

# Pengembangan Media Pembelajaran PPTX Inovatif Berbantuan *Edpuzzle* Pada Mapel IPAS Kelas IV Gugus VI

Ni Komang Ari Widiani\*, I Made Ariasa Giri, I Komang Wahyu Wiguna

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV di Gugus VI, Kecamatan Sawan yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE yang digunakan dibatasi sampai tahap *Implementation* karena keterbatasan waktu. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan penggunaan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* memperoleh nilai validitas tinggi, yaitu 0,8 untuk ahli bahasa, 0,9 untuk validitas media dan materi. Pada uji kepraktisan menggunakan angket dengan responden lima orang guru kelas IV dan 20 peserta didik. Hasil kepraktisan memperoleh skor 94% pada uji kepraktisan praktisi dan 93,9% pada uji kepraktisan peserta didik. Dari data tersebut, penelitian pengembangan media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* untuk materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPAS dengan kategori sangat layak dan sangat praktis digunakan.

**Kata Kunci:** PPTX, *Edpuzzle*, Indonesiaku Kaya Budaya, IPAS

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1726>

\*Correspondence: Ni Komang Ari Widiani

Email: [widianiari32@gmail.com](mailto:widianiari32@gmail.com)

Received: 18-06-2025

Accepted: 21-07-2025

Published: 17-08-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This research aims to produce an interactive learning medium in the form of an innovative PPTX supported by *Edpuzzle* for the IPAS subject in fourth-grade classes within Gugus VI, Sawan District, which is valid and practical. The research method used is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The ADDIE model applied in this study is limited to the *Implementation* stage due to time limitation. Data collection techniques used in this research include interviews and questionnaires. The research results show that the innovative PPTX learning media supported by *Edpuzzle* received high validity scores: 0.8 for language experts, and 0.9 for media and content validity. Practical testing was conducted using questionnaires involving five fourth-grade teachers and 20 students as respondents. The practicality results achieved a score of 94% in the practitioner test and 93.9% in the student practical test. Based on this data, the development of the innovative PPTX learning media supported by *Edpuzzle* for the topic "Indonesiaku kaya budaya" in the IPAS subject is categorized as highly appropriate and highly practical for use.

**Keywords:** PPTX, *Edpuzzle*, Indonesiaku Kaya Budaya, IPAS

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang ditujukan untuk membangun kapasitas individu dalam hal pengetahuan, wawasan, serta penguasaan keahlian tertentu guna mendukung pengembangan potensi dan kepribadian mereka (Mustafa, 2022). Secara umum, pendidikan memainkan peran krusial dalam upaya meningkatkan taraf hidup seseorang secara menyeluruh. Menurut Jaya, (2023) dengan memperoleh pendidikan yang baik, seseorang akan mendapatkan akses terhadap prospek pekerjaan yang lebih baik dan kemampuan untuk memperoleh penghasilan yang memuaskan. Tak hanya itu, keberadaan pendidikan turut memberikan kontribusi yang besar untuk masa depan seseorang dalam membantu pengembangan karakter.

Pada saat ini, sebuah kebijakan baru telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam sektor pendidikan. Menurut Khoirurrijal, (2022) kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang beragam, konten pembelajaran akan lebih optimal dengan harapan peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami materi. Sekolah di Indonesia sudah menerapkan Kurikulum Merdeka terutama pada jenjang Sekolah Dasar yang dimana saat ini, IPA dan IPS tidak lagi diajarkan secara terpisah, melainkan digabung menjadi IPAS. Dengan keadaan seperti ini penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik harus berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wiguna & Tristianingrat, 2022). Menurut Alfatonah, dkk (2023), terdapat beberapa peserta didik yang kurang menyukai mapel IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari IPAS akibat penyebab yang memengaruhi proses belajar seperti kesulitan dalam menghafal, karena pada pembelajaran IPAS memuat berbagai istilah serta materi yang cukup banyak, sehingga menuntut peserta didik untuk menghafal dan mengingat informasi tersebut. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ilham, (2024) yang dimana peserta didik kesulitan dalam memahamai dan menghafal bahasa asing pada pembelajaran IPAS. Keadaan tersebut berpotensi mengurangi tingkat pemahaman dalam proses pembelajaran yang diterima oleh peserta didik. Oleh sebab itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan inovasi baru dalam mengajar .

