

Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis PowerPoint Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya

Maldino Setyo Andy Ardiansyah¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Sukma Perdana Prasetya³⁾, Silvi Nur Afifah⁴⁾

1,2,3,4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP masih menghadapi kendala dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII H SMP Negeri 42 Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes pemahaman konsep. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 92,5% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media mencapai 79,66% dengan kategori praktis, didukung oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Tingkat keefektifan media berdasarkan perhitungan N-Gain sebesar 0,36 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, audio-visual, PowerPoint, pemahaman konsep, IPS.

Abstract

Social Studies (IPS) learning at the junior secondary level often encounters challenges in delivering abstract concepts, causing students to experience difficulties in achieving optimal conceptual understanding. One effort to address this issue is through the development of PowerPoint-based audio-visual learning media that can present learning materials in a more concrete, engaging, and interactive manner. This study aimed to develop PowerPoint-based audio-visual learning media and examine its validity, practicality, and effectiveness in improving Social Studies concept understanding among seventh-grade students at SMP Negeri 42 Surabaya. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were students of class VII H at SMP Negeri 42 Surabaya. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and concept understanding tests. The collected data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that the developed media achieved a validity score of 92.5% from the material expert and 95% from the media expert, both categorized as very valid. The practicality level reached 79.66%, categorized as practical, and was supported by classroom implementation observations showing a score of 87.5% in the very good category. Furthermore, the effectiveness test produced an N-Gain score of 0.36, indicating a moderate level of improvement in students' conceptual understanding. These results demonstrate that the developed PowerPoint-based audio-visual learning media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use in Social Studies learning to support students' conceptual understanding.

Keywords: learning media, audio-visual, PowerPoint, concept understanding, Social Studies.

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

license



How to Cite : Ardiansyah, M. S. A., et al. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis PowerPoint Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3): halaman 154-163

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Dalam pembelajaran abad ke-21, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Fitria, 2022; Nugraha, 2023; Suryani & Agung, 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Hidayati & Prasetyo, 2022; Rahayu & Purnomo, 2021). Namun, karakteristik materi IPS yang banyak memuat konsep abstrak sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila proses pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Rendahnya pemahaman konsep dapat berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik karena mereka tidak hanya dituntut menghafal informasi, tetapi juga memahami hubungan antar konsep dan fenomena sosial yang dipelajari (Maulana & Nurhayati, 2020; Putra & Sari, 2021).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint. Media audio-visual mampu menyajikan informasi melalui kombinasi unsur visual dan audio sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, penggunaan media audio-visual juga terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Fitriyani & Fauzi, 2021; Nursalim & Ahmad, 2021; Wahyuni & Fitria, 2022). PowerPoint menjadi salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memiliki berbagai fitur yang memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, video, audio, serta kuis interaktif dalam satu media yang mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik (Arsyad, 2021; Minardi & Akbar, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dewi dan Manuaba (2021) menemukan bahwa PowerPoint interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan serupa dilaporkan oleh Gulo dan Harefa (2022), Herlina dan Saputra (2022), serta Laia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dinilai valid, praktis, dan efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Sukmadewi et al. (2023) menyatakan bahwa integrasi unsur audio-visual dalam PowerPoint mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah melalui penyajian informasi yang menarik dan komunikatif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan media PowerPoint untuk mata pelajaran IPA, matematika, bahasa Indonesia, maupun pembelajaran tematik di sekolah dasar (Dewi & Manuaba, 2021; Herlina & Saputra, 2022; Indriani et al., 2022). Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian penelitian lebih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar tanpa mengkaji secara komprehensif aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 42 Surabaya, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh PowerPoint konvensional yang berisi teks dan gambar sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman konsep IPS belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio narasi, video pembelajaran, kuis interaktif, dan refleksi pembelajaran berbasis Padlet dalam satu kesatuan media pembelajaran. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran IPS tingkat SMP dengan memadukan berbagai fitur multimedia interaktif serta diuji berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan.

