



## Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Animals Education” Berbasis Power Point Dalam Meningkatkan Daya Retensi Siswa Kelas III SDN 1 Kuta

Muhammad Sobri\*, Dyah Indraswati, Ilham Handika, Arif Widodo,  
Lalu Wira Zain Amrullah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit  
No.62, Gomong, Kota Mataram, NTB. Indonesia. 83115

Email Korespondensi: [muhammad.sobri@unram.ac.id](mailto:muhammad.sobri@unram.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran digital Animals Education berbasis PPT dalam meningkatkan retensi siswa SDN 1 Kuta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari setiap tahapan penelitian dirincikan sebagai berikut; pertama, pada tahap analysis dari hasil observasi ditemukan penggunaan media-media pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran dalam bentuk digital. Kedua, pada tahap desain dihasilkan pembaharuan model media pembelajaran digital animal education menjadi lebih praktis digunakan. Ketiga, pada tahap development dilakukan perubahan seperti penambahan fitur, perbaikan warna, penyesuaian font dan kosa kata yang selanjutnya dinilai oleh ahli media dan ahli materi dengan tingkat kelayakan 90% dan 82%. Keempat, pada tahap implementation yang melibatkan responden dari peserta didik dihasilkan tingkat kelayakan sebesar 88%. Kelima, tahapan terakhir yaitu tahap evaluation dengan meninjau kembali semua hasil yang diperoleh sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital animal education berbasis PPT layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kuta.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Power Point, Animals Education.

## *Development of Power Point-Based Digital Learning Media "Animals Education" to Increase the Retention of Class III Students at SDN 1 Kuta*

### Abstract

*This study aims to design a PPT-based Animals Education digital learning model to improve student retention at SDN 1 Kuta. The method used in this study is Research and Development using the ADDIE model. The results of each stage of the study are detailed as follows; first, at the analysis stage from the observation results it was found that the use of learning media still did not use digital learning media. Second, at the design stage, a renewal of the animal education digital learning media model was produced to be more practical to use. Third, at the development stage, changes were made such as adding features, improving colors, adjusting fonts and vocabulary which were then assessed by media experts and material experts with a feasibility level of 90% and 82%. Fourth, at the implementation stage involving respondents from students, a feasibility level of 88% was produced. Fifth, the last stage is the evaluation stage by reviewing all the results obtained so that it can be concluded that the use of PPT-based animal education digital learning media is feasible to be used as a learning medium for grade III students at SDN 1 Kuta.*

**Keywords:** Learning Media, Power Point, Animals Education.

**How to Cite:** Sobri, M., Indraswati, D., Handika, I. ., Widodo, A. ., & Zain Amrullah, L. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Animals Education” Berbasis Power Point Dalam Meningkatkan Daya Retensi Siswa Kelas III SDN 1 Kuta. *Empiricism Journal*, 5(2), 501–508. <https://doi.org/10.36312/ej.v5i2.2071>



<https://doi.org/10.36312/ej.v5i2.2071>

Copyright© 2024, Sobri et al

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



## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sesuatu hal yang sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Hulaimi, 2022). Makna lain dari pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai bentuk hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Sahidun & Umaternate, 2019). Pembelajaran harus dapat menekankan pada proses interaksi peserta didik dengan

pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Kusuma & Baskara, 2022). Menurut Muyasaroh, (2019) menjelaskan bahwa, proses pembelajaran erat kaitannya dengan pengelolaan kelas dimana terjadi proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Sofia et al., 2022). Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran (Nuhamara et al., 2021).

Pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang berlangsung secara digital baik dalam bentuk penggunaan media-media berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran digital Pada hakekatnya pembelajaran digital adalah pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif selama proses belajar mengajar, dan sering juga disebut sebagai Technology Enhanced Learning (TEL) atau e-learning. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital adalah praktik pembelajaran yang menggunakan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik yang menekankan instruksi berkualitas tinggi dan menyediakan akses ke konten yang menantang dan menarik, peluang untuk belajar tidak terbatas ruang dan waktu. Interaksi dalam proses pembelajaran tidak lepas dari peran aktif guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan berbobot.

