

## **PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Titi Agustinah<sup>1</sup>, Sutrisna Wibawa<sup>2</sup>, Marzuki<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>1</sup>[titiagustinah12@guru.sd.belajar.id](mailto:titiagustinah12@guru.sd.belajar.id), <sup>2</sup>[trismagb@ustjogja.ac.id](mailto:trismagb@ustjogja.ac.id),

<sup>3</sup>[zuki1949@gmail.com](mailto:zuki1949@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Research This research aims to develop learning media in the form of interactive PowerPoint as a contextual-based digital media that is suitable for use in Civics learning for class VI elementary schools with material on the Application of Pancasila Values. This research is a type of research and development (Research and Development or RnD). The development model used is the DDD-E model. The research subjects included 1 material expert, 1 design and learning media expert, as well as class VI students, namely 3 students for individual trials and 9 students for small group trials. Data collection methods are interview, observation and questionnaire methods. Data analysis techniques are quantitative and qualitative descriptive analysis. Based on the results of data analysis, it was found that the results of the review from learning material experts obtained a score of 86.6% with good qualifications, learning design experts scored 93.3% with very good qualifications, learning media experts scored 93.3% with very good qualifications, individual trials were 91.6% with very good qualifications, and small group trials were 91.6% with very good qualifications. It was concluded that the learning media in the form of interactive PowerPoint as a contextual-based digital media for Class VI Civics learning in elementary schools is suitable for use in the learning process. The implication of this research is that contextually based interactive PowerPoint media can be used by students as a learning support tool.*

*Keywords: Development of Interactive, Contextual Powerpoint Media, Civics Learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual yang layak digunakan pada pembelajaran PKn untuk kelas VI sekolah dasar materi Penerapan Nilai Pancasila. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development atau RnD). Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E. Subjek penelitian meliputi 1 orang ahli materi, 1 orang ahli desain dan media pembelajaran, serta siswa kelas VI yaitu 3 orang siswa sebagai uji coba perorangan dan 9 orang siswa sebagai uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yaitu metode wawancara, observasi, dan kuisioner. Teknik analisis data yaitu, analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa hasil review dari ahli materi pembelajaran memperoleh skor sebesar 86,6% dengan kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran sebesar 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran sebesar 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, uji perorangan sebesar 91,6% dengan kualifikasi

sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa powerpoint interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar layak digunakan pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini yaitu media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual dapat digunakan oleh siswa sebagai alat penunjang pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Powerpoint, Kontekstual, Pembelajaran PKn

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bermanfaat untuk membangun insan yang menekankan pada manusia yang berharkat, bermartabat, bermoral, dan memiliki jati diri serta karakter tangguh baik dalam sikap mental, daya pikir maupun daya ciptanya. Namun demikian dalam proses pembelajarannya perlu memperhatikan pengembangan proses pembiasaan, kematangan moral, dan penguasaan pengetahuan kewarganegaraan untuk memperkuat pembangunan watak, seperti penghargaan (*respect*) dan tanggung jawab (*responsibility*) sebagai warga negara demokratis dan taat hukum (*democratic and lawfull*). Hal ini berarti pembentukan moralitas merupakan fokus yang perlu diwujudkan dalam pembelajaran. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, artinya seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun

mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan tampak dari perilaku belajar orang itu. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti : gaya belajar (visual dan auditif), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, lebih khusus lagi media pembelajaran. Strategi (media) pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa (Septy nurfadhillah, 2021). Satu inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigm tersebut adalah ditemukan dan diterapkannya model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual atau lebih tepat disebut Praktik Belajar.

Kondisi saat ini pendidik belum dapat memanfaatkan teknologi yang bisa menunjang proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas (Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah 2019) Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi penting karena memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan. Penyebab utama rendahnya kualitas pembelajaran adalah menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa bosan setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Maka dalam hal ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran (Fitri Amaliyah Batubara, S.Pd., M.Pd., Dr. Nurhalima Tambunan, M.Kom.I, Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I. 2023). Oleh sebab itu, penyelesaian yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dengan baik. Tersedianya teknologi dalam pendidikan dapat memunculkan inovasi baru. Guru dapat menginovasi media pembelajaran konvensional dengan media digital. Media pembelajaran digital tersebut contohnya seperti *powerpoint*.

Pada era teknologi informatika masa kini, visualisasi banyak berkembang dalam bentuk sajian audio visual atau yang lebih dikenal multimedia. Selain media pembelajaran konvensional, guru dapat menggunakan teknologi yang telah tersedia seperti pemanfaatan *powerpoint*. *Powerpoint* adalah aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer di bawah *Microsoft Office* (Azizah Indah Raianawati, Siska Meilani Lestari, Rizka Amalia 2022). Penyampaian atau memaparkan materi memakai bantuan *powerpoint* merupakan salah satu upaya guru untuk memberitahukan atau memaparkan tentang segala hal yang diringkas dan dikemas ke dalam beberapa slide, sehingga siswa yang menyimak lebih mudah menguasai penjelasan memakai teks gambar, grafik, suara, film dan sebagainya. Namun, guru perlu memahami setiap karakter siswa, sehingga guru dapat menampilkan materi menggunakan *powerpoint* yang dapat menunjang seluruh perbedaan dari gaya belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif sebagai media digital

berbasis kontekstual yang layak digunakan pada pembelajaran PKn untuk kelas VI sekolah dasar materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D). menurut Sugiyono (2016:407), *Research and Development* (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009 : 164), *Research and Development* (R & D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Dek Ngurah laba Laksana, Fransiskus

