Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v2i3.3135

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN PPKn DAN MELIHAT RESPON SISWA TERHADAP MEDIA YANG DIKEMBANGKAN DALAM MEDIA POWER POINT

Development of Interactive Learning Media in Elementary Schools for PPKn Learning and Observing Student Responses to Media Developed Using PowerPoint

Ratu Alit Syarifah Mudaim
Universitas Negeri Padang
alitratu116@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 27, 2024	May 30, 2024	Jun 2, 2024	Jun 5, 2024

Abstract

It is know that one of the factors that can influence the nation's progress is the quality of human resources or human resources, imcluding mastering knowledge and technology in the era of the industrial revolution 4.0. in this day and age, the quality of education is increasingly being demanded to improve even more, this is because it can keep up with the current developments of the times which are currently developing very rapidly. Nowadays, learning media is an indispensable basis for the success of the learning process. This research aims to be able to develop interactive learning media assisted by Microsoft PowerPoint. Where this learning media was created using the canva application, about the Pancasila Prinsiples and Pancasila values as the basis of the state in everyday life, for elementary school students and see the response students towards the learning media developed. This research was developed based on the R&D stages of the AIDDE model. The subjects in this research were class IV students.

Keywords : Quality of education, Interavtive Learning, Pancasila Prinsiples

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak : Sudah diketahui salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemajuan bangsa itu merupakan kualitas SDM atau Sumber Daya Manusia termasuk dalam menguasai pengetahuan dan Teknologi pada era revolusi industry 4.0. Pada zaman sekarang kualitas Pendidikan sudah semakin dituntut untuk lebih meningkat lagi itu disebab kan agar dapat mengikuti arus perkembangan zaman yang sudah sangat berkembang dengan pesat sekarang ini. Media pembelajaran pada sekarang ini merupakan dasar yang sangat diperlukan untuk keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbantuan Microsoft PowerPoint yang dimana media pembelajaran ini di buat menggunakan Aplikasi Canva, tentang Sila Sila Pancasila dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara didalam kehidupan sehari-hari, untuk Siswa Sekolah Dasar dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan R&D model ADDIE. Subjek pada penelitian ini peserta didik Kelas VI.

Kata Kunci : Kualitas Pendidikan, Pembelajaran Interaktif, Sila Sila Pancasila

PENDAHULUAN

Salah satu yang menjadikan sebuah faktor yang dapat mengubah kemajuan bangsa yaitu sumber daya manusia yang dimana pada sumber daya manusia ini, manusia lah yang kuasai ilmu pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0. pada sekarang ini peningkatan mutu pendidikan dianjurkan agar dapat mengikuti kemajuan zaman yang dimana sudah berkembang dengan sangat pesat pada sekarang ini, termasuk di Negara Indonesia yang dimana mutu pendidikan sudah semakin dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan zaman. Kemajuan pola pikir manusia yang dimana mereka sudah menunjukan tentang makna dan sebuah pengertian tentang pendidikan. Perubahan tersebut didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan yang ada di lapangan yang dimana itu semua berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem Pendidikan yang ada pada sekarang ini. Kemajuan alat Teknologi yang dimana semakin berkembangnya zaman maka kemajuan alat Teknologi juga semakin banyak perubahan bahkan semakin canggih dari zaman ke zaman.

Pendidikan adalah sebuah proses yang sangat penting dan sangat diperlukan untuk dapat menyeimbangkan dan menyempurnakan sebuah perkembangan didalam individu maupun masyarakat. Penekanan terhadap mutu pendidikan sebanding dengan proses pengajaran yang dimana letak pada pembentukan sebuah kepribadian pada diri individu dan masyarakat yang mentransfer berbagai ilmu dan keahlian. Pendidikan adalah suatu usaha yang telah terancang agar dapat mewujudkan suasana dalam pembelajaran serta berbagai proses pembelajaran untuk peserta didik agar dapat dengan lebih aktif mengembangkan

pencapaian yang ada didalam diri mereka. Untuk dapat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, mengendalikan diri, kecerdasan serta akhlak yang mulia.