Menurut Alimuddin, (2023) pada saat ini, teknologi telah memainkan peran penting dalam transformasi pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), siswa merasa lebih tertarik untuk belajar. Dengan adanya internet dan aplikasi belajar, siswa bisa dengan mudah untuk belajar secara mandiri dengan mendapat bantuan langsung dari internet ketika mendapati masalah (Alfatonah, dkk. 2023). Dengan adanya perkembangan globalisasi yang sangat pesat. Akses untuk memperoleh ilmu bisa di dapatkan secara *fleksible* dimana saja dan kapan saja. Integrasi teknologi dalam sektor pendidikan semakin dioptimalkan, maka pendidik perlu adanya penyesuaian terhadap tuntutan perkembangan di mana teknologi berkembang secara signifikan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada era seperti sekarang ini, terdapat beberapa kendala yang dihadapi pendidik terkait penggunaan media pembelajaran. Salah satu kendalanya, kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam menggunakan

media pembelajaran digital. Sehingga guru akan merasa kesulitan dalam mengoptimalkan media dalam pembelajaran (Maritsa, 2021).

Keadaan ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada guru kelas IV di Gugus VI, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Guru jarang menerapkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran karena masih kurang menguasai teknologi, sehingga masih ada beberapa guru yang menerapkan metode ceramah dalam proses mengajar. Peserta didik kurang menunjukkan sikap semangat pada proses pembelajaran, hal tersebut teramati pada saat penyampaian materi oleh guru, perhatian siswa ke depan kelas kurang maksimal. Namun ketika guru menggunakan media dalam mengajar, peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Dari permasalahan tersebut, guru sebagai tenaga pendidik harus bisa merancang proses belajar yang asik dan nyaman bagi peserta didik. Kondisi tersebut bisa dicapai dengan menerapkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran, maka dipandang perlu untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* dalam rangka meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadillah, dkk (2021) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* di SDN Sarakan II Tangerang" yang menyatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* dapat berfungsi sebagai media pengajaran yang efektif serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini juga ditegaskan oleh riset yang dilakukan oleh Irfan, dkk (2019) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *PowerPoint* di Sekolah Dasar" Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *PowerPoint* layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sebab dapat menunjang peningkatan dan pengetahuan peserta didik serta meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran. Temuan dari kedua studi tersebut dapat dijadikan acuan utama dalam penelitian ini guna mendukung penguatan dalam pengembangan media PPTX berbantuan *Edpuzzle*.

PPTX (*PowerPoint Text*) merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran (Budianti, 2023). Sejauh ini pembelajaran menggunakan PPTX (*PowerPoint Text*) hanya berfokus pada satu arah saja yang dimana peserta didik hanya sebagai penonton dan pendengar saja tanpa terlibat aktif pada proses pembelajaran. Pada PPTX (*PowerPoint Text*) terdapat fitur *hyperlink* dan suara yang dapat di padukan sehingga PPTX (*PowerPoint Text*) dapat menjadi media pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Untuk menjadikan PPTX (*PowerPoint Text*) yang lebih inovatif dapat di padukan dengan menggunakan *Edpuzzle*.

*Edpuzzle* merupakan sebuah *platform* pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin (Qadriani, 2021). *Edpuzzle* dapat digunakan untuk mengunggah video dari *you tube* dan menambahkan komponen interaktif, seperti pertanyaan sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik (Achmad, dkk. 2021). *Edpuzzle* memiliki kemampuan menarik video dari berbagai sumber memberikan cara untuk menampilkan konten video dalam *platform* tanpa iklan atau gangguan lainnya. Kuis juga bisa di sematkan dalam video

sehingga *Edpuzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan pemikiran kritis pada peserta didik.

Mengingat adanya permasalahan dan pentingnya penerapan media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, maka sangat diperlukan untuk membuat dan mengembangkan media PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* untuk materi Indonesiaku kaya budaya pada mapel IPAS kelas IV. Tujuan dari hal ini adalah agar guru dan peserta didik dapat memanfaatkannya sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang difokuskan pada proses menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang inovatif (Okpatrioka, 2023). Pada konteks ini, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk PPTX (*Power PointText*) berbantuan *edpuzzle* untuk anak Sekolah Dasar. Dengan fokus materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPAS.

