

INTEGRASI *POWERPOINT* INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA: UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI SAINS SISWA SD

Aninda Diah Pratiwi¹, Siti Sahronih², Ade Sastrawijaya³

^{1,2,3}Institut Prima Bangsa, Indonesia

Article Information

Article History:

Received June 02, 2025

Revised Agustus 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i>

1.xx

Keyword:

Powerpoint Interaktif,
Motivasi Belajar,
Literasi Sains,
Pembelajaran IPA
Sekolah Dasar

ABSTRACT

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan literasi sains siswa dalam pembelajaran IPA yang dipengaruhi keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif. Kajian ini bertujuan menganalisis efektivitas media *Powerpoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi sains siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi perubahan perilaku belajar selama proses pembelajaran IPA. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 2 guru dan 17 siswa kelas V SDN Karang Jalak 2 Cirebon yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Powerpoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai oleh meningkatnya minat, ketekunan, keinginan untuk berhasil, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Peningkatan juga terlihat pada literasi sains, terutama dalam pemahaman konsep, kemampuan menjelaskan materi, dan mengaitkan konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari. Media ini menjadikan pembelajaran lebih partisipatif dan bermakna dibandingkan metode konvensional sehingga kualitas pembelajaran IPA meningkat. Temuan penelitian memberikan kontribusi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam mengoptimalkan pemanfaatan media interaktif. Keterbatasan penelitian terletak pada jumlah subjek yang terbatas sehingga diperlukan kajian lanjutan dengan cakupan lebih luas. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi kajian motivasi belajar dan literasi sains secara simultan melalui penggunaan *Powerpoint* interaktif sebagai sarana pedagogis di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter, kreatif, dan terampil sebagai modal utama pembangunan bangsa (Sudarma, 2022). Dalam jenjang pendidikan dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi fondasi krusial untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep ilmiah dan sikap kritis. Pembelajaran IPA idealnya bukan sekadar transfer informasi, melainkan proses aktif yang melatih siswa berpikir logis, memahami fenomena alam, serta mengaitkan konsep sains dengan realitas kehidupan sehari-hari (Abdullah et al., 2025). Namun, tantangan nyata di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPA sering kali terhambat oleh dominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi, sehingga kemampuan literasi sains individu sebagai kompetensi esensial yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan menarik kesimpulan ilmiah menjadi tidak berkembang secara optimal (Limiansih et al., 2022).

Permasalahan tersebut tercermin secara spesifik di SDN Karang Jalak 2 Kota Cirebon. Observasi awal menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam menciptakan variasi media pembelajaran, yang diperburuk oleh keterbatasan fasilitas penunjang seperti akses internet dan ketersediaan perangkat proyektor. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat monoton. Siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, kesulitan mengaitkan materi dengan fenomena nyata, serta kurang memiliki ketekunan dalam memecahkan masalah sains. Padahal, motivasi belajar merupakan penggerak utama yang menentukan tingkat partisipasi dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Totong, 2019). Oleh karena itu, diperlukan intervensi media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara kurikulum dan realitas pedagogis di kelas.

Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media berbasis teknologi. Wahid et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Powerpoint* interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian visual, animasi, dan fitur kuis. Senada dengan itu, Monika Flora Manik et al. (2025) serta Pare et al. (2025) menekankan bahwa fitur interaktif dalam *Powerpoint* mampu membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan. Namun, sebagian besar studi terdahulu cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran hasil belajar melalui angka-angka statistik. Terdapat *research gap* yang nyata: minimnya eksplorasi kualitatif yang menggali secara mendalam pengalaman subjektif siswa dan bagaimana proses interaksi dengan media tersebut secara simultan mampu memengaruhi motivasi sekaligus literasi sains individu dalam ruang kelas yang dinamis.