Ki Hajar Dewantara mengartikan bahwa Pendidikan sebagai sebuah hasil pemikiran agar dapat memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, untuk mendapatkan kemajuan dalam kesempurnaan hidup yang dimana kehidupan dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Filosofi Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dimana artinya, Pendidikan yang seorang guru berikan sangat berorientasi pada anak dengan memberikan mereka pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan "Permainan anak, itulah pendidikan". Menurut Putrayasa dkk (2014) pendidikan merupakan sebuah kegiatan seseorang agar dapat membimbing dan memimpin anak-anak agar bisa menuju pada pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal agar mereka dapat lebih mandiri dan bertanggung jawab.

Menurut Ayuwati (2016: 105) Pendidikan adalah salah satu kegiatan yang telah terencana, yang dimana ini berlasung sepanjang hidup dan menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia.

Media pembelajaran merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi yang sudah terancang sehingga peserta didik dapat belajar lebih efektif dan efisien. Dalam menggunakan media pada sebuah pembelajaran juga dapat memberikan dampak positif maupun negatif akan tetapi banyak manfaat yang dapat ditimbulkan pada sebuah media dalam sebuah pembelajaran apalagi untuk para guru dan pastinya manfaat yang luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Gagne and Briggs (1974) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang bisa digunakan untuk memberikan isi materi pada pembelajaran yang bisa mendorong peserta didik dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2010) media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti menusia, benda, atau lingkungan sekitar yang bisa digunakan agar dapat menyampaikan atau menyalurkan sebuah pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada proses kegiatan belajar. Menurut Hamka (2018) media pembelajaran adalah sebuah alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang dimana itu sengaja dipergunakan untuk perantara antara seorang tenaga pendidik dan peserta diidk dalam memahami materi pembelajaran agar dapat lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), sebuah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif sudah bisa di terapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Beberapa peneliti juga menyatakan bahwa media interaktif ini bisa meningkatkan sebuah penguasaan konsep. Prestasi belajar peserta didik dan keahlian berpikir kritis. Media adalah sebuah faktor yang dimana dapat mendukung keberhasilan untuk proses pembelajaran di sekolah karena memiliki fungsi untuk dapat menolong sebuah proses penyampaian sebuah informasi kepada pihak sekolah termasuk kepala sekolah serta peserta didik ataupun sebaliknya.

Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif ini yaitu peserta didik tidak hanyak dapat memperhatikan penyajian atau objeknya saja, akan tetapi mereka juga dapat berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Microsoft Power Point memiliki berbagai manfaat salah satunya dapat dipergunakan pada media pembeljaran secara interaktif. Akan tetapi, masih banyak orang yang kurang mengetahui atau bahkan tidak mengetahui manfaat dari powerpoint. Selama ini, terbilang sedikit para pendidik yang memanfaatkan Microsoft PowerPoint itu sendiri dalam kegiatan mengajar mereka yang dimana sudah diketahui bahwa Microsoft PowerPoint ini dapat dipergunakan untuk membuat materi pada presentasi atau dipergunakan dalam menyampaikan bahan ajar satu arah yang tidak interaktif atau (non-interaktif), yang mana disaat para pendidik menggunakan media pembelajaran interaktif ini peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran serta hanya terkesan sebagai pendengar materi yang disampaikan oleh guru saja, oleh sebab it, jelas tidak sejalan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran secara interaktif yang dimana pada media pembelajaran secara interaktif ini sangat jelas mengikut sertakan peserta didik untuk aktif pada saat kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlasung itu.