Pembelajaran Digital terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung secara digital. Interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Media power point merupakan media yang dikembangkan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Herlina & Saputra, 2022). Microsoft office power point dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena memiliki banyak fitur yang memudahkan guru dalam membuat presentasi dengan memanfaatkan berbagai efek dari slide power point (Wahyu et al., 2022). Power point memiliki fitur tambahan suara, rekam slide show dengan narasi, penyesuaian tampilan slide dalam urutan yang berbeda, Power point juga praktis digunakan diberbagai kelas, memberikan variasi yang menarik dan tidak memberikan rasa bosan bagi peserta didik dalam belajar (Bay et al., 2021). Media power point dapat dibuat sebagai media untuk membantu desain teks, gambar, suara serta video dan animasi sehingga akan menjadi media permainan edukasi yang menarik (Sulkan, 2020) Animal education merupakan media yang disajikan melalui tampilan power point yang memiliki fitur memperkenalkan nama-nama hewan berdasarkan suara, animasi dan karakteristik.

Di era new normal, guru melihat kualitas peserta didiknya dengan tujuan melihat potensi dalam penggunaan teknologi digital sebagai sumber media pembelajaran (Firmansyah & Kardina, 2020). Tujuan pemanfaatan teknologi tersebut adalah sebagai perubahan bentuk dari proses pembelajaran dari penyampaian bahan ajar dengan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dengan lebih memanfaatkan media digital. Media digital diharapkan dapat membantu komunikasi pendidik kepada peserta didik sebagai bentuk variasi pembelajaran, tujuannya tidak lain dapat meningkatkan minat belajar mandiri yang dimiliki peserta didik. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran tidak akan berhasil jika minat belajar yang dimiliki peserta didik masih rendah. Sehingga dengan adanya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan daya ingat (retensi) dimiliki peserta didik. Proses pemanfaatan media pembelajaran memiliki nilai penting dalam memfasilitasi peserta didik, dalam menyajikan media digital tersebut harus disesuaikan oleh tujuan pembelajaran yang dicapai dan hal tersebut perlu diperhatikan oleh pendidik yang memiliki peran sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan sistem media digital, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang di ajarkan dan hal ini tentu akan menjadi poin positif terhadap hasil belajar peserta didik nantinya.

Sistem digital dalam proses pembelajaran itu sendiri dimaknai sebagai sebuah sistem yang di lakukan dengan menggunakan perangkat digital baik secara live maupun rekaman yang dapat kita akses kapanpun dan di manapun dengan jangkauan jaringan internet (Widyastuti et al., 2022). Berdasarkan kegiatan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 1

Kuta ditemukan bahwa guru masih belum menggunakan media digital dalam proses pembelajaran, lebih cenderung menggunakan media pembelajaran bukan digital. Kondisi ini dipertegas oleh temuan penelitian lain yang menyatakan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Penelitian R&D dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang praktis dan layak digunakan sebagai media dalam meningkatkan daya retensi peserta didik. Model ADDIE adalah akronim dari 5 tahapan proses pengembangan (Erlangga et al., 2022) lima tahapannya yaitu; 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation (Latip, 2022) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital animal education berbasis PPT.

Teknik pengumpulan data melalui dua tahap kegiatan, yaitu menyebar angket dan mengumpulkan dokumentasi. Menurut (Sari et al., 2020) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan untuk yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi (Astuti et al., 2023). Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik didapatkan dari pengisian kuesioner. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa tampilan media.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistic deskriptif. Data kualitatif berupa saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi yang dianalisis untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media, respon siswa dan persentase daya retensi siswa. Pengukuran daya retensi siswa menggunakan rumus:

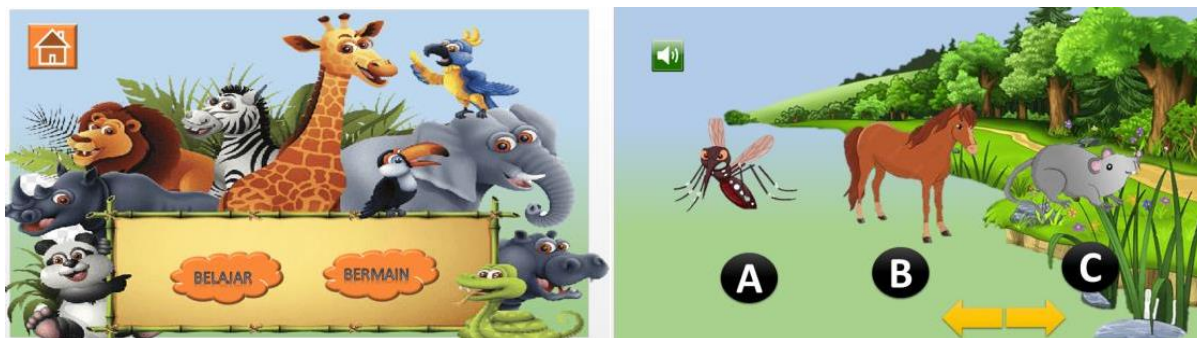
$$\text{Daya Retensi} = \frac{\text{Nilai Tes Tunda}}{\text{Nilai Pos Test}} \times 100\% \text{ (Setiawan, at al. 2012)}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran digital edukatif” yang disajikan dalam bentuk power point sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan daya retensi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis power point ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Analisis yang dilakukan pada tahap ini berupa kegiatan analisis masalah untuk mendapatkan informasi mengenai fakta, kondisi dan kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dalam upaya peningkatan peningkatan daya retensi peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran animasi berbasis power point. Pada pengembangan media pembelajaran digital “animal education” berbasis PPT ini memiliki tujuan dan konsep pengetahuan tentang ciri-ciri makhluk hidup.

Media pembelajaran digital berbasis PPT dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah, menyenangkan, dan memberi pengaruh yang positif kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III SDN 1 Kuta. Diperoleh hasil yang menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih belum optimal diterapkan. Selain itu Oleh sebab itu, perlu diperhatikan agar penggunaan media pembelajaran berbasis digital perlu untuk diterapkan dengan optimal.

Tahap berikutnya saat pengembangan produk adalah mendesain media pembelajaran. Tahap desain yaitu merancang gambar, warna dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Aplikasi yang digunakan sepenuhnya menggunakan aplikasi power point.



**Gambar 1.** Design awal, dan Design Materi Media Pembelajaran “Animal Education” Berbasis PPT

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran digital yang dikembangkan adalah dari segi tampilan awal, gambar, dan isi materi yang dimuat dalam bentuk digital. Hasil Pengembangan media pembelajaran digital animal education berbasis PPT Pada Ahli Media :

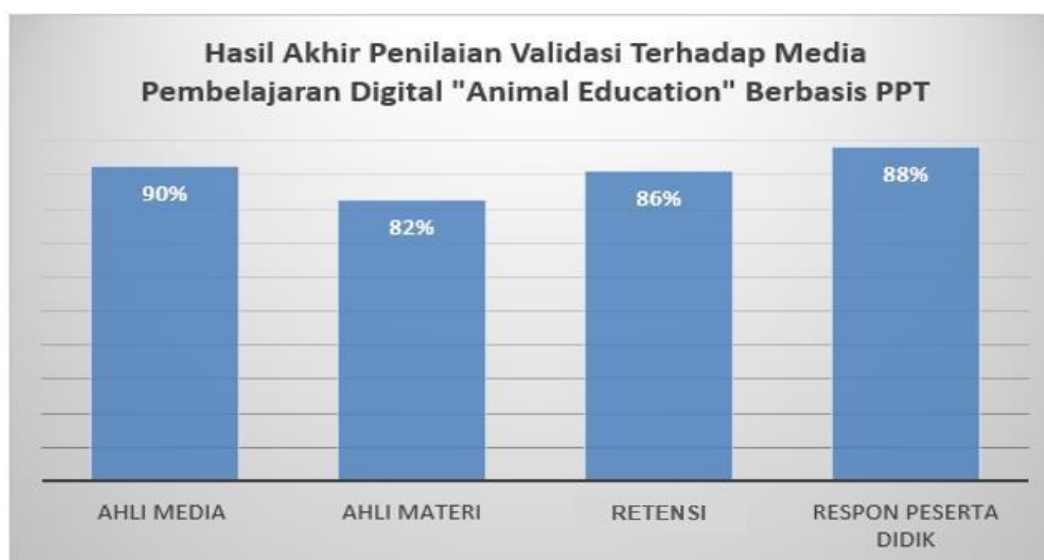
**Tabel 1.** Sebelum dan Sesudah dikembangkan Pada Ahli Media

