

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mawar Sari¹, Adist Tia Syabrina², Amanda Aqhila Balqis P³, Azzam Naufal Harahap⁴, Siti Fauziah⁵, Shafira Andriani⁶, Aperlita F. Simanungkalit⁷, Eyu Nike Puri Br Tarigan⁸, Sri Hartati Br Gultom⁹, Derbi Salwa¹⁰, Sahra Isda¹¹, Aulia Rahmah¹², Faizan Manda Siregar¹³, Ibnu Farih Sunanta Batubara¹⁴, Syaindah Wardinah¹⁵, Akbar¹⁶
¹⁻¹⁶Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Jl. Kapten Muchtar Basri, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: mawarsari@gmail.com

Article History

Received: 01-01-2025

Revision: 14-01-2025

Accepted: 16-01-2025

Published: 19-01-2025

Abstract. The purpose of this study is to develop interesting, interactive, and appropriate media for students to use in Civic Education (PKn), which is a key component of effective learning materials. This research uses the Research and Development (R&D) method. Interview sheets and questionnaires are data collection techniques used. The products developed are made by utilizing interactive elements such as animations, tests, and short films that are relevant to the content of citizenship and tailored to the needs of elementary school students. The data obtained were analyzed quantitatively and qualitatively. The results in the form of products that are considered worthy of being tested. The results of the trial show that this media can improve the understanding of the subject matter and increase student involvement in the learning process. Analysis of student learning outcome data before and after the use of media showed a significant increase in average scores. PowerPoint-based interactive learning materials can be a useful substitute to improve student achievement in PKn courses. This media can also make learning more fun and meaningful, so it can be used in various classroom settings to encourage creative and active learning.

Keywords: Media, Powerpoint, PKN, Elementary School Class IV

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai bagi siswa untuk digunakan dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang merupakan komponen kunci materi pembelajaran yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Lembar wawancara dan kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Produk yang dikembangkan dibuat dengan memanfaatkan unsur-unsur interaktif seperti animasi, tes, dan film pendek yang relevan dengan muatan kewarganegaraan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil berupa produk dinilai layak telah diujicobakan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis terhadap data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan. Materi pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat menjadi pengganti yang berguna untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata kuliah PKn. Media ini juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat digunakan dalam berbagai suasana kelas untuk mendorong pembelajaran yang kreatif dan aktif.

Kata Kunci: Media, Powerpoint, PKN, SD Kelas IV

How to Cite: Sari, M., Syabrina, T. A., Balqis P, P. P., Harahap, A. N., Fauziah, S., Andriani, S., Simanungkalit, A. F., Tarigan, A. N. P. B., Gultom, S. H. B., Salwa, D., Isda, S., Rahmah, A., Siregar, F. M., Batubara, I. F. S., Wardinah, S., Akbar. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 558-565. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2502>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan utama yang berfungsi untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu. Menurut Nugraha et. al. (2020), pendidikan diartikan sebagai usaha untuk meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan, dengan tujuan membentuk keterampilan yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Selain itu, pendidikan bertujuan untuk memberikan pengetahuan, kecerdasan, sikap, dan wawasan tentang aspek jasmani yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Salah satu tingkat pendidikan yang memerlukan perhatian khusus di Indonesia adalah pendidikan dasar.

Pendidikan dasar di era 4.0 menghadapi tantangan tersendiri bagi sekolah dasar dalam mengatasi dampak negatif kemajuan teknologi yang semakin pesat, terutama dalam kehidupan sehari-hari siswa. Era 4.0, yang disebut sebagai era modern, ditandai dengan digitalisasi yang hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu langkah yang dapat diambil untuk mendukung pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi (Delyani et.al. 2019), seperti mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif. Perkembangan teknologi yang pesat menjadi tantangan bagi siswa. Dalam era pendidikan 4.0, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih canggih. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif juga memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa.