Model ADDIE dijadikan acuan dalam pengembangan ini, yang mencakup lima tahapan yang sistematis, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Akan tetapi pada penelitian ini hanya mencapai tahap implementasi karena keterbatasan waktu, energi, dan finansial. Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan seperti, desain pembelajaran yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis, memperhatikan perkembangan dan kebutuhan peserta didik serta bersifat konsisten (Nurhikmah, 2023). Tahap analisis dimulai dengan tahap menganalisis isi, menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta perumusan tujuan. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain, tahapan ini mencakup proses penyusunan instrumen, mempersiapkan alat pendukung pengembangan media, dan perancangan media PPTX berbantuan *edpuzzle*. Pada tahap berikutnya merupakan tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media PPTX berbantuan *edpuzzle*. Setelah media selesai dibuat, dilanjutkan dengan tahap uji validitas pada produk dengan tujuan mengevaluasi tingkat kelayakan produk hasil pengembangan. Kemudian pada tahapan implementasi dilakukan uji kepraktisan pada produk yang di uji oleh 5 praktisi (guru) dan 20 peserta didik.

Metode pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa bentuk susunan kalimat, kata, dan ungkapan yang merupakan hasil dari evaluasi oleh para ahli dan praktisi (Sofwatilah, 2024). Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari analisis skor yang diperoleh dari lembar penilaian terhadap media PPTX berbantuan *edpuzzle* dari dosen, guru, dan peserta didik (Susanto, 2024). Data tersebut diolah menjadi skor dengan menggunakan skala *likert* 1-5 yang dilengkapi dengan aturan pembobotan dalam setiap skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat baik, 4 cukup baik, 3 baik, 2 kurang baik, dan 1 sangat tidak baik. Dalam angket validitas skor maksimal yang bisa dicapai adalah 5 dan skor minimalnya adalah 1. Skor validitas pada media diperoleh dari uji validitas ahli media, materi, dan bahasa. Kriteria validitas produk disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 – 1,0	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 – 0,79	Tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 – 0,59	Sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 – 0,39	Rendah	Kurang layak, perlu revisi
0,0 – 0,19	Sangat Rendah	Tidak layak, revisi total

(Sumber: Anggraini &amp; Nelmira, 2023)

Instrumen angket kepraktisan yang disebarakan kepada praktisi (guru) dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui tingkat sejauh mana media yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh penggunanya (Yanto, 2022). Angket yang disediakan telah dilengkapi dengan nilai perbobotan skor 5-1 dengan kategori skor 5 sangat praktis, 4 praktis, 3 cukup praktis, 2 kurang praktis, dan 1 sangat kurang praktis. Penjabaran kriteria uji kepraktisan tertera pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan Produk

Nilai Praktikalitas (%)	Kriteria Kepraktisan
86 – 100	Sangat Praktis
76 – 85	Praktis
60 – 75	Cukup Praktis
55 – 59	Kurang Praktis
0-54	Sangat Kurang Praktis

(Sumber: Sofiasyari, 2023)

Media PPTX berbantuan *edpuzzle* yang dikembangkan untuk materi Indonesiaku kaya budaya dianggap layak untuk diujicobakan di lapangan, jika hasil penilaian uji validitas dinyatakan dalam kategori valid dan hasil penilaian kepraktisan mencapai kategori praktis.

## Hasil dan Pembahasan

Sebagai tahap awal, penelitian ini melakukan analisis kajian pustaka yang merujuk pada berbagai sumber yang relevan dengan penelitian untuk memperoleh dasar teoritis yang kuat untuk dijadikan landasan dalam penelitian (Muksalmina, 2023). Pada tahap ini peneliti mendapatkan tujuh kajian pustaka mengenai media pembelajaran PPTX. Kemudian menganalisis potensi yang ada di Gugus VI Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Di langkah ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi kepada guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa fasilitas sarana dan prasarana yang cukup memadai, seperti LCD proyektor, tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan data yang dapat diidentifikasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memanfaatkan dan menggunakan media pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV. Saat ini, proses pembelajaran masih bergantung pada buku teks dan video yang diambil langsung dari *youtube*. Data awal yang diperoleh dalam penelitian ini sangat mendukung proses pengembangan media PPTX berbantuan *edpuzzle*. Peneliti berhasil mengumpulkan informasi

yang relevan tentang kebutuhan peserta didik. Berdasarkan data tersebut peneliti dapat merancang media PPTX berbantuan *edpuzzle* yang sesuai dengan kondisi dan tingkat pemahaman peserta didik.

Tahap berikutnya adalah tahap *design* (perancangan) yang meliputi tiga aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan produk. Aspek-aspek tersebut meliputi penyusunan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, mempersiapkan sarana pendukung yang diperlukan, dan perancangan produk.