No	Sebelum dikembangkan	Sesudah dikembangkan
1.	Huruf dan font size yang digunakan sulit terlihat jelas.	Huruf dan font size yang digunakan sulit terlihat jelas
2.	Suara penyaji materi berjalan secara otomatis, tidak ada pengaturan yang mengendalikan Audio	Suara penyaji materi berjalan ditambahkan fitur pengaturan yang dapat mengendalikan audio.
3.	Keterangan pada tujuan pembelajaran sulit terbaca, terhalang shape yang hampir samadengan warna huruf.	Keterangan pada tujuan pembelajaran disajikan dalam bentuk yang lebih jelas dengan shape yang kontras tidaksama dengan warna huruf.
4.	Materi pada soal hanya memuat gambar yang nanti akan dipilih siswa, hal ini menyulitkan siswa untuk memilih.	Materi pada soal ditambahkan opsipilihan ganda yang berfungsi untuk memudahkan siswa memilih jawabandari soal

Media pembelajaran yang baik adalah media yang layak digunakan. Media pembelajaran digital Animal Education berbasis PPT divalidasi oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan. Alat pengukur kelayakan adalah angket. Angket akan dinilai oleh para validasi untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan dari media pembelajaran digital baik dari materi ataupun desain media serta untuk memperoleh informasi mengenai kritik dan saran agar dapat merivisi media.

Media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT yang telah dikembangkan dan direvisi selanjutnya dilakukan implementasi atau melakukan penerapan. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat daya ingatan (*retensi rate*) peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan menggunakan soal post test yang diberikan dengan jarak 90 menit untuk mengukur daya ingat siswa terhadap materi pada media pembelajaran. Uji coba dilakukan pada 10 peserta didik diperoleh skor sebesar 86% yang menunjukkan media “sangat layak digunakan dalam meningkatkan daya retensi (daya ingat).

Berdasarkan hasil implementasi media selanjutnya dilakukan evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan pemberian angket respon pada peserta didik. Adapun hasil responden peserta didik terhadap media uji coba dilakukan oleh 10 peserta didik yaitu sebesar 88% yang menunjukkan media sangat layak digunakan. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, persentase retensi, dan respon peserta didik, ditampilkan dalam diagram berikut:



**Gambar 2.** Grafik Hasil Penilaian Keseluruhan

Pengembangan media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT, dimana bertujuan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, bernuansa digital dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III terhadap pembelajaran di sekolah. Maka untuk mencapai tujuan tersebut media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Adapun penjelasan dari tahapan penelitian tersebut sebagai berikut. Pertama, tahap analisis, diketahui bahwa pembelajaran yang digunakan di SDN 1 Kuta menggunakan media belajar yang berasal dari buku atau media cetak. Akibatnya, dalam proses pembelajaran belum optimal. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Tarigan, 2018) bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan minat belajar dan memberi suasana baru dalam belajar. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT agar peserta didik memahami pembelajaran secara optimal.

Kedua adalah tahap desain (*design*). Tahap desain adalah merancang media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT berupa merancang tampilan, gambar, warna dan mengubah jenis teks penambahan fitur menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti. Berikut adalah spesifikasi media yang dikembangkan: media menggunakan power point sebagai wadah pengaplikasiannya; halaman awal dirancang lebih menarik dengan penambahan fitur belajar dan bermain; penambahan fitur kontrol audio otomatis dan bisa diatur sesuai keinginan pengguna; penambahan fitur pilihan ganda pada soal-soal yang disediakan; suara pemateri lebih diperjelas; jenis font dan tampilan lebih dinamis. Media yang berbasis suara dan tampilan perlu dikembangkan karena dapat mempengaruhi hasil belajar (Gabriela, 2021); (Windasari & Syofyan, 2019). Selain itu, media suara dan tampilan bisa juga meningkatkan keterampilan membaca siswa (Saputro et al., 2021).