Kesiapan guru dalam menyelenggarakan beberapa unsur, meliputi kegiatan pembelajaran, alat, model pembelajaran, pendekatan, dan alat evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa, merupakan langkah awal keberhasilan proses pembelajaran. Untuk menjamin bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai semaksimal mungkin, hal ini sangatlah penting. Dua aspek pelaksanaan pembelajaran yang perlu terus ditingkatkan adalah inovasi guru dan motivasi siswa. Guru juga diharapkan dapat menggunakan konsep-konsep ilmiah untuk mengambil keputusan yang tepat dalam pembelajaran PKN. Strategi pengajaran yang inovatif dan menuntut dapat menumbuhkan kreativitas guru dan motivasi siswa. Dalam pembelajaran PKN, penting untuk mengajarkan materi secara tepat dengan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model inkuiri, yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif, serta mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi di SD, pembelajaran masih dominan berpusat pada guru dengan metode konvensional (ceramah), minim pemanfaatan alat peraga, dan teknologi. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa agar mereka dapat mengeksplorasi informasi dan menemukan konsep baru secara mandiri.

Power Point adalah alat pembelajaran yang dibangun di Microsoft dan memiliki beragam kemampuan yang memungkinkan pembelajaran kreatif, termasuk teks dan animasi. Memanfaatkan materi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Darmawan (2012) menegaskan karena PowerPoint memiliki banyak fungsi, maka PowerPoint ideal untuk multimedia interaktif. Guru dapat menyajikan materi secara lebih efektif kepada siswa dan mendorong keterlibatan dan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint interaktif. Jika digunakan di sekolah dasar, media ini sangat membantu dalam membantu siswa kelas IV memahami konten mengenai isu-isu sosial di masyarakat setempat. Sekolah Dasar wajib mengajarkan topik PKN. Tujuan pendidikan PKN adalah membantu peserta didik agar lebih mampu berpikir kritis, berpartisipasi aktif, dan berkembang secara konstruktif dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran PKN yang dituangkan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006.

METODE

Research and Development (R&D) adalah Teknik yang digunakan untuk memperoleh item tertentu dan mengevaluasi penerapan suatu produk (Sugiyono, 2015). SD Swasta Salsa Percut Sei Tuan yang berlokasi di Jl. Siliwangi No 1 di Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara, tempat penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV. Siswa kelas IV SD Swasta Salsa Percut Sei Tuan dijadikan sebagai subjek penelitian dan wawancara terhadap guru. Wawancara adalah metode pengumpulan data, dan informasi dikumpulkan untuk tahap analisis dengan menganalisis data dari berbagai publikasi. Analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai metode analisis data penelitian. Analisis data kualitatif yaitu berupa komentar dari beberapa validator, kemudian diperiksa untuk penyempurnaan dan untuk menentukan kelayakan produk yang dimaksud. analisis data kuantitatif, khususnya berupa hasil evaluasi dari beberapa validator dan guru SD kelas IV

HASIL

Tahap pengumpulan data melalui wawancara langsung dengan guru kelas IV SD Swasta Salsa penerapan media pembelajaran Power Point itu dapat memudahkan dan memperjelas pembelajaran PKN di sd. Pembelajaran media interaktif sudah di terapkan di sd mata Pelajaran PKN karena mempermudah guru dalam proses mengajar dan membuat guru menjadi kreatif dalam penyampaian pembelajaran. Tetapi kendala seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran Power point adalah guru harus