Kebaruan ilmiah (*novelty*) dari artikel ini terletak pada kajian kualitatif yang mengintegrasikan analisis motivasi belajar dan literasi sains secara simultan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membedah kedua aspek tersebut secara terpisah, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana media *Powerpoint* interaktif dapat mentransformasi pengalaman belajar IPA di sekolah dasar dengan keterbatasan sumber daya. Pendekatan ini tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai bagaimana media sederhana yang dikelola secara interaktif dapat menjadi sarana pedagogis yang bermakna, sehingga memperkaya literatur pendidikan dasar dalam mengatasi hambatan motivasi dan literasi sains di lingkungan sekolah yang menantang.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media *Powerpoint* interaktif dapat memengaruhi motivasi belajar dan kemampuan literasi sains siswa kelas V di SDN Karang Jalak 2 Cirebon yang selama ini terbiasa dengan metode konvensional. Melalui identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas penggunaan media *Powerpoint* interaktif terhadap motivasi belajar dan literasi sains siswa dalam

pembelajaran IPA, serta memahami dinamika perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif terhadap motivasi belajar dan literasi sains siswa dalam konteks alami pembelajaran (Suruambo, 2025). Orientasi metodologis yang digunakan adalah fenomenologi deskriptif, yang bertujuan untuk menggali pengalaman subjektif subjek penelitian terhadap implementasi media tersebut. Lokasi penelitian ditetapkan di SDN Karang Jalak 2, Kota Cirebon, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yang melibatkan 2 guru kelas V dan 17 siswa kelas V sebagai responden utama, dengan kriteria pemilihan berdasarkan keterlibatan aktif peserta belajar dalam proses pembelajaran IPA yang menggunakan *Powerpoint* interaktif sebagai instrumen utama intervensi.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama dengan instrumen yang terstandar. Pertama, observasi partisipatif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat dinamika kelas, perilaku siswa, serta efektivitas media, dengan fokus pada indikator motivasi (minat, ketekunan, partisipasi) dan literasi sains (pemahaman konsep serta penjelasan fenomena ilmiah). Kedua, wawancara mendalam dilaksanakan menggunakan pedoman semi-terstruktur yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar Prameswari (2024) dan literasi sains Moretti (2016). Seluruh proses wawancara direkam menggunakan perangkat *smartphone* (iPhone 13) dan ditranskrip untuk keperluan analisis. Ketiga, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran, hasil kerja siswa, serta catatan lapangan (*field notes*) sebagai artefak pendukung (Safronov et al., 2020).

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang mencakup tiga tahapan sistematis, yaitu reduksi data untuk memilah dan menyederhanakan data kasar, penyajian data (*data display*) melalui narasi dan matriks kategorikal untuk mempermudah identifikasi pola, serta verifikasi untuk mengonstruksi makna dari temuan (Yuswardi & Kosali, 2025). Proses pengkodean (*coding*) dilakukan secara manual oleh peneliti utama dan divalidasi melalui teknik *peer debriefing* guna memastikan objektivitas hasil. Lincoln & Guba (1985) mengungkapkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, yakni dengan membandingkan data dari guru dan siswa, serta triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen pendukung untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian (Amalia, 2024).

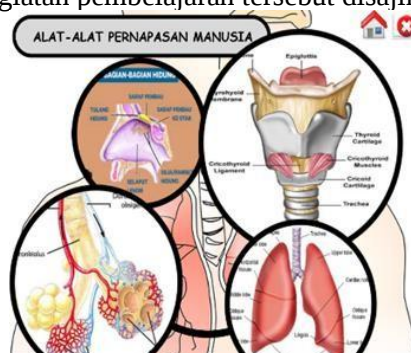
3. RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama implementasi media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Karang Jalak 2. Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian selanjutnya dianalisis berdasarkan dua fokus utama, yaitu motivasi belajar dan literasi sains. Pembahasan setiap temuan diinterpretasikan dengan mengaitkan hasil observasi, teori yang relevan, serta penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi media *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran IPA.