Media pembelajaran sangat menentukan jalannya suatu kegiatan proses pembelajaran, monoton atau bervariasinya suatu pembelajaran tersebut. Seperti itu juga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewargakenegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Dasar. Pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus memiliki nalar yang kritis, seiring berkembangnya zaman pada abad 21 yang terdiri 4C (Kolaborasi, Komunikasi, Kreatif, dan Kritis) hal tersebut sangat diperlukan termasuk bagi manusia yang bermutu yang dimana memiliki kemampuan berkolaborasi dan berpikir tingkat tinggi. Salah satu keahlian berpikir yang terkandung kedalam keahlian berpikir tingkat tinggi adalah

keahlian berpikir kritis (Fajriyah & Agustini, 2018). Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang dimana pada kemampuan ini seseorang di tuntut untuk lebih menekankan pada hal-hal yang dapat diterima oleh akal pikiran, yaitu mengkaitkan sebuah fakta yang sudah ada dengan fakta yang baru ditemukan untuk bisa mengambil sebuah keputusan (Aida et al., 2019). Oleh sebab itu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dikarenakan pada semua materi didalamnya memuat hal hal yang bisa dijadikan perbandingan dari fakta yang terdahulu dan fakta yang sekarang ini, yang dimana peserta didik akan mengkaji semua materi yang akan dibandingkan dengan faktar disekitar mereka. Dalam materi pelajaran PPKn ini juga memiliki tujuan pengembangan pemahaman dan pengetahuan yang dimana peserta didik harus berpikir kritis untuk bisa memahaminya, yang berkaitan dengan konsep-konsep mata pelajaran PPKn yang bermanfaat serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mampu memecahkan sebuah masalah dan membuat keputusan tanpa mengurai konsep dari materi pembelajaran yang ada di mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, dengan menyajikan materi pelajaran PPKn yang menggunakan slide PowerPoint yang secara interaktif di Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajarn tidak hanya monton yang akan membuat peserta didik bosan didalam kelas hingga memhingkan semangat belajar mereka dan hilangnya focus belajar mereka. Serta dapat meningkatkan prestasi pembelajaran pada peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan peneliti pada penelitian ini merupakan metode penelitian yang sangat relevan yaitu pengembangan atau research and Development R&D. Metode penelitian dan pengembangan R&D ini merupakan sebuah cara keilmuan untuk meneliti, merancang, dan memproduksi serta menguji validitas sebuah produk yang sudah dibuat. (Sugiyono, 2013: 297). Research and Development (R&D) adalah salah satu metode atau berbagai langkah-langkah yang dimana metode atau langkah-langkah tersebut dapat mengembangkan suatu produk baru atau melengkapi sebuah produk yang telah dibuat sebelumnya. Penelitian pengembang merupakan salah satu jenis penelitian yang bisa dijadikan penghubung atau pemutus atas kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Untuk penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Yang

dimana Model AIDDE ini memiliki lima tahapan diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation).

Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini juga menggunakan model pengembangan AIDDE agar mendapatkan hasil yaitu sebuah media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint yang di rancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan pada media pembelajaran ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah sesuai dengan langkah dalam model AIDDE.

HASIL

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dibantu dengan Microsoft Power Point tentang sila-sila Pancasila dan penerapannya dikehidupan sehari-hari, untuk peserta didik disekolah dasar dan melihat bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui tahapan-tahapan R&D model ADDIE. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini juga disajikan berdasarkan tahapan-tahapan atau langkah-langkah dari metode dan model yang sudah digunakan tersebut , beberapa hasil tahapan tersebut :

1. Tahapan Analyze

   Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar. Dengan dilakukannya analisis pada Kurikulum ini peneliti dapat mengetahui bagaimana penerapan Kurikulum yang sudah berlaku di sekolah peserta didik saat ini. Pada saat menganalisis Kurikulum yang berlaku di Sekolah Dasar, peneliti menemukan bahwa di sekolah peserta didik dahulunya menggunakan Kurikulum 13 dan untuk sekarang ini sudah berganti menggunakan Kurikulum Merdeka. Pada saat peneliti sudah mengetahui bahwa sekolah dari peserta didik terdahulu memakai Kurikulum 13 dan sekarang sudah berganti menjadi Kurikulum Merdeka maka, peneliti mendapatkan hasil analisis dan juga mendapatkan perbandingan seperti apa perbedaan Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka pada saat diterapkan di sekolah. Disini peneliti mendapatkan hasil analisis bahwa pada saat pembelajaran PPKn di kelas masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru didepan kelas, sehingga kehilangan fokus dan lebih suka