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Tahap berikutnya adalah pengembangan media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT. Media yang dikembangkan dapat dilihat dari segi materi dan segi tampilan. Kualitas design yang telah dikembangkan menggunakan teks dan audio yang mudah dimengerti oleh peserta didik dikelas III. Pada tahap pengembangan dimana semua bahan dan komponen yang telah terkumpul dengan baik dari tahapan analisa maupun desain yang telah dikumpulkan menjadi satu sehingga dapat diubah kedalam bentuk media yang siap pakai. Media akan dibentuk dan dikembangkan sesuai desain yang telah ditetapkan dan dibuat menjadi produk yang lebih lebih nyata, setelah itu media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi oleh ahli materi dan ahli media sangat penting karena alasan berikut: 1) ahli materi dapat memastikan bahwa konten yang disampaikan melalui media adalah akurat, relevan, dan sesuai dengan materi pelajaran yang dimaksud. Ahli media, di sisi lain, dapat memastikan bahwa media tersebut dirancang dan disampaikan dengan cara yang efektif dan menarik. 2) Ahli materi memiliki pemahaman mendalam tentang subjek yang diajarkan. Dengan validasi mereka, materi yang disajikan dalam media dapat dipastikan sesuai dengan standar keilmuan dan tingkat pemahaman yang diharapkan dari peserta pembelajaran. 3) Ahli media dapat membantu mengoptimalkan desain media, penggunaan multimedia, dan teknik penyampaian untuk memastikan efektivitas dalam menyampaikan pesan dan memotivasi pembelajaran. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. 4) Validasi oleh ahli materi dan ahli media juga memungkinkan identifikasi dan perbaikan kesalahan atau kekurangan dalam media. Hal ini dapat menghindari penyebaran informasi yang salah atau membingungkan. 5) Validasi oleh ahli memberikan segelintir pertimbangan independen mengenai kualitas media. Ini penting ketika media tersebut digunakan dalam konteks pendidikan formal atau profesional. 6) Validasi oleh ahli dapat meningkatkan kepercayaan pengguna atau peserta pembelajaran terhadap media tersebut (Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, 2019); (Reiser, R. A., & Dempsey, 2018). Dengan menggabungkan pengetahuan ahli materi dan keahlian desain media, media yang divalidasi dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan akurat.

Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh nilai sebesar 90% dinyatakan “sangat layak” dan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 80% dapat dinyatakan bahwa “layak”. Data dapat diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kritik dan saran untuk merevisi media”. Merevisi media pembelajaran sesuai saran ahli dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media tersebut. Selain itu, revisi media pembelajaran juga dapat meningkatkan kejelasan sajian dan kemudahan sajian media. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran yang layak dapat membantu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Oleh karena itu, merevisi media pembelajaran sesuai saran ahli dapat membantu meningkatkan kualitas media dan efektivitas pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementasi*). Pada tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media yang telah dikembangkan. Implementasi ditunjukkan kepada peserta didik sebagai pengguna yang menilai seberapa layak media pembelajaran digital “*Animal Edication*” berbasis PPT Peserta didik sebagai responden menilai media yang telah dikembangkan dengan jumlah aspek soal sebanyak 10 butir. Berdasarkan hasil uji coba terdiri dari 10 peserta didik, diperoleh skor sebesar 88%. Berdasarkan penilaian dari respon peserta didik terkait media maupun materi yang diujikan mendapatkan hasil yang sangat baik yang dikarenakan pada setiap komponen-komponen indikator pernyataan sudah sesuai dengan media dan materi. Media dan materi yang dijelaskan sudah dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran di kelas terarah dan menyenangkan. Hasil penelitian menegaskan bahwa media pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman yang menghibur dan memenuhi kebutuhan individu siswa (Pebrianti, 2019).

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluasi*). Pada tahap akhir yaitu evaluasi, yang mana tahapan ini berasal dari tanggapan peserta didik pada tahap implementasi. Dari hasil evaluasi ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital “*Animal Education*” berbasis PPT ” layak digunakan pada peserta didik Sekolah Dasar. Hasil pengujian yang dilakukan oleh 10 peserta didik memperoleh skor 86% dan respon angket pada peserta didik memperoleh skor 88 %. Selain evaluasi dari hasil angket respon peserta didik juga dilakukan uji validasi ahli media dan materi. Hasil penilaian akhir dari ahli media sebesar 90%. Hasil penilaian ahli materi 82%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran digital “*Animal*



Education” berbasis PPT” dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran terhadap siswa kelas III SDN 1 Kuta.