mampu berkeaktifitas dalam menjalankan Power Point seperti animasi yang beragam, dan juga kendalanya terjadi intraksi guru dan siswa belum berjalan dengan baik karna keaktifan siswa itu sangat rendah. Penerapan media powerpoint interaktif itu sudah dilakukan atau sudah berjalan dan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Singkatnya, PowerPoint interaktif dapat memudahkan guru menyampaikan konsep kepada siswa, sehingga akan meningkatkan dan memperlancar proses transformasi pengetahuan. Dalam rangka memajukan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran, peneliti tertarik untuk menciptakan materi pendidikan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah media yang telah peneliti buat, yaitu media yang mendorong siswa untuk aktif belajar dan menghindari rasa bosan saat melakukan kegiatan pendidikan. Menurut temuan penelitian Maria dan Wahyudi (Resti, 2016), siswa dapat menghindari kebosanan sepanjang proses pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran PowerPoint interaktif yang dilengkapi gambar, video, dan soal latihan. Pada titik ini, peneliti menyiapkan penelitian dan sumber belajar yang diperlukan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan desain media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint merupakan salah satu sumber belajar yang dikembangkan. Selama tahap pengembangan, peneliti mulai membuat presentasi PowerPoint interaktif yang selaras dengan gagasan sumber daya pendidikan. Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, media ini menyertakan unsur-unsur menarik seperti teks, musik, foto, dan video. Menurut Havizul, penyajian materi yang interaktif memungkinkan siswa memahami ide-ide abstrak melalui penggambaran yang nyata (Bagus dan Dewi, 2021). Selain itu, hyperlink dimasukkan ke dalam setiap presentasi PowerPoint untuk memungkinkan navigasi yang lebih fleksibel. Hal ini sesuai dengan pandangan Daryanto (Ratna, 2020), yang menyatakan bahwa media interaktif diartikan sebagai media yang memiliki alat kontrol yang memungkinkan pengguna memilih dan mengubah proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

Sampul, daftar materi, lembar kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, permainan kuis, petunjuk, slide tugas, dan kesimpulan, semuanya merupakan bagian dari proses pengembangan media. Setelah itu, tahap validasi desain selesai, dengan hasil sebagai berikut:

- Ahli materi: total skor yang diperoleh adalah 48 dari skor maksimum 50, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 96%. Berdasarkan konversi ke data kualitatif, media pembelajaran ini dikategorikan "Baik Sekali."

- Ahli media: total skor yang diraih adalah 108 dari skor maksimum 115, dengan rata-rata kelayakan sebesar 94%. Setelah dirubah ke dalam data kualitatif, media ini juga tergolong "Baik Sekali."
 - Guru wali kelas IV SD Swasta Salsa: dengan total skor maksimum 60, rata-rata penilaian kelayakan mencapai 93,3%. Hasil ini, jika dirubah ke data kualitatif, menunjukkan bahwa untuk media pembelajaran berbasis PowerPoint ini masuk ke dalam kategori "Baik Sekali."
- Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh semua validator.

Pada tahap revisi desain, dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli untuk mengatasi kekurangan dalam produk pengembangan. Berikut rincian revisi:

1. Revisi oleh ahli materi: masukan yang diberikan adalah agar gambar yang digunakan mencantumkan darimana sumber tersebut.
2. Revisi oleh ahli media: diberikan saran agar petunjuk pada permainan menebak gambar dijelaskan lebih rinci, khususnya terkait urutan memilih gambar, yaitu dimulai dari sisi kanan lalu ke sisi kiri. Selain itu, materi dalam produk pengembangan harus diperbaiki untuk menghindari elemen yang "nanggung," seperti tanda tanya yang tidak terhubung dengan kalimat sebelumnya.
3. Revisi oleh Guru Wali Kelas IV: disarankan agar media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menyertakan logo institusi perguruan tinggi pada cover sebagai pelengkap.

Uji coba produk kelas IV merupakan tahapan sebagai berikut. Berdasarkan hasil uji coba, 15 siswa memperoleh skor rata-rata kelayakan produk sebesar 96,8%, dengan total skor 581 dari kemungkinan 600. Berdasarkan angket respon siswa, sumber belajar ini masuk dalam kategori "Sangat Baik" ketika diubah menjadi data kualitatif. Sumber daya pendidikan ini dianggap sesuai untuk digunakan selama fase revisi produk. Siswa kelas empat sangat tertarik dengan media ini, artinya guru dan siswa di sekolah dasar dapat memanfaatkannya tanpa harus menguji lebih lanjut item yang dihasilkan