bermain main Bersama temannya pada saat jam pelajaran berlasung, atau sekedar mengobrol bersama teman mereka hal ini menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mengalihkan fokus para peserta didik, dan menarik perhatian mereka. Dimana sudah diketahui, bahwa mata pelajaran PPKn ini harus memiliki penalaran yang kritis, maka dari itu untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik lagi maka pendidik di zaman serba Teknologi ini harus dituntut untuk lebih kreatif lagi agar dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup lagi dan tidak monoton sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kritis, dengan menciptakan media pembelajaran interaktif juga pendidik sudah menjadikan suasana fokus peserta didik tidak membosankan dan tetap terfokus pada pembelajaran tersebut.

2. Tahapan Design

Setelah melaksanakan tahapan pertama yang dimana pada tahapan pertama itu merupakan tahapan analisis Kurikulum, pada tahap ini juga peneliti mulai melakukan tahapan perancangan untuk dapat membuat sebuah produk dari media interaktif yaitu dari Microsoft PowerPoint. Ditahap kedua ini peneliti merancang sebuah desain dari media PowerPoint yang dimana desain dari powerpoint ini menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Peneliti mencari dan menyusun tema dari berbagai referensi produk media dalam powerpoint, tema apa yang cocok dengan mata pelajaran PPKn tentang sila-sila Pancasila dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara di kehidupan sehari-hari.

3. Tahapan Development

Setelah melaksanakan tahapan kedua yakni tahapan perancangan agar dapat menciptakan sebuah produk media interaktif dari powerpoint, maka ditahap ketiga ini peneliti akan melakukan pengembangan atau development. Pada tahap sebelumnya, peneliti sudah mendesain dan peneliti telah menyetujui agar dapat menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Sebelumnya peneliti sudah menentukan materi apa yang akan peneliti masukkan ke dalam media pembelajaran interaktif, yang kemudian di masukkan kedalam powerpoint interaktir dengan alat bantu leptop dan infokus. Sebuah media yang sudah peneliti buat lalu sudah dirancang terlebih dahulu agar dapat memaksimalkan sebuah produk yang

telah sesuai dengan analisis yang sudah peneliti lakukan di awal tahapan, peneliti juga sudah mendesain tema yang akan di buat dalam powerpoint yang juga sudah dirancang pada tahapan sebelumnya sampai pada tahapan untuk pengembangan produk. Berikutnya peneliti akan menguji coba terlebih dahulu untuk produk powerpoint yang telah di analisis dan kemudian dirancang atau didesain pada tahapan sebelumnya sebelum peneliti mengimplementasikan ke peserta didik nantinya. Berikut ini merupakan proses dalam pengembangan materi pembelajaran kedalam powerpoint interaktif pada penelitian ini :

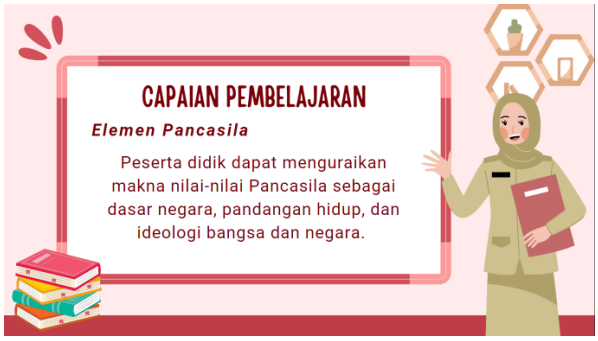
Gambar PPT interaktif :