Pada tahap *development* atau tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan media PPTX berbantuan *edpuzzle*. Media PPTX sudah dilengkapi petunjuk penggunaan media dan panduan penggunaan untuk guru dan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital dalam media PPTX berbantuan *Edpuzzle* tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, namun juga meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur-fitur interaktif yang telah disediakan (Amsari, 2022). Berikut ini adalah tampilan utama dari media PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Media PPTX berbantuan *Edpuzzle*

Tahap berikutnya adalah uji validitas yang dilakukan oleh 7 orang ahli dengan menggunakan angket berskala 5. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh hasil validitas materi, bahasa, dan materi pada media PPTX berbantuan *edpuzzle*. Hasil uji validitas validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	49	45	45	35	39	35	109	120	0,9	Sangat tinggi

Berdasarkan data tabel 3 terlihat nilai validitas dari validator media mencapai 0.9. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai tabel 1, skor validitas oleh validator media berada pada rentang 0,8-1,0 yang menandakan tingkat validitas sangat tinggi.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	44	45	44	34	35	34	103	120	0,8	Sangat tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 3, nilai validitas yang diberikan oleh ahli bahasa adalah 0,8. Apabila dibandingkan dengan kriteria validitas produk yang tertera pada Tabel 1, skor validitas dari ahli media tersebut termasuk dalam rentang 0,8 hingga 1,0, yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi.

**Tabel 5.** Hasil Uji Validitas Ahli Materi/Isi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	50	44	45	35	40	34	109	120	0,9	Sangat tinggi

Berdasarkan data tabel 3 terlihat bahwa nilai validitas dari ahli materi/isi adalah 0.9. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai tabel 1, skor validitas oleh ahli media berada dalam rentang 0,8-1,0 yang menandakan tingkat validitas sangat tinggi.

Pada tahap *implementation* peneliti melakukan uji produk di Gugus VI, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Pengujian kepraktisan dalam penelitian pengembangan ini dilihat dari sudut pandang guru sebagai praktisi pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran.

**Tabel 6.** Hasil Uji Kepraktisan Praktisi (Guru)

Responden	$\sum x$ (butir 1-10)	Skor Maks (n)	$\chi = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	%Rata-Rata
1	42	50	84	94
2	48	50	96	
3	48	50	96	
4	49	50	98	
5	48	50	96	
<b>Jumlah</b>	<b>235</b>	<b>250</b>	<b>470</b>	

**Tabel 7.** Uji Kepraktisan Peserta Didik

N0	Nama Siswa	$\sum x$ (butir 1-10)	Skor Maks (n)	$\chi = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	% Rata-Rata
1.	R1	47	50	94	
2.	R2	47	50	94	
3.	R3	46	50	92	
4.	R4	46	50	92	
5.	R5	47	50	94	
6.	R6	46	50	92	
7.	R7	50	50	100	
8.	R8	47	50	94	
9.	R9	47	50	94	

N0	Nama Siswa	$\sum x$ (butir 1-10)	Skor Maks (n)	$X = \frac{\sum x}{n} \times 100$ %	% Rata-Rata
10.	R10	47	50	94	93,9
11.	R11	47	50	94	
12.	R12	46	50	92	
13.	R13	47	50	94	
14.	R14	48	50	96	
15.	R15	47	50	94	
16.	R16	48	50	96	
17.	R17	48	50	96	
18.	R18	46	50	92	
19.	R19	45	50	90	
20.	R20	47	50	94	
<b>Jumlah</b>		<b>939</b>	<b>1.000</b>	<b>1.878</b>	

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa uji kepraktisan oleh praktisi (guru) memperoleh skor sebesar 94% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, uji kepraktisan dari peserta didik mencapai 93%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan telah dinilai sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Gugus VI, Kecamatan Sawan.

Pada tahap ini, proses penilaian dilakukan oleh validator yang mencakup tiga aspek, yaitu materi atau isi, bahasa, dan media yang disajikan dalam bentuk angket. Pengolahan data dilakukan melalui analisis menggunakan rumus Aiken V dengan hasil validitas yang sangat tinggi. Dengan masing-masing nilai, yaitu 0,9 untuk validitas media dan materi, 0,8 untuk validitas bahasa. Sehingga media PPTX inovatif berbantuan Edpuzzle dikatakan layak diterapkan. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mamonto, dkk (2023) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa PPTX dinilai layak sebagai bahan ajar berdasarkan hasil penelitian, di mana ahli media memberikan skor 92,22% dan ahli materi memberikan skor 96%, keduanya menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Namun ada beberapa revisi dan masukan terkait media PPTX berbantuan Edpuzzle agar menjadi media yang lebih menarik dan layak diterapkan, maka para validator memberikan beberapa masukan dan saran seperti pada penulisan, pemilihan warna *font*, tanda baca, dll.

