Setelah menyelesaikan latihan, siswa diarahkan ke evaluasi akhir yang dilakukan Bersama guru didalam kelas.

1. Petunjuk Penggunaan

Menjelaskan cara menggunakan aplikasi, langkah demi langkah, baik untuk mode guru maupun mode mandiri. Petunjuk dilengkapi ilustrasi visual dan narasi audio.

9. Tentang Aplikasi

Berisi informasi mengenai pengembang, tujuan pembuatan media, manfaat bagi siswa, dan latar belakang penelitian yang mendasarinya.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1) Rancangan multimedia pembelajaran interaktif

Siswa kelas III SD memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif, sehingga penggunaan video animasi berbasis PowerPoint dapat membantu mereka memahami konsep tata bahasa dan menyusun kalimat dengan lebih mudah.

2) Validitas Materi dan Media

Ahli materi dan ahli media dapat memberikan masukan yang objektif, relevan, dan konstruktif untuk menyempurnakan isi dan tampilan media, sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid secara isi dan teknis.

3) Kemudahan Penggunaan (Praktis)

Guru dan siswa memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan media berbasis PowerPoint, dan lingkungan pembelajaran (perangkat keras dan lunak) mendukung penggunaan media ini tanpa memerlukan pelatihan lanjutan.

4) Efektivitas dalam Pembelajaran

Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dengan animasi, latihan, dan umpan balik mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan berdampak positif pada

pengetahuan membaca serta menyusun kalimat secara runtut dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media ini memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau tablet serta aplikasi PowerPoint agar dapat berjalan dengan optimal.
- 2) Dalam penerapannya, media ini membutuhkan pengawasan guru atau orang tua agar siswa dapat menggunakannya secara efektif.
- 3) Uji coba produk dilakukan dalam ruang lingkup terbatas, sehingga efektivitasnya perlu diuji lebih lanjut dalam skala yang lebih luas.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut beberapa definisi yang perlu dipahami:

- 1) Pendidikan dasar adalah jenjang awal dalam sistem pendidikan formal yang bertujuan membentuk karakter, mengembangkan pengetahuan dasar, dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Pada tahap ini, pembelajaran diarahkan untuk membangun fondasi literasi dan numerasi yang kuat sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Video Animasi merupakan media pembelajaran berbasis visual yang menyajikan materi dalam bentuk animasi bergerak untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih menarik.
- 2) Media interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna (siswa) dengan materi pembelajaran. Media ini biasanya dilengkapi dengan elemen visual, audio, animasi, dan aktivitas seperti permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 3) PowerPoint interaktif adalah media pembelajaran berbasis perangkat lunak Microsoft PowerPoint yang dikembangkan secara kreatif dengan menambahkan fitur animasi,

narasi, gambar, suara, dan tautan interaktif seperti tombol navigasi atau kuis yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

- 4) Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, ditandai dengan rasa ingin tahu, perhatian, dan ketekunan dalam mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk media pembelajaran yang digunakan.
- 5) Model ADDIE adalah sebuah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran atau instruksional.

