

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Hilda Rosinta¹, Eko Wahyu Wibowo², & Oman Farhurohman³

^{1, 2, 3}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Email: ¹hilda.rst5@gmail.com, ²eko.wibowo@uinbanten.ac.id,
³Oman.farhurohman@uinbanten.ac.id



Dikirim : 27 Desember 2022
Diterima : 24 Februari 2023
Terbit : 27 Februari 2023
Koresponden: Hilda Rosinta
hilda.rst5@gmail.com

Cara sitasi: Rosinta, H.,
Wibowo, E. W., &
Farhurohman, O. (2023).
Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif
Budaya Lokal Banten Berbasis
Teknologi Informasi Untuk
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal
Pendidikan MI/SD*, 3(1), 11-22



Karya ini bekerja
di bawah lisensi
[https://creativecommons.org/
licenses/by-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

The purpose of this study was to find out the procedures for media development, media feasibility testing, and student learning interest after using information technology-based interactive Banten local culture media. This research method is Research and Development (R&D) using the Lee & Owens development model. Data collection was carried out using questionnaires, interviews, observation and documentation. The research that was conducted on 24 respondents obtained the results of the due diligence by media experts achieving a result of 90%, which means that this product is in the very feasible category. While the assessment of material experts achieves 72% results, which means this product is in the proper category. The average score in the student learning interest questionnaire after using development media is 90.36%, which means that student learning interest is in the very high category. So, it can be concluded that information technology-based interactive

Banten local culture media can increase student learning interest in Class IV social studies material.

Keywords: *Social Science Material; PowerPoint Interactive Media; Interest in Learning*

Abstraksi

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media, uji kelayakan media, dan minat belajar siswa setelah menggunakan media interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi. Metode penelitian

ini yaitu Research and Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan Lee & Owens. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian yang telah dilakukan terhadap 24 responden diperoleh hasil uji kelayakan oleh Ahli media mencapai hasil sebesar 90% yang berarti bahwa produk ini berada pada kategori sangat layak. Sementara penilaian ahli materi mencapai hasil 72% yang berarti produk ini berada pada kategori layak. Adapun skor rata-rata pada angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pengembangan sebesar 90,36%, yang berarti minat belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS Kelas IV.

Kata Kunci: Materi IPS; Media Interaktif Powerpoint; Minat Belajar

A. Pendahuluan

Di era teknologi 4.0, perkembangan teknologi sudah masuk ke dalam semua bidang termasuk bidang pendidikan. Perkembangannya ikut andil dalam memberi perubahan gaya belajar khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 dijelaskan bahwa pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Jika teknologi dimanfaatkan dengan baik serta bijak maka dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Kustiawan, 2016).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan menyampaikan pesan yakni materi ajar secara lebih baik dan sempurna yang mampu menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa (Wibowo, 2016). Media pembelajaran yang baik tentunya mampu meningkatkan minat belajar dan memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media bisa dikatakan menunjang pembelajaran apabila media tersebut sejalan dengan isi dan tujuan pembelajarannya (Kustiawan, 2016).

Pada dasarnya dalam pembelajaran terdapat banyak hal yang perlu dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS berisi perpaduan dari sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, hukum, dan juga budaya yang merupakan cabang dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Fajar, 2020). Melihat hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi sudah semestinya dilakukan.

Tidak hanya itu, pemahaman tentang budaya lokal sebagai bagian dari kearifan lokal budaya Indonesia di era globalisasi ini masih menjadi hal yang

penting. Budaya lokal mampu membentuk karakter dari pengalaman kehidupan yang berinteraksi dengan diri, semangat dan lingkungan (Azizah & Alnashr, 2022). Pengenalan budaya lokal terutama dalam pembelajaran mata pelajaran IPS bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal.

Sudah semestinya di era teknologi yang serba canggih ini, guru bisa beradaptasi dan memanfaatkan teknologi yang ada guna kepentingan pendidikan. Berdasarkan wawancara dengan guru SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon, guru belum membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan teknologi. Media pembelajaran yang pernah digunakan belum mengandung unsur-unsur budaya lokal. Akibatnya, masih terdapat siswa yang belum mengetahui mengenai budaya lokal Banten. Media dan sumber belajar yang diterapkan masih sebatas dari buku guru, buku siswa, dan juga media gambar.