Gambar 1. Tahap Pengembangan Media



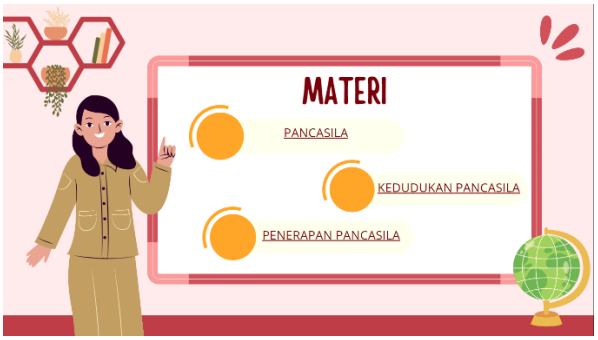
Gambar 2. Tahapan Pengembangan Media



Gambar 3. Tahapan Pengembangan Media



Gambar 4. Tahapan Pengembangan Media



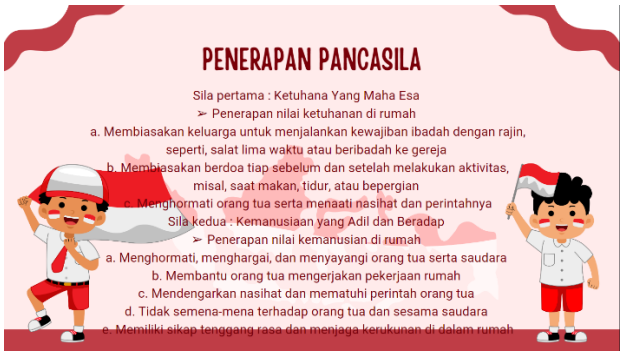
Gambar 5. Tahapan Pengembangan Media



Gambar 6. Tahapan Pengembangan Media



Gambar 7. Tahapan Pengembangan Media



Gambar 8. Tahapan Pengemabangan Media

Link Media Pembelajaran Interaktif : https://www.canva.com/design/DAGHLsvcFGc/u4Jgyb67xi-HvuqWlWBp_g/edit?utm_content=DAGHLsvcFGc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

4. Tahapan Implementation

Setelah melakukan tahapan-tahapan sebelumnya, pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji coba produk yang sudah peneliti rancang kepada peserta didik, yang dimana peneliti akan memasukannya ke dalam proses pembelajaran peserta didik dengan cara menerapkan secara lasung kepada beberapa orang peserta didik, di SD Negeri 09 Koto Luar. Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran interaktif ini kepada peserta didik dengan usia 10-12 tahun. Dalam media pembelajaran interaktif ini peneliti mengaplikasikan pembelajaran PPKn yang isi didalamnya yaitu tulisan, tujuan pembelajaran, materi, gambar, evaluasi pembelajaran yang telah disajikan oleh peneliti kedalam pembelajaran yang interaktif.

Disaat peserta didik menggunakan PowerPoint interaktif yang sudah di uji coba sebelumnya, maka disana peserta akan menemukan sebagai fitur seperti fitur game dan kuis yang dimana materi-materi tersebut sudah berhubungan dengan materi PPKn tentang sila-sila Pancasila dan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Selain materi disana juga terdapat evaluasi pembelajaran yang sudah dibuat dalam bentuk kuis. Pada saat peserta didik menjawab soal kuis yang dimana kuis tersebut merupakan evaluasi pembelajaran untuk peserta dan ternyata jawabannya itu salah maka peserta diidk dapat mengulang kembali dengan cara “mengklik” opsi

yang sudah tersedia untuk menjawab soal kuis, sehingga pada saat peserta didik menjawab kuis maka peserta didik akan mendapatkan jawaban yang benar.

Berikutnya, setelah peserta didik sudah mengerjakan soal yang salah tadi maka, peserta didik dapat mengerjakan soal kuis sehingga peserta didik dapat menyelesaikan soal-soal pada kuis yang sudah tersedia. Jika peserta didik sudah mengerjakan kuis evaluasi itu hingga selesai maka hal selanjutnya peserta didik akan mendapatkan umpan balik pada saat peserta didik mengerjakan soal-soal evaluasi yang telah tersedia. Di dalam Microsoft PowerPoint itu juga tidak hanya materi yang tersedia disana, akan tetapi disana juga ada gambar dan video pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan juga dapat menghindari rasa bosan peserta didik disaat mereka belajar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, motivasi belajar peserta didik, dan hasil belajar pada peserta didik.