Penilaian kepraktisan dinilai oleh 5 orang praktisi (guru) kelas IV dan 20 peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan oleh praktisi menunjukkan persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, kepraktisan menurut peserta didik memperoleh skor sebesar 93% dengan kategori yang sama. Secara keseluruhan, media dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gulo dan Harefa (2022). Hasil yang diperoleh bahwa media PPTX dikatakan layak diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil uji kepraktisan yang

diperoleh yaitu, pada uji kepraktisan praktisi memperoleh skor 99% dan uji kepraktisan peserta didik memperoleh skor 95,45% dengan kategori sangat layak. Pernyataan ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji validitas media memperoleh skor 97.2%, ahli materi 91,6%, dan ahli bahasa memperoleh skor 86,55%, selain itu pada uji kepraktisan guru memperoleh skor 94% dan uji kepraktisan peserta didik memperoleh skor 92,2%. Merujuk pada hasil penelitian, Edpuzzle dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi yang diberikan. Sehingga media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* dikatakan layak dan praktis jika diterapkan pada proses belajar mengajar IPAS di SD.

## Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian terkait pengembangan media PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* pada materi Indonesiaku kaya budaya. Hasil validasi terhadap media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* diperoleh skor 0,9 (validitas media), 0,9 (validitas materi/isi), dan 0,8 (validitas bahasa) dengan kriteria validitas produk tergolong 'Sangat Tinggi', hal ini berdasarkan hasil evaluasi dari sejumlah aspek yang dilakukan oleh para validator. Hasil kepraktisan media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *edpuzzle* untuk materi indonesiaku kaya budaya memperoleh skor 94% pada kepraktisan praktisi (guru) dan skor 93% pada kepraktisan peserta didik dengan kriteria sangat layak diterapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya materi *Indonesiaku Kaya Budaya* di kelas IV.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* memberikan implikasi penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui tampilan visual, audio, serta fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif dengan bantuan *Edpuzzle*. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu mengoptimalkan teknologi pembelajaran digital untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, peran guru sebagai perancang media pembelajaran juga menjadi semakin penting seiring dengan tuntutan inovasi di era digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menguji keefektivitasan dari media PPTX inovatif berbantuan *Edpuzzle* pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain guna menguji konsistensi efektivitas dari media ini.

## Referensi

Achmad, N., Ganiati, M., & Kuraeni, D. N. (2021). Implementasi *edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)*, 6(2), 46-51.

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E. J., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0.
- Amsari, D., Umar, F. I. T., Santi, N., & Nasution, P. S. (2022). Pengembangan Media Berbasis PowerPoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5039-5049.
- Anggraini, S., & Nelmira, W. (2023). Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1168-1172.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, DA (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7 (1), 127.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919-929.
- Irfan., Muhhidin., Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Education*. 3(2), 2597-4866.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416-2422.
- Khoirurrijal, K., Fadriati, F., Sofia, S., Anisa Dwi, M., Sunaryo, G., Abdul, M., & Suprapno, S. (2022). Pengembangann Kurikulum Merdeka.
- Mamonto, C. P., Mutmainah, M., & Reksamunandar, R. P. (2023). Development of Microsoft Powerpoint Learning Media in Science Subjects in Class V in Elementary School. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(2), 120-130.

- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Mukhlis, M. S, Kumala, F. N, Triwahyudianto. (2024). Pengembangan Media Edpuzzle Berbasis STEAM Subtema Benda Angkasa Luar Dan Rahasiannya Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 411-423
- Muksalmina, M. H. (2023). Bab 4 Kajian Pustaka & Kerangka Teoritis Penelitian Hukum. *Metodologi Penelitian Hukum*, 37.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.
- Nurfadillah, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di SDN Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. 3(2), 368-385.
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039-1052.
- Okpatrioka, O. (2023). Penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1 (1), 86-100.
- Qadriani, NL, Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran berani berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN*, 2655, 6227.
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789-1798.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12.
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah mempercepat perkembangan kurikulum merdeka belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17-26.
- Yanto, D. T. P., Candra, O., Dewi, C., Hastuti, H., & Zaswita, H. (2022). Electric drive training kit sebagai produk inovasi media pembelajaran praktikum mahasiswa pendidikan vokasi: Analisis uji praktikalitas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP)*, 8(1), 106-120.