Kemajuan teknologi selayaknya memacu guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik siswa ke dalam proses pembelajaran, mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan melibatkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut National Education Association dalam Muhson (2010) media adalah benda-benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan termasuk alat yang dimanfaatkan dalam kegiatan tersebut.

Media pembelajaran menurut Briggs dalam Wibawanto (2017) adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan yang mampu memberi rangsangan belajar kepada siswa. Lebih jelas lagi media pembelajaran menurut Miarso dalam Nurrita (2018) adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keinginan belajar siswa hingga dapat memberi dorongan terciptanya proses pembelajaran yang telah direncanakan, memiliki tujuan, dan terkendali.

Menurut Ramli (2012) penggunaan media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal seperti rasa bosan siswa mendengarkan penyampaian materi guru yang mengakibatkan berkurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, siswa kurang memahami bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan sumber belajar yang terbatas. Maka media pembelajaran perlu untuk digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

Jadi, penggunaan media pembelajaran dilakukan dalam rangka menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga hasilnya media pembelajaran tersebut mampu memberi rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang pada akhirnya proses pembelajaran

terjadi (Sadiman, 2006). Selain itu, adanya media pembelajaran juga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda sehingga merangsang minat belajar mereka.

Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis IT yaitu PowerPoint yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS di kelas IV. Media pembelajaran interaktif menurut Novia Lestari (2019) adalah gabungan dari beberapa macam media seperti teks, suara, citra, ataupun video. Gabungan tersebut diolah dan disajikan secara bersamaan setelah diintegrasikan ke dalam komputer dan disimpan. Dalam jurnal yang ditulis oleh Haaryanto, dkk, (Haryanto, 2015)

Media interaktif ini bersifat kompleks karena melibatkan berbagai unsur media seperti teks bacaan, grafis, visual gambar, foto, audio, video dan animasi yang diintegrasikan. Adapun media pembelajaran interaktif *PowerPoint* menurut Wijayanti & Christian Relmasira (2019), yakni menuntun siswa untuk memahami sebuah konsep yang pada akhirnya akan meningkatkan minat belajar mereka. Dengan menggunakan media interaktif PowerPoint, minat belajar siswa dapat meningkat. Adapun minat belajar siswa dapat dilihat dari berbagai indikator seperti perhatian siswa, perasaan senang, serta keterlibatan siswa terhadap proses pembelajaran yang hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar yang mencakup perhatian, perasaan senang, serta keterlibatan siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Adanya berbagai unsur media dalam media interaktif PowerPoint mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan merangsang minat belajarnya. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamid dkk bahwa gaya belajar siswa dapat disesuaikan melalui media pembelajaran yang dirancang dengan penyesuaian sehingga siswa diberi kesempatan dan pilihan mengenai gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditori, dan kinestik. Dengan media pembelajaran seperti ini, pembelajaran cenderung tidak akan monoton dan lebih bersifat variatif (Hamid, 2020). Hal yang mendasari pemilihan media pembelajaran interaktif ini karena media tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, dan efisien.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang dipilih yakni model pengembangan Lee & Owens dengan 5 tahapan antara lain tahap penilaian/analisis (penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir), tahap

desain, tahap pengembangan produk, tahap implementasi, dan tahap evaluasi (Lee, 2000). Adapun rancangan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan penelitian dilakukan terhadap 24 subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon, tepatnya di Jl. Ir Seutami Link. Cimerak, RT/RW 001/003 Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten. Dalam penelitian ini pengumpulan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain: 1) Angket untuk uji kelayakan oleh tim ahli (ahli media dan ahli materi), angket uji coba kelompok kecil, serta angket untuk mengetahui minat belajar siswa. Angket yang digunakan adalah angket skala likert (Wibowo, 2021); 2) Observasi untuk mendapatkan data yang dilakukan dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung untuk mengetahui tingkat minat belajar; 3) Wawancara yang digunakan peneliti adalah pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber (Guru kelas IV B SDN Kebonsari II Kota Cilegon); dan Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari narasumber yang memiliki keterlibatan dengan masalah penelitian (Sugiyono, 2016).