Media yang sudah dinyatakan layak maka dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan keuntungan berupa standarisasi dalam penyampaian materi pembelajaran, peningkatan dalam kejelasan dan daya tarik proses pembelajaran, interaktifitas dalam pembelajaran, efisiensi waktu dan usaha, peningkatan kualitas hasil belajar siswa, pembentukan sikap positif siswa terhadap materi, serta peran guru yang lebih positif dan produktif (Rahma, 2019). Selain itu media dapat membantu siswa menikmati pengalaman yang menyenangkan, menerima informasi yang konkret, dan mengalami pembelajaran yang tidak dapat mereka peroleh di luar lingkungan sekolah (Hadi, 2017).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT, berorientasi pada peningkatan daya retensi peserta didik kelas III setelah melalui serangkaian uji validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan 90% dan 82%. 2) hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media mendapatkan skor 88%. Dengan capaian ini, maka media pembelajaran digital “Animal Education” berbasis PPT layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas III sekolah dasar.

## REKOMENDASI

Ada beberapa rekomendasi penelitian yang bisa dilakukan yaitu mengkaji tentang: 1) menerapkan media pembelajaran ini di berbagai sekolah dengan karakteristik yang berbeda untuk menilai keefektifannya secara lebih luas. 2) Meneliti tingkat kepuasan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital ini dalam proses belajar mengajar. 3) Meneliti efektivitas program pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran digital ini. 4) Meneliti bagaimana media ini dapat diintegrasikan dengan kurikulum nasional dan dampaknya terhadap pencapaian tujuan pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Mataram melalui LPPM yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian ini. Ucapan Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota penelitian yang telah bekerja sama dan berbagi ilmu serta pengalaman selama penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. R. D., Amelia, R. N., Sari, A. R. P., & Karlinda. (2023). Pengembangan Angket Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Laboratorium Virtual Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 120–132. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.195>
- Bay, R. R., Algiranto, & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 4(2), 125–133. <https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.5215>
- Celsie Carolien, Shanta Rezkita, & Ayu Rahayu. (2023). Pengembangan media powerpoint berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.11>
- Erlangga, F., Kuncoro, A., Wardhani, D. R., Abdillah, R., & Ramdhan, V. (2022). *Pengembangan Desain Instruksi Pembelajaran dengan Model ADDIE untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. 03(01).
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hulaimi, A. (2022). Studi Efektifitas Metode ABaBta Dalam Pembelajaran Literasi Siswa Kelas Rendah MI Lombok Timur. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 25–39. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.581>

- Kusuma, A. S., & Baskara, Z. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran RQA (Reading Questioning and Answering) Terintegrasi Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa S1 PGSD Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.884>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Muyasaroh, S. (2019). Pengelolaan Kelas dalam Melaksanakan Pembelajaran Aktif. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.58>
- Nuhamara, Y., Wulandari, M. R., & Randjawali, E. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Matematika SMP di Kota Waingapu. *Didactical Mathematics*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.1005>
- Pradana, M. F. A., Zahro, A., & Widyartono, D. (2023). Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Sahidun, N., & Umaterate, F. (2019). Teori belajar koneksionisme dan implikasinya pada pembelajaran anak usia dini. *Foramadiahi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.46339/foramadiahi.v10i1.110>
- Sari, W. K., Jumiarni, D., & Yani, A. P. (2020). Pengembangan Dan Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Kapang Untuk Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 4(1), 106–112. <https://doi.org/10.33369/diklabio.4.1.106-112>
- Sofia, S. S., Siama, & Hajar, Q. (2022). Implementasi Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.51518/lentera.v4i1.61>
- Sulkan, S. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Microsoft Office Power Point Sebagai Media Pembelajaran Di Smpn 1 Sukorame Lamongan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal reforma*, 9(2), 66. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i2.322>
- Syaflin, S., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Keep It Up Muatan Pelajaran IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1571–1582. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3141>
- Tarigan. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02). <https://doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>
- Wahyu, W. R. B., Muhammad Jafar Shodiq, & Yuniar. (2022). Utilization of Microsoft Power Point Media in Mahārah Istimā' (Arabic Learning Skill) Learning in the Digital Age/ Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Mahārah Istimā' (Kemahiran Mendengar) di Era Digital. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 7(1), 21–36. <https://doi.org/10.14421/edulab.2022.71.02>
- Widyastuti, A., Marsudi, M., & Hilmi, L. D. (2022). The Effect of The Electronic Word of Mouth on Purchase Decision with Image as Intervening Variable. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 02(03). <https://doi.org/10.22219/jamanika.v2i03.22085>
- Yudi Firmansyah & Fani Kardina. (2020). Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. *Buana Ilmu*, 4(2), 99–112. <https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1107>