3.1. Validasi Metodologis melalui Triangulasi

Penerapan media *Powerpoint* interaktif dalam pembelajaran IPA kelas lima di SDN Karang Jalak 2 dilakukan dengan mengintegrasikan komponen visual, audio, dan interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini memuat ilustrasi, animasi, video pembelajaran, hyperlink, dan kuis interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi penyampaian konsep sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat

presentasi, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendukung interaksi di kelas, sehingga memungkinkan siswa untuk mengamati fenomena ilmiah, merespons pertanyaan pemandu, dan terlibat dalam diskusi selama pembelajaran berlangsung. Tampilan antarmuka *Powerpoint* interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan antarmuka media *Powerpoint* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu instruksional, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna (Jannah et al., 1996). Multimedia interaktif menyediakan beragam bentuk representasi yang membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif sekaligus menjaga keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Ali et al., 2024). Dalam pendidikan sains, di mana banyak konsep tidak dapat diamati secara langsung, integrasi representasi visual dan audiovisual berkontribusi pada konseptualisasi yang lebih jelas serta membantu siswa mengaitkan materi sains dengan fenomena yang dapat diamati (Abdullah et al., 2025).

Penerapan di kelas juga menyoroti peran sentral guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Efektivitas media tidak semata-mata ditentukan oleh ketersediaan fitur teknologi, melainkan oleh kemampuan guru dalam mengatur urutan pembelajaran, memberikan arahan instruksional, memicu interaksi kelas, dan mendorong siswa untuk mengemukakan gagasan mereka selama sesi diskusi. Pengamatan ini memperkuat pandangan bahwa media interaktif sebaiknya melengkapi praktik pedagogis, bukan menggantikan peran instruksional guru. Dengan demikian, proses pembelajaran terbentuk melalui interaksi antara media pembelajaran, fasilitasi guru, dan partisipasi aktif siswa, sehingga menciptakan kondisi belajar yang mendukung pengembangan motivasi belajar maupun literasi sains dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

3.2. Diskusi Teoritis dan Integrasi Rujukan Pengkaji Sebelumnya

Penggunaan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran IPA menunjukkan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, sebagian besar siswa memperlihatkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut ditunjukkan pada Tabel 1, yaitu sebanyak 14 dari 17 siswa (82%) telah memperlihatkan indikator motivasi belajar secara konsisten, sedangkan 3 siswa (18%) masih menunjukkan keterlibatan yang belum stabil.

Tabel 1. Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa

Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Menunjukkan motivasi	14 siswa	82%
Belum	3 siswa	18%

 konsisten

Sumber: Data primer, 2025.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta antusias mengikuti kuis interaktif. Kondisi tersebut diperkuat oleh dokumentasi pada Gambar 2, yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. *Interaksi aktif siswa saat sesi tanya jawab menggunakan media interaktif*

Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi gambar, animasi, video, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Menurut Uno (2012), motivasi belajar tercermin melalui adanya keinginan untuk berhasil, keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Indikator tersebut tampak selama proses pembelajaran, ketika siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Pandangan ini sejalan dengan Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi berperan sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan (Ali et al., 2024), Wahid et al. (2024) dan Usman et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik serta mendorong partisipasi aktif siswa. Meskipun demikian, masih terdapat 18% siswa yang belum menunjukkan motivasi secara konsisten. Berdasarkan hasil wawancara, kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kesiapan belajar dan karakteristik masing-masing siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Powerpoint* interaktif perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

3.3. Literasi Sains Siswa

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media *Powerpoint* interaktif juga menunjukkan kontribusi terhadap berkembangnya literasi sains siswa selama pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa mampu memahami konsep yang dipelajari, menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, serta mengaitkan konsep IPA dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 2, yang menunjukkan bahwa 13 dari 17 siswa (76%) telah memperlihatkan indikator literasi sains secara konsisten, sedangkan 4 siswa (24%) masih memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Tabel 2. Hasil Analisis Literasi Sains Siswa

Aspek Motivasi Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Menunjukkan literasi sains	13 siswa	76%
Belum konsisten	4 siswa	24%

Sumber: Data primer, 2025.