5. Tahapan Evaluation

pada tahapan akhir ini yaitu tahapan evaluasi yang dimana pada tahap ini peneliti melakukan sebuah penilaian yang dimana penilaian ini merupakan hasil dari media yang telah peneliti buat, tidak hanya penilaian saja akan tetapi peneliti juga melakukan evaluasi yang dilakukan dari tahap awal yaitu tahap pembuatan media pembelajaran hingga pada tahap akhir yaitu implementasi yang dimana pada tahap ini peneliti melakukannya dengan cara mewawancarai peserta didik tersebut. Beberapa tanggapan dari masing-masing responden.

Interviewer : Nah, anak anak selanjutnya disini ibuk akan menjelaskan materi pertama yang dimana materi pertama kita yaitu Pancasila, anak anak ibuk semuanya Nampak tidak gambar di atas?

Peserta Didik : Nampak Bu

Interviewer : Gambar apa itu Zidan ?

Zidan : Gambar burung Garuda bu

Interviewer : Iya benar sekali, jadi benar ya anak anak ini adalah gambar burung

garuda, yang dimana burung garuda ini lambing dari Pancasila kita, nah ada yang tau isi dari Pancasila?

Zidan : 1. Ketuhanan yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh raykat Indonesia

Interviewer : Nah, untuk materi selanjutnya disini ibu akan menjelaskan bagaimana cara kita menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara kita, tapi sebelum itu ibu mau nanya kepada anak anak ibu disini siapa disini yang suka membantu ibunya memasak?

Salwa : Saya bu, saya suka membantu mama kupas kupas bawang kalo mama masak

Interviewer satu : Wah bagus sekali Salwa, nah anak anak itu tadi merupakan salah

penerapan nilai-nilai Pancasila yang ke 2 ya. Ada contoh yang lain?

Zidan : Saya bu, saya kemarin membersihkan selokan depan rumah Bersama-sama dengan tetangga sekitar bu

Interviewer ya : Wah bagus sekali, nah itu namanya bergotong royong kerja bakti

Zidan, ini juga termasuk penerapan nilai, nilai Pancasila ke 2, nah contoh lain nih yang anak anak tau di negara kita?

Peserta didik : Pemilu bu

Interviewer : Nah iya bagus pemilu itu termasuk berdemokrasi ya nah itu merupakan contoh dari sila ke 4. Nah anak anak yang anak anak ibu sebutkan tadi itu semua betul ya, nah itu merupakan nilai-nilai

Pancasila sebagai dasar negara, sampai disini anak anak ibu paham?

Peserta Didik : Paham Bu.

Setelah peneliti melakukan simulasi terhadap implementasi media pembelajaran interaktif melalui powerpoint maka peneliti menyampaikan yaitu "bisa dilihat dari simulasi yang telah dilakukan bahwa pada saat proses kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dipahami saat peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif powerpont, proses pembelajaran akan lebih seru, lebih hidup, tidak membosankan, karna media pembelajarannya juga lebih menarik sehingga kegiatan proses pembelajarannya tidak monoton atau membosankan disaat peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru".

Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti makan dapat disimpulkan untuk penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Microsoft PowerPoint yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan sudah layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pembelajaran PPKn, serta media pembelajaran interaktif ini lebih efektif untuk meningkatkan konsentrasi pada saat proses pembelajaran peserta didik, selain itu juga dapat lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran merupakan semua yang berbentuk sebuah alat yang dimana alat tersebut dapat digunakan untuk memberikan sebuah informasi terkait bahan belajar yang dimana nantinya itu semua dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik seperti minat, perhatian, serta motivasi untuk mendapai suatu tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai manfaat untuk setiap proses pembelajarannya. Dapat dilihat sudah banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan agar dapat menciptakan kelancaran dalam proses pembelajaran tidak hanya itu media pembelajaran juga telah banyak digunakan untuk media agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Salah satu media pembelajaran yang sudah efektif untuk menjadi media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan aplikasi pada media pembelajaran interaktif Microsoft PowerPoint.