Tahap analysis dilakukan melalui studi pendahuluan, analisis kebutuhan pembelajaran IPS, kajian kurikulum, serta wawancara dengan guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 42 Surabaya. Tahap design meliputi penyusunan storyboard, perancangan tampilan media, penyusunan materi, serta pengembangan instrumen penelitian. Pada tahap development, media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint dikembangkan dengan mengintegrasikan gambar stimulus, audio narasi, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, dan refleksi berbasis Padlet. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementation dilakukan melalui penerapan media dalam pembelajaran IPS di kelas sasaran, sedangkan tahap evaluation dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII H SMP Negeri 42 Surabaya tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran IPS dengan pertimbangan bahwa kelas VII H memiliki tingkat partisipasi dan kemampuan akademik yang relatif baik dibandingkan kelas lain. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian sebanyak 32 orang, namun data penelitian dianalisis berdasarkan peserta didik yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian mulai dari pretest, proses pembelajaran, hingga posttest. Selain peserta didik, guru mata pelajaran IPS juga dilibatkan sebagai subjek pendukung dalam memberikan penilaian terhadap kepraktisan media.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan tanggapan guru terhadap penggunaan media. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur kepraktisan media berdasarkan respons peserta didik, sedangkan tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep IPS setelah penggunaan media pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respons peserta didik, pedoman wawancara guru,

serta instrumen tes pemahaman konsep. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media dianalisis menggunakan persentase kelayakan, sedangkan tingkat keefektifan media dianalisis menggunakan skor N-Gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio-visual berbasis Microsoft PowerPoint yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya. Media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, meliputi materi pembelajaran, gambar stimulus, audio narasi, video pembelajaran, animasi, navigasi interaktif, kuis evaluasi, serta refleksi pembelajaran berbasis Padlet. Integrasi berbagai unsur tersebut dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Pengembangan media dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 42 Surabaya masih didominasi penggunaan media presentasi sederhana yang berisi teks dan gambar sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media yang mampu memvisualisasikan konsep IPS secara lebih konkret melalui kombinasi unsur visual dan audio.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun storyboard, menentukan struktur materi, merancang tampilan media, serta menyesuaikan konten dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Selanjutnya pada tahap pengembangan, media direalisasikan dalam bentuk PowerPoint interaktif yang dilengkapi berbagai fitur pendukung pembelajaran. Produk yang telah selesai kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas VII H SMP Negeri 42 Surabaya. Kegiatan implementasi diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan media. Pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media sebagai indikator kelayakan produk yang dikembangkan.

Kevalidan Materi Pembelajaran

Kevalidan materi ditentukan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Hasil pengujian validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	8	8	100%	Sangat Valid
2	Ketepatan Konsep	8	8	100%	Sangat Valid
3	Penyajian Materi	7	8	87,5%	Sangat Valid
4	Relevansi	7	8	87,5%	Sangat Valid
5	Kedalaman Materi	7	8	87,5%	Sangat Valid
Total		37	40	92,5%	Sangat Valid

Berlandaskan hasil validasi ahli materi diatas mengindikasikan bahwa media meraih persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Aspek kesesuaian materi dan ketepatan konsep meraih nilai maksimal, yang mengindikasikan bahwa materi sudah relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku serta tidak menimbulkan miskonsepsi.

Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media ditentukan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli media. Hasil pengujian validasi ahli media disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan Visual	12	12	100%	Sangat Valid
2	Penyajian Media	11	12	91,7%	Sangat Valid
3	Interaktivitas	8	8	100%	Sangat Valid
4	Kesesuaian Pembelajaran	7	8	87,5%	Sangat Valid
Total		38	40	95%	Sangat Valid

Berlandaskan tabel hasil validasi ahli media diatas mengindikasikan bahwa media mendapat persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Aspek tampilan visual dan interaktivitas memperoleh nilai maksimal, yang mengindikasikan bahwa media mempunyai desain yang menarik serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik

Instrumen angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang disusun mengaplikasikan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Setiap butir pernyataan merepresentasikan aspek kepraktisan media dari sudut pandang peserta didik, butir pertanyaan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3 Butir Pernyataan Angket Kepraktisan