Angket kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi berisi pernyataan yang akan dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Angket ini memiliki 5 pilihan dan skor sebagai berikut : Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1). Angket minat belajar siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengaruh media yang dikembangkan terhadap minat belajar. Dalam setiap angket terdapat indikator pernyataan positif dan juga negatif. Setiap indikator tersebut diberi skor skala berjumlah 4 skor. Untuk skor pernyataan positif adalah : 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Sedangkan untuk skor pernyataan negatif adalah : 1 (Sangat Setuju), 2 (Setuju), 3 (Tidak Setuju), 4 (Sangat Tidak Setuju).

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif untuk mengolah hasil uji kelayakan produk dari tim ahli media dan ahli materi (berupa tanggapan, kritik dan saran). Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil skor penilaian dari tim ahli serta hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif PowerPoint untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap tingkat minat belajar siswa. Hasil penilaian dari tim ahli terhadap kelayakan produk yang dikembangkan diukur menggunakan skala likert. Selain menganalisis data kuantitatif dari angket kelayakan produk oleh tim ahli, penulis juga menganalisis data kuantitatif untuk angket

minat belajar siswa dengan mencari rata-rata. Setelah mendapatkan hasil rata-rata, dapat ditentukan kategori minat belajar siswa (Wibowo, 2021).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

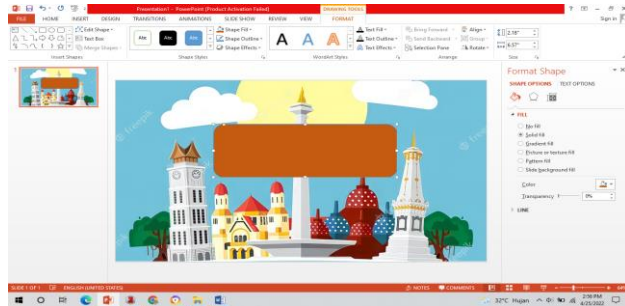
Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah berupa media *PowerPoint* interaktif berbentuk kumpulan slide presentasi yang didalamnya mengandung unsur teks, suara, gambar, video, dan animasi dalam slide-slide presentasi *PowerPoint*. Materi yang digunakan dalam media *PowerPoint* interaktif ini adalah mengenai keberagaman suku dan budaya di lingkungan sekitar pada Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Indonesia kelas IV SD.

Media Interaktif *PowerPoint* dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *software Microsoft PowerPoint 2013*. Prosedur pengembangan media interaktif *PowerPoint* mengikuti 5 tahapan dari prosedur (Lee & Owens, 2000). Adapun 5 tahapan tersebut sebagai berikut: *Pertama* yaitu tahap analisis yang terbagi menjadi dua, tahap analisis kebutuhan dan tahap analisis awal-akhir. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 4 di SDN Kebonsari 2 Citangkil, Kota Cilegon. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi faktual yang terjadi di lapangan. selanjutnya pada tahap analisis awal-akhir dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai produk apa yang akan dikembangkan, mulai dari menganalisis karakteristik siswa, materi pelajaran hingga bentuk dan isi media yang akan dikembangkan.

Kedua Tahap desain; Proses pada tahapan ini yaitu menyiapkan *software* untuk membuat produknya yaitu *Microsoft PowerPoint 2013*. Alat yang digunakan hanya laptop dan *software Microsoft PowerPoint 2013*. Kemudian peneliti menyiapkan visual pendukung seperti gambar, animasi, dan sebagainya. selanjutnya adalah menyiapkan materi yang akan digunakan, yakni materi mengenai Budaya lokal di lingkungan sekitar yaitu budaya suku Baduy untuk mata pelajaran IPS pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya. Kemudian peneliti merumuskan RPP yang akan digunakan pada tahap implementasi nanti atau uji coba lapangan serta menyiapkan perangkat angket untuk uji coba kelayakan oleh validator dan angket minat belajar siswa.