Temuan tersebut diperkuat oleh dokumentasi pada Gambar 3, yang memperlihatkan siswa menyimak materi, mengamati visualisasi yang ditampilkan, serta terlibat dalam diskusi selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui gambar, animasi, dan video membantu siswa membangun pemahaman konsep sebelum menghubungkannya dengan situasi nyata.



Gambar 3. Suasana kelas saat siswa menyimak materi dan melakukan interaksi dengan media.

Berdasarkan kerangka literasi sains OECD/PISA, kemampuan tersebut mencerminkan perkembangan pada aspek knowledge, yaitu pemahaman terhadap konsep IPA, competency, yaitu kemampuan menjelaskan fenomena ilmiah dan menggunakan informasi yang diperoleh, serta context, yaitu kemampuan mengaitkan konsep sains dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Powerpoint* interaktif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman yang lebih bermakna melalui representasi visual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Atamou et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual mendukung proses berpikir logis dan membantu siswa memahami konsep secara lebih sistematis. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Pare et al. (2025) dan Monika Flora Manik et al. (2025), yang menjelaskan bahwa *Powerpoint* interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, Sihite et al., (2025) menegaskan bahwa penguatan literasi sains perlu diarahkan pada kemampuan memahami, menerapkan, dan mengaitkan konsep ilmiah dengan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa 24% siswa belum memperlihatkan indikator literasi sains secara konsisten. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, kecepatan memahami materi, dan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, penggunaan *Powerpoint*

interaktif perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok, kegiatan eksperimen sederhana, atau pembelajaran berbasis inkuiri agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuan literasi sains secara optimal.

3.4. Implikasi Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif mendukung terciptanya pembelajaran IPA yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi, dan perhatian siswa selama pembelajaran berjalan seiring dengan berkembangnya kemampuan literasi sains, khususnya dalam memahami konsep, menjelaskan fenomena sederhana, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kedua aspek tersebut saling melengkapi dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan ini memperlihatkan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sekaligus memudahkan siswa memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut sejalan dengan Abdullah et al. (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, Ali et al. (2024) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar melalui penyajian informasi yang lebih variatif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak seluruh siswa memperlihatkan perkembangan yang sama. Sebagian siswa masih memerlukan pendampingan lebih intensif dalam mempertahankan motivasi belajar maupun mengembangkan literasi sains. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas *Powerpoint* interaktif tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memberikan penguatan, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dengan demikian, *Powerpoint* interaktif dapat dipandang sebagai media yang mendukung proses pembelajaran IPA apabila digunakan secara terencana dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Integrasi media dengan strategi pembelajaran yang tepat memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memfasilitasi pengembangan motivasi belajar dan literasi sains secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Powerpoint* interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran IPA yang lebih aktif dan bermakna. Temuan mengenai meningkatnya motivasi belajar serta berkembangnya literasi sains diperoleh secara konsisten melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga memberikan gambaran yang saling menguatkan mengenai perubahan perilaku belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Konsistensi informasi antara respons siswa dan hasil pengamatan guru memperkuat kredibilitas temuan bahwa keterlibatan siswa yang lebih tinggi bukan merupakan fenomena yang muncul secara kebetulan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Ali et al. (2025) dan Mecriyani et al. (2025), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Keabsahan temuan penelitian semakin diperkuat melalui penggunaan berbagai teknik pengumpulan data yang saling melengkapi. Sinkronisasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi memungkinkan perubahan perilaku belajar siswa diidentifikasi secara lebih komprehensif, karena perkembangan motivasi maupun literasi sains tidak cukup diukur hanya melalui hasil tes. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sabeni & Rasyidi (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan berbagai sumber bukti merupakan langkah penting dalam meningkatkan kredibilitas penelitian kualitatif. Selain itu, proses diskusi dan penelaahan hasil penelitian menunjukkan bahwa masih adanya sebagian siswa yang belum memperlihatkan perkembangan literasi sains secara konsisten lebih tepat dipahami sebagai tantangan dalam proses

pembelajaran daripada sebagai keterbatasan media yang digunakan. Interpretasi tersebut mendukung pandangan Sihite et al. (2025) mengenai pentingnya pengembangan literasi sains secara bertahap dan berkesinambungan pada jenjang sekolah dasar.