DISKUSI

Pembuatan materi pembelajaran permainan interaktif berbasis PowerPoint. Wawancara dengan wali kelas kelas IV SD Swasta Salsa untuk menilai permasalahan dan kebutuhan pembelajaran menandai dimulainya pengembangan putaran pertama. Temuan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran oleh guru masih di bawah standar dan kurang menarik, terutama dalam pembelajaran PKN. Buku teks dan LKPD tetap menjadi sumber terbuka utama yang digunakan oleh guru. Pembuatan materi pembelajaran yang sesuai

merupakan langkah selanjutnya yang kemudian diverifikasi oleh tenaga profesional dan wali kelas kelas IV. Perbaikan dilakukan pada produk yang dihasilkan berdasarkan masukan dan rekomendasi validator. Lima belas siswa kelas empat SD Swasta Salsa kemudian digunakan untuk menguji materi ini. Setelah dilakukan uji coba, dilakukan penyesuaian akhir untuk menghasilkan materi pembelajaran interaktif terbaik berbasis PowerPoint untuk pembelajaran PKN di kelas IV. Kelayakan Produk Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan guru wali kelas IV, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata hasil validasi yang menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi. Angket respon dari peserta didik menunjukkan skor rata-rata sebesar 96,8%, yang tergolong dalam kategori "Baik Sekali."

Kelebihan media pembelajaran interaktif game berbasis powerpoint (Dewi & Bagus, 2021) adalah (1) media ini bisa dipakai oleh guru maupun siswa, (2) efektif sebagai alat bantu pembelajaran, terutama selama pandemi covid-19, (3) dilengkapi dengan tombol navigasi, latar belakang, dan animasi yang menarik, (4) menyampaikan pembelajaran pkn dengan fokus materi "sumber energi alternatif, (5) membantu memperjelas konsep-konsep pkn yang bersifat abstrak, (6) meningkatkan minat, semangat, dan keaktifan belajar siswa, (7) dapat digunakan melalui smartphone tanpa memerlukan koneksi internet. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Game Berbasis powerpoint yaitu (1) hanya dapat dijalankan pada perangkat dengan aplikasi powerpoint 2013 atau versi lebih tinggi, dan (2) tidak kompatibel dengan aplikasi seperti *WPS Office*.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Monemi et. al. (2017), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowerPoint dengan kuis game memiliki validasi tinggi. Validator ahli media memberikan skor rata-rata 85,09% (layak), guru wali kelas memberikan skor rata-rata 87,65% (layak), dan siswa memberikan skor rata-rata 87,72% (layak). Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint adalah alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan penting yang dapat diambil dari penelitian dan produksi materi pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk materi PKN kelas IV di SD Swasta Salsa. Tahapan Pengembangan Dengan memodifikasi model pengembangan Borg and Gall, sumber belajar ini dibuat dengan menggunakan metodologi Research and Development (R&D). Kelangsungan Produk Beberapa validator percaya bahwa alat pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint ini sangat layak yaitu (1) Ahli materi memberi sebesar 96% dirata-ratakan oleh

pakar material, yang mengklasifikasikannya sebagai "Sangat Baik", (2) Ahli media memberi rating rata-rata 94% dari profesional media, diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik", dan (3) Wali kelas IV memberikan nilai di rata-rata 93,3% dengan klasifikasi "Sangat Baik". Siswa untuk media ini sangat positif. Nilai persentase rata-rata sebesar 96,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" diperoleh berdasarkan hasil uji coba produk yang melibatkan 15 siswa kelas IV. Hasilnya, bahan pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dibuat menjadi efisien dan dapat menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan praktis, khususnya untuk mata kuliah PKN di tingkat sekolah dasar

REFERENSI

- Dewi & Bagus. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1). 76-83.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mainam, M. (2018). Penerapan Metode Stad Guna Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iii Sdn 002 Sekip Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1271-1281.
- Masjid, A. A., Arief, A., Setyawan, A. D., & Retnaningsih, R. (2019). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa di Taman Muda Ibu Pawiyatan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i2.4920>
- Monemi, R. L., & Lufri, I. L. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Disertai Game Kuis Course Maze pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Berkala Ilmiah Bidang Biologi*, 252-262.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY press.
- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Pakpahan, Andrew F. et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162-174.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Resti Maria, A & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6 (1). 143-158.
- Ratna, LK. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Kota Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Setyaputri, F. M., & Utaminingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Power Point Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd Negeri Tanjungtirto Ii Berbah. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 48-55.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Yunita, Sri. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.
- Yusuf, W. F. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Al-Murabbi*, 3(2), 263-278.