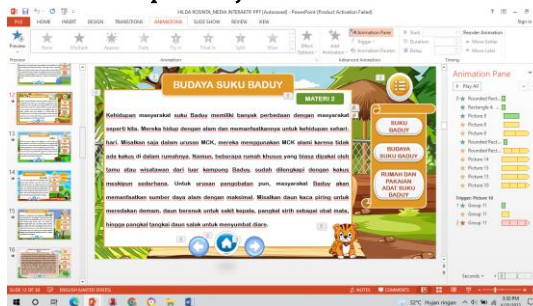
Ketiga Tahap pengembangan produk, yakni membuat spesifikasi produk ke dalam wujud fisik yaitu media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal Banten menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Dalam proses pembuatan produknya dimulai dari menyiapkan *software*, membuat *template cover*, membuat *template materi*, menambahkan gambar atau

video pada slide materi, menambahkan teks materi, membuat template kuis Interaktif dan membuat slide penutup.



Gambar 1.

Cover media pembelajaran Interaktif PowerPoint



Gambar 2.

Template materi pada media pembelajaran Interaktif

Keempat Tahap implementasi, yaitu uji kelayakan oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media), selanjutnya diuji coba kepada siswa apabila penilaian dari tim ahli telah mencapai skor layak untuk diimplementasikan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 6 siswa dan uji coba lapangan dengan seluruh siswa kelas 4 B SDN Kebonsari 2. *Kelima* Tahap evaluasi. Pengembang melakukan evaluasi berdasarkan pada hasil uji kelayakan media yang dikembangkan dan dilakukannya setelah tahap implementasi telah dilaksanakan seluruh rangkaian kegiatannya.

Setelah melalui berbagai tahapan pembuatan, Media Interaktif PowerPoint ini menjadi media dengan berbagai fitur menu, tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan audio-visual seperti teks bacaan, video pembelajaran, suara, animasi, dan gambar menarik sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pengembangan *PowerPoint* interaktif diuji kelayakannya oleh tim ahli, yakni ahli media dan ahli materi yang merupakan seseorang yang ahli di bidangnya masing-masing. Hasil analisis yang didapatkan berupa

nilai persentase. Hasil uji kelayakan media oleh ahli media mendapatkan persentase 90% dan berada pada kategori sangat layak. Adapun hasil uji kelayakan media oleh ahli materi mendapatkan persentase 72% dan berada pada kategori layak. Selanjutnya diujicobakan kepada kelompok kecil dengan jumlah responden 6 orang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dalam bentuk angket terhadap media yang dikembangkan. Hasil dari uji coba berupa skor penilaian yang kemudian dianalisis menggunakan rumus rata-rata skala likert dan mendapatkan persentase 85% yang berarti pada kategori sangat layak.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa

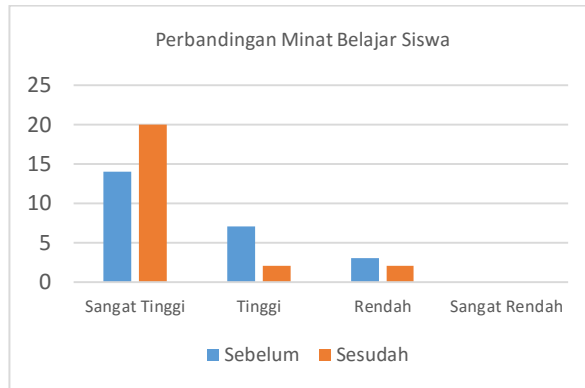
Setelah dilakukan uji kelayakan, media pengembangan ini kemudian diujicobakan secara lapangan kepada 24 siswa di kelas IV B SDN Kebonsari 2. Untuk melihat tingkat minat belajar siswa menggunakan angket skala likert dengan total skor pilihan 4 dan jumlah item pernyataan 20. Angket yang digunakan yaitu angket minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pengembangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media pengembangan.

Berdasarkan pada angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pengembangan didapatkan hasil berupa persentase sebesar 81,88% dan berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan analisis data kuantitatif dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pengembangan. Analisis ini dilakukan untuk mencari rata-rata dengan menggunakan rumus rata-rata skala likert. Berdasarkan hasil analisis data tersebut didapati rata-ratanya sebesar 90,36% dan berada pada kategori sangat tinggi. Berikut adalah data frekuensi minat belajar siswa setelah menggunakan media interaktif *PowerPoint*.