Temuan penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Kemampuan *Powerpoint* interaktif dalam memvisualisasikan konsep IPA yang abstrak mendukung temuan Chusna & Purwandari (2025), sedangkan penyajian materi melalui animasi, video, dan ilustrasi memperkuat peran unsur audiovisual dalam meningkatkan minat belajar sebagaimana dikemukakan oleh Kalsum (2025) dan Sitanggang et al. (2024). Keaktifan siswa ketika mengikuti kuis interaktif juga menunjukkan pentingnya pemberian umpan balik secara langsung sebagaimana dijelaskan oleh Rofiah et al. (2024). Dengan demikian, efektivitas media *Powerpoint* interaktif tidak hanya terletak pada kelengkapan fitur multimedia yang dimiliki, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, mengatur penyajian materi, serta memanfaatkan media sebagai sarana untuk membangun motivasi belajar dan mengembangkan literasi sains siswa secara berkelanjutan.

4. CONCLUSION

Riset ini berhasil mencapai tujuannya dalam menganalisis efektivitas penggunaan media *Powerpoint* interaktif terhadap motivasi belajar dan literasi sains siswa kelas V di SDN Karang Jalak 2 Cirebon. Output kajian menyimpulkan bahwa media *Powerpoint* interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar (minat, fokus, dan partisipasi aktif) serta literasi sains siswa (pemahaman konsep dan kemampuan mengaitkan sains dengan fenomena sehari-hari).

Kajian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur pembelajaran IPA di sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif yang mengintegrasikan motivasi dan literasi sains secara simultan. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi pendidik bahwa penggunaan media interaktif yang dirancang dengan baik mampu menjadi solusi bagi keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, sekaligus mampu mentransformasi metode pembelajaran konvensional menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Adapun keterbatasan yang dimiliki pada cakupan subjek yang terbatas, yaitu hanya pada satu jenjang kelas di satu sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini berfokus pada efektivitas media sebagai stimulan utama, sehingga dinamika variabel lain di luar proses pembelajaran belum sepenuhnya diidentifikasi secara mendalam.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, studi selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan cakupan subjek yang lebih luas atau sekolah dengan latar belakang fasilitas yang berbeda guna memperkuat generalisasi hasil. Selain itu, diperlukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menciptakan media interaktif dengan fitur yang lebih kompleks agar mampu menjangkau siswa dengan kemampuan analisis tingkat tinggi secara lebih merata. Integrasi metode pembelajaran lain, seperti *problem-based learning*, juga disarankan untuk diuji kombinasinya dengan media interaktif guna mengoptimalkan kemampuan literasi sains siswa pada level yang lebih kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral, akademik, dan teknis sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., & Doe, R. (2025). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of*

- Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, R. (2024). *Pola Komunikasi Guru Pendidikan Agama Islam Dengan Siswa Dalam Pembinaan Akhlakul Karimah Siswa Di Smp Negeri 1 Konawe Selatan* (Vol. 2).
- Atamou, M. L., Kadjakoro, J. D. M., Woli, I. S. B., Nafie, R. M. H., Tafuli, Y. M., & Sesfao, M. I. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Kognitif Untuk Meningkatkan Proses Berpikir Siswa. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(4), 113–125.
- Chusna, P. A., & Purwandari, W. (2025). Comparison of the Effectiveness of Flipped Classroom and Conventional Learning Models on Mathematics Comprehension of Grade V Students Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Flipped Classroom dan Konvensional pada. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 34–41.
<https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v9i1.1636>
- Jannah, M., Jihada, I. I., Hakim, A., & Taufiq. (1996). *Media Pembelajaran*.
- Kalsum, U. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Islamic Education and Intellectual Discourse*, 1(1).
- Limiansih, K., Sulistyani, N., & Melissa, M. M. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1858>
- Persepsi
- Mecriyani, W. O. D., Yusnan, M., Marsanda, Cahyani, S., & Melisa. (2025). Praktik Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 1–13.
<https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277>
- Monika Flora Manik, Revita Yuni, Legi Likasri Simbolon, Julia Dewi Sari Siahaan, & Divo Valentino Siboro. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Power Point Pada Materi Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Pemahaman Siswa Sma Negeri 3 Medan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 455–461. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4875>
- Moretti, D. (2016). Accrual practices and reform experiences in OECD countries Results of the 2016 OECD Accruals Survey. *OECD Journal on Budgeting*, 16(1), 9–28.
<https://doi.org/10.1787/budget-16-5jlv2jx2mtzq>
- Pare, M. I. T., Wau, M. P., Sayangan, Y. V., & Laksana, D. N. L. (2025). Inovasi Pembelajaran IPAS melalui Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV SDN Natakupe. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1).
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.287>
- Prameswari, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 3 Metro Tahun Ajaran 2024/2025* (Vol. 2).
- Rofiah, N. H., Sinta, T. N. A., & Dewi, R. (2024). Development of Articulate Storyline Media for Enhancing Learning Outcomes in Natural and Social Sciences Among Elementary School Students. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1), 19–40.
<https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9559>
- Sabeni, A., & Rasyidi, A. H. (2024). Pemanfaatan Teknik Evaluasi Non Tes dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Praya Timur. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 502–620.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2755>
- Safronov, P., Bocharov, A., Nisskaya, A., & Koroleva, D. (2020). Together apart: Field notes as artefacts of collaborative ethnography. *Ethnography and Education*, 15(1), 109–121.
- Setiyani, A., Judijanto, L., Nurmalita, N., Irianto, I., Aryani, L., Fatubun, R. R., Afriyanto, D. F., Sondari, M. C., Cipta, E. S., Merung, A. Y., & others. (2026). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sihite, J. M., Hoerunisa, A., Ningsih, Y., Putri, A. G., & Pratiwi, R. H. (2025). Studi Literatur:

- Evolusi Konsep Literasi Sains dalam Kurikulum Indonesia dari KTSP Hingga Kurikulum Merdeka. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 180–194. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.585>
- Sitanggang, C., Simalango, M., Purba, R., & Fahrudi, D. (2024). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(12). <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/index>
- Sudarma, U. (2022). Pendidikan karakter dalam mewujudkan sumber daya manusia berdaya saing menuju Indonesia Emas 2045. *Sharia: Jurnal Kajian Islam*, 1(1), 37–55. <https://doi.org/10.59757/sharia.v1i1.4>
- Suruambo, J. (2025). Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *TARUNATEACH: Journal of Elementary School*, 03(02), 93–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.646> Studi
- Totong, H. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Tyas, M. A. K., Fahmi, M., & Rohman, F. (2025). Penggunaan Platform Belajar Bamboozle Dalam Personalized Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4), 255–270.
- Usman, T., Nengsi, W., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar melalui Pemberian Apresiasi dan Penguatan Positif Pada Peserta Didik di Kelas IV UPT SPF SD Negeri Parang Tambung 1. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 529–540. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4734>
- Wahid, A., Wulandari, N. D., Afni, N., Istiqamah, F. A., & Syahraeni, S. (2024). Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 2(02), 306–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jp-ipa>
- Yuswardi, & Kosali, A. Y. (2025). Implementasi keputusan menteri agama republik indonesianomor 83 tahun 2022 tentang pengelolaan data pendidik pada kementerian agama kota palembang studi kasus madrasah tsanawiyahnegeri 1 palembang. *JIADS (Jurnal Ilmiah Administrasi Dan Sosial)*, 20(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.62128/jiads.v20i2.117>