Kode	Pernyataan
P1	Tampilan media PowerPoint ini menarik perhatian saya
P2	Kombinasi warna, gambar, dan animasi dalam media ini terlihat jelas dan nyaman dilihat
P3	Media pembelajaran ini mudah digunakan selama proses pembelajaran
P4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami cara penggunaan media ini
P5	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS
P6	Penggunaan audio dan visual dalam media membuat pembelajaran lebih menyenangkan
P7	Media ini membantu saya memahami materi dengan lebih mudah
P8	Penjelasan dalam media ini jelas dan mudah dipahami
P9	Media ini membantu saya mengingat materi lebih lama
P10	Media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPS

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik

No.	Kode	Rata-rata skor	Persentase	Kategori
1	P1	3,97	79%	Praktis
2	P2	4,15	83%	Sangat Praktis
3	P3	3,90	78%	Praktis
4	P4	3,82	76%	Praktis
5	P5	4,18	84%	Sangat Praktis
6	P6	4,24	85%	Sangat Praktis
7	P7	4,21	84%	Sangat Praktis
8	P8	4,21	84%	Sangat Praktis
9	P9	3,97	79%	Praktis
10	P10	4,27	85%	Sangat Praktis
Rata-Rata		4,07	79,66%	Praktis

Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik, didapat nilai rata-rata sebesar 79,66% dengan kategori praktis. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media mampu menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan gambar stimulus, audio narasi, video pembelajaran, kuis interaktif, serta aktivitas refleksi yang terintegrasi dalam media sehingga keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menjadi lebih baik.

Sebagian besar butir pernyataan memperoleh kategori sangat praktis, terutama yang berkaitan dengan tampilan media, penggunaan audio-visual, serta kegunaannya dalam mendukung pemahaman materi. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan dalam pembelajaran. Melainkan masih ditemukan beberapa aspek yang perlu disempurnakan berada pada kategori praktis, seperti kemudahan penggunaan dan daya ingat terhadap materi. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa walaupun media telah berjalan dengan efektif, masih terdapat ruang guna penyempurnaan.

Hasil Wawancara Guru

Berlandaskan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII H, media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint dinilai praktis dan membantu proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media tersebut dapat memaparkan materi secara lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Selain itu, keberadaan pertanyaan pemantik, kuis interaktif, dan aktivitas refleksi berbasis Padlet dinilai mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengaplikasian media juga memberikan dampak positif terhadap peserta didik, di mana mereka tampak lebih termotivasi, fokus, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Walaupun masih ditemukan beberapa hambatan seperti keterbatasan sarana pembelajaran (proyektor) serta waktu yang diperlukan dalam menyiapkan media. Namun secara keseluruhan, media dinilai layak dan praktis guna diaplikasikan dalam pembelajaran IPS.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi direalisasikan untuk mengetahui implementasi pengaplikasian media dalam pembelajaran secara langsung. Hasil observasi mengindikasikan bahwa pembelajaran mengaplikasikan media PowerPoint audio-visual berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media bisa

diaplikasikan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Peserta didik terlihat memperhatikan media, menunjukkan ketertarikan terhadap gambar stimulus dan video yang ditampilkan, aktif menjawab pertanyaan pemantik, serta berpartisipasi dalam kegiatan kuis dan refleksi pembelajaran yang disediakan dalam media.

Tabel 5 Hasil Observasi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Persiapan	4	4	100%	Sangat Baik
2	Keterlaksanaan	13	16	81%	Baik
3	Keterlibatan	14	16	87,5%	Sangat Baik
4	Pemanfaatan Media	10	12	83%	Baik
5	Suasana	8	8	100%	Sangat Baik
Total		49	56	87,5%	Sangat Baik

Keefektifan Media Pembelajaran

Tabel 6 Hasil Perhitungan N-Gain

Komponen	Nilai
Rata-rata Pre-test	78,6
Rata-rata Post-test	88
Skor Maksimal	100
Rata-rata N-Gain	0,36
Kategori	Sedang

Berlandaskan hasil perhitungan, didapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 78,6 dan rata-rata posttest sebesar 88. Hasil tersebut mengindikasikan meningkatnya hasil belajar peserta didik pasca penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran bisa mendorong peserta didik dalam memahami serta menerapkan konsep IPS, peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPS yang dipelajari.