Keunggulan dalam media pembelajaran menggunakan powerpoint yaitu didalam powerpoint bisa menampilkan sebuah video, teks materi, animasi yang menarik, gambar yang menarik serta audio yang dimana ini sudah dilengkapi dengan sebuah alat pengontrol yang dimana alat tersebut dapat mempermudah diaplikasikan oleh pengguna. Selain hal itu powerpoint mempunyai keunggulan yang dimana keunggunlan dari powerpoint yaitu lebih praktis untuk digunakan, fitur yang telah disediakan juga tidak mempersulit pengguna.

Media pembelajaran menggunakan powerpoint yang telah dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE melalui tahapan-tahapan pengembangan Sukmadinata, (2021) yang dimana pada model ini terdapat 3 tahapan yaitu : 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan pada produk yang di teliti, 3) pengujian sebuah produk. Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik SD Negeri 09 Koto Luar. Hasil dan pengumpulan semua data penelitian dilakukan dengan cara simulasi secara lasung.

Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran PPKn merupakan Kurikulum merdeka. Yang dimana pada tahapan perancangan, peneliti memulai merancang untuk media pembelajaran yang interaktif, melalui powerpoint dengan mendesain gambar yang dimana rancangan desain ini akan diperlihatkan kepada peserta didik. Setelah itu tahapan pengembangan, yang dimana setelag melakukan tahapan perancangan untuk mendesain produk, pada tahapan ini dilakukan memasukan materi ke dalam powerpoint yang dimana materi tersebut sebelumnya sudah disepakati oleh peneliti sebelum di aplikasikan ke dalam powerpoint. Sebelum media pembelajaran interaktif ini di perlihatkan atau digunakan oleh peserta didik maka, penelitik terlebih dahulu melakukan uji coba terdapat sebuah produk yang telah dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam penelitian menyatakan bahwa untuk tingkat kelayakan dalam sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Miscrosoft Powerpoint, berdasarkan hasil pengujian oleh peneliti dan pendapat peserta didik bisa dikatakan layak untuk dijadikan media atau alat untuk pembelajaran pada peserta didik. Media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran peserta didik. Peserta didik terlihat menyukai serta dapat memahami materi yang disajikan didalam powerpoint secara interaktif yang telah di rancang dengan semangat dan antusias peserta didik. Media pembelajran interaktif yang dimana media pembelajaran

ini menggunakan powerpoint interaktif yang dimana media pembelajaran ini sudah melalui tahapan-tahapan rancangan serta tahapan uji coba dan wawancara kepada peserta didik yang dimana peserta didik menyatakan bahwasanya dengan menggunakan media powerpoint interaktif saat proses pembelajaran dapat menjadikan belajar mereka lebih seru, mengasyikan serta dapat meningkatkan motivasi semangat untuk mereka belajar. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat dismpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara interaktif dengan dibantu powerpoint yang dimana sudah dikembangkan dan layak untuk dapat mendukung proses pembelajaran PPKn dan lebih efektif agar dapat meningkatkan semangat dan konsentarsi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan memanfaatkan aplikasi powerpoint sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di Sekolah Dasar, hal tersebut juga memiliki dampak yang positif untuk pembelajaran, pada penelitian ini para guru diharapkan mampu untuk bisa menguasai secara maksimal untuk menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada saat proses pembelajaran dikelas maka hal tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada tingkatan Sekolah Dasar peran guru sangatlah dibutuhkan, dan penting serta sangat sangat berpengaruh untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat tercipta keberhasilan pada saat proses pembelajaran berlasung. Oleh sebab itu guru sangat perlu untuk memperluas wawasan mereka agar dapat memanfaatkan media pembelajaran secara interaktif termasul media pembelajaran powerpoint.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Alim. J.A., & Alpusari, M. (2022). Pengembangan video animasi materi bangun datar berbasis budaya Melayu di Sekolah Dasar. *Indonesia Journal of Sciene, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education, 1* (1), 45-60.

Dermawan, D. D., & Panji Maulana. (2023). Analisis Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementari Edukasia*, 1572.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan,* 3(1), 45-56

Nurhalizah, S. (2022). Tantangan Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru dan Siswa. *EDUKASINFO,*1-17. https://www.edukasinfo.com/2022.01/tantangan-pembelajaran-abad-21-bagi.html