Tabel. 1
Data Frekuensi Minat Belajar Siswa

SKOR	KATEGORI	Frekuensi
81,25% - 100%	Sangat Tinggi	20
62,50% - 81,24%	Tinggi	2
43,75% - 62,49%	Rendah	2
25,00% - 43,74%	Sangat Rendah	0
Jumlah Responden		24

Adapun perbandingan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif PowerPoint dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik. 1
Perbandingan Minat Belajar Siswa

Pada grafik di atas menunjukkan frekuensi siswa pada nilai 81,25% - 100% atau pada kategori sangat tinggi berjumlah 14 siswa, kemudian yang berada pada nilai 62,50% - 81,24% atau pada kategori tinggi berjumlah 7 siswa dan yang berada pada nilai 43,74% - 62,49% atau pada kategori rendah berjumlah 3 siswa. Sementara itu, setelah menggunakan media pengembangan menunjukkan frekuensi siswa pada nilai 81,25% - 100% atau pada kategori sangat tinggi mengalami peningkatan jumlah siswanya yaitu sebanyak 20 siswa. Kemudian pada nilai 62,50% - 81,24% atau pada kategori tinggi berjumlah 2 siswa dan pada nilai 43,75% - 62,49% atau pada kategori rendah berjumlah 2 siswa.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media interaktif PowerPoint yaitu hingga pada persentase 90,36% dan berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini berarti minat belajar siswa sangat tinggi setelah menggunakan media interaktif *PowerPoint*. Berdasarkan data analisis akhir minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal Banten terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan tersebut. Sebelum menggunakan media pengembangan, terdapat 3 siswa yang minat belajarnya berada pada tingkat rendah. Rata-rata persentasenya sebesar 81,88% dan 14 siswa berada pada kategori minat belajar sangat tinggi. Adapun hasil minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pengembangan dengan nilai rata-ratanya sebesar 90,36% dan sebanyak 20 siswa mengalami peningkatan sehingga berada pada kategori minat belajar sangat tinggi.

Dari dua perbandingan nilai rata-rata di atas, dapat diketahui bahwa media interaktif *PowerPoint* yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV materi kebudayaan

di sekitar yaitu mengenai suku Baduy. Media ini lebih menarik karena terdapat unsur audio, visual, dan audio-visual seperti teks bacaan, animasi bergerak, gambar yang menarik, gif interaktif, kuis interaktif, video pembelajaran, dan suara. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Mauliadisman (2019) bahwa media Interaktif *PowerPoint* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan medianya pun valid digunakan.

Hal serupa juga ditunjukkan dalam hasil penelitian Zaenab (2018) bahwa media yang dikembangkan mampu menarik minat siswa, dilihat dari persentase angket respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran dengan kategori sangat setuju sehingga media pengembangan ini valid untuk menarik minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media Interaktif *PowerPoint* juga ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat (2021), bahwa minat belajar yang mencakup perhatian, perasaan senang, serta keterlibatan siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi ini dikembangkan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif melalui 5 tahapan pengembangan Lee & Owens. Dalam uji kelayakan produk oleh ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 90% dan berada pada kategori sangat layak. Sedangkan pada uji coba kelayakan produk oleh ahli materi mendapat skor persentase sebesar 72% dan berada pada kategori layak. Selanjutnya produk diujicobakan pada kelas IV B SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon dan mendapatkan hasil minat belajar siswa setelah menggunakan media sebesar 90,36% yang artinya berada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS Kelas IV Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku.

Daftar Pustaka

- Azizah, L., & Alnashr, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 1-12.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Fajar, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Media Powerpoint Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang. (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, Semarang)
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Haryanto, T. S. dan Dwiyoogo, W. D. "Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola Voli Menggunakan Media Interaktif Di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo." *Jurnal Pendidikan Jasmani*. Vol.25, No. 1 (2015): 123-128.
- Hutabarat, R. H., dkk. (2017). "Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*. Vol.3, No.1 (2017): 12-21
- Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2000). *Multimedia-based instructional design: Computer-based training, Web-based training, distance broadcast training*. Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Inteaktif*. Jawa Tengah: Anggota IKAPI.
- Muhson, A. (2010). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2): 1-10.
- Mauliadisman. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Hidayah Kota Jambi. *Skripsi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Kota Jambi*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanti, W., & Relmasira, C. S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Wibowo, E. W. (2016). "Analisis Pemanfaatan Prezi Desktop Sebagai Media Pembelajaran di IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten". *Jurnal Primary*. Vol. 8, No. 2 147-157.
- Zaenab, U. S. (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)." *Skripsi*: UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.