Hasil analisis menggunakan N-Gain mengindikasikan nilai sebesar 0,36 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik dengan tingkat efektivitas pada kategori sedang.. Jika dinyatakan dalam bentuk persentase, nilai N-Gain tersebut setara dengan 36,44%, yang mengindikasikan meningkatnya kemampuan peserta didik meskipun tidak tergolong tinggi.

Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang perlu dipahami dengan mempertimbangkan kondisi kemampuan awal peserta didik yang relatif tinggi. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 78,6 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman awal terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan ruang peningkatan skor menjadi lebih terbatas dibandingkan apabila nilai awal peserta didik berada pada kategori rendah. Meskipun demikian, hasil posttest tetap menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dalam media pembelajaran mampu membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penyajian materi yang didukung oleh gambar stimulus, pertanyaan pemantik, video pembelajaran, kuis interaktif, dan kegiatan refleksi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi baru yang diperoleh selama pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS serta memenuhi standar kelayakan isi dan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gulo dan Harefa (2022), Sukmadewi et al. (2023), serta Rosmawati (2023) yang menyatakan bahwa media PowerPoint interaktif memiliki tingkat validitas tinggi karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan audio secara efektif dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan aspek kepraktisan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Keberadaan audio narasi, video, animasi, dan navigasi interaktif membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penggunaan PowerPoint konvensional yang hanya berisi teks dan gambar. Temuan ini mendukung pendapat Wahyuni dan Fitria (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan aspek keefektifan, nilai N-Gain kategori sedang menunjukkan bahwa media mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS. Hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media audio-visual memungkinkan peserta didik memperoleh representasi konsep yang lebih konkret melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan video sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Schunk (2020) dan Santrock (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang mampu mengaktifkan berbagai indera peserta didik cenderung meningkatkan kualitas pemahaman konsep dan hasil belajar.

Keseluruhan dari hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP. Media tidak hanya memenuhi aspek kelayakan produk berdasarkan validasi ahli, tetapi juga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 42 Surabaya berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio narasi, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, dan refleksi pembelajaran sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 95%. Selain itu, media juga memenuhi kriteria praktis dengan persentase respons peserta didik sebesar 79,66% dan didukung oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 87,5% yang termasuk kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta memperoleh tanggapan positif dari peserta didik maupun guru.

Berdasarkan aspek keefektifan, media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,36 dengan kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran audio-visual berbasis PowerPoint yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di SMP untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Fitriyani, D., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 155–164.
- Fitria, N. (2022). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45–57.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *BasicEdu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Hidayati, N., & Prasetyo, B. (2022). Karakteristik pembelajaran IPS berbasis integrasi disiplin ilmu di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 100–112.
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif materi bangun datar siswa kelas III. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2B), 516–520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Kurniawati, R., Sufa, S., & Handini, L. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1), 12–23.
- Laia, A. M., Zega, N. A., Gulo, H., & Telaumbanua, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa kelas VIII SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(4), 292–303.
- Maulana, R., & Nurhayati, T. (2020). Peran media pembelajaran dalam mempermudah pemahaman konsep abstrak siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 12(1), 33–42.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan PowerPoint untuk peningkatan kompetensi guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 96–100.
- Nugraha, A. (2023). Relevansi pembelajaran IPS dalam membentuk kompetensi abad 21 pada peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–57.
- Nursalim, M., & Ahmad, R. (2021). Pengaruh media presentasi interaktif terhadap minat belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(4), 322–330.
- Putra, A., & Sari, D. (2021). Analisis faktor internal yang memengaruhi pemahaman konsep

- siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(2), 110–119.
- Rahayu, T., & Purnomo, E. (2021). Integrasi disiplin ilmu dalam pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5(3), 225–234.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.
- Sukmadewi, N. L. P. Y., Suarjana, I. M., & Rati, N. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Journal of Education Technology*, 7(1), 12–24.
- Suryani, N., & Agung, I. (2021). Media pembelajaran dalam konteks pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 23–34.
- Wahyuni, D., & Fitria, N. (2022). Pemanfaatan PowerPoint berbasis audio-visual dalam pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(2), 134–142.