Xaverius Dolo 2023). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka *Research and Development* (R & D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Model yang dipakai pada pengembangan adalah DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Model ini diangkat karena sederhana dan tahapannya yang sistematis sehingga dapat menciptakan produk dengan mudah. Tahap evaluasi dimulai dari *decide* sampai *develop* sehingga pengembang dapat membuat revisi dan evaluasi secara terus menerus untuk menyempurnakan produk dan menghindari kekeliruan dalam membuat produk. Model DDD-E memiliki 4 tahapan yaitu tahap menetapkan (*decide*), tahap desain (*design*), tahap mengembangkan (*develop*), tahap evaluasi (*evaluate*). Tahap pertama dalam model DDD-E ini yaitu tahap menetapkan (*decide*). Tahap *decide* ini menetapkan tujuan pembelajaran yang akan digunakan,

menentukan tema atau ruang lingkup media yang akan dibuat, mengembangkan kemampuan prasyarat, dan menilai sumber daya.

Tahap kedua yakni tahap mendesain (*design*). Pada tahap ini kegiatan yang dikerjakan adalah membuat rangkuman isi dari produk *powerpoint* interaktif yang dikembangkan seperti membuat *outline konten*, *flowchart*, mendesain tampilan awal dari media yang dikembangkan dan juga membuat *storyboard*. Setelah itu tahap mengembangkan (*develop*) yaitu tahap pengembangan, kegiatan yang dijalankan pada tahap ini adalah mengembangkan media tersebut sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah diciptakan. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada model pembelajaran ini dilakukan pada setiap tahapan pengembangan yang dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Temon. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu satu orang ahli materi pembelajaran yaitu dosen pengampu mata kuliah PKn serta satu orang ahli desain dan media pembelajaran. Sedangkan subjek dari uji coba kepada siswa yaitu 3 orang siswa kelas VI untuk uji

coba perorangan dan 9 orang siswa kelas VI untuk uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan instrument angket untuk *review* para ahli dan uji coba siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis data kuantitatif adalah metode yang menganalisis data dalam bentuk persentase atau angka. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari laporan para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan menggunakan skala Likert.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran, komentar, wawancara dan lain-lain (Dewantara, P. A. K., & Abadi 2021). Analisis statistik deskriptif kemudian digunakan untuk menghitung persentase rata-rata hasil dari penilaian ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Kriteria konversi tingkat

pencapaian dengan skala 5 digunakan untuk menginformasikan pengambilan keputusan dan memberi makna pada data dari tinjauan ahli dan uji coba produk siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dibuat pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar. Desain media media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini menggunakan model pengembangan DDD-E. Tahap pertama adalah tahap *decide* atau menetapkan. Tahap ini melibatkan kegiatan untuk menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan topik dan ruang lingkup, mengembangkan keterampilan yang diperlukan, dan mengevaluasi sumber daya. Berdasarkan observasi di kelas VI SD Negeri Temon, diperoleh hasil bahwa guru menghadapi permasalahan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti rendahnya kualitas pembelajaran dan menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran

yang kurang menarik menyebabkan siswa bosan setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah menentukan topik dan ruang lingkup yang akan digunakan dalam pengembangan media tersebut yaitu mata pelajaran PKn dengan muatan penerapan nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

Untuk Berdasarkan pengamatan peneliti, di SD Negeri Temon, sebagian besar siswa kelas VI sudah memiliki *handphone* yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini dari rumah masing-masing atau bisa dilakukan di sekolah. selanjutnya, melaksanakan tahap evaluasi. Hasilnya, peneliti menemukan kesesuaian yang baik antara topik dan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah *desain*.

Tahap kedua adalah tahap *design* atau mendesain. Proses pertama pada kegiatan ini adalah membuat *outline content*. Pada tahap pembuatan *outline content*

diputuskan bahwa media ini akan mencakup media interaktif yang dikemas dengan gambar animasi, materi pembelajaran, suara latar, kuis dan kalimat motivasi. Selanjutnya, peneliti membuat *flowchart*, desain awal, kemudian membuat storyboard, menyiapkan alat evaluasi media, dan membuat RPP. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menjelaskan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, dengan menyusun RPP ini, langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis. Setelah melakukan tahap *design*, langkah selanjutnya adalah evaluasi. Hasil yang dicapai adalah tahap design telah memenuhi kebutuhan guru dan siswa, sehingga tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan dapat dilaksanakan.

Tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini produk yang telah di desain dan dirancang diproduksi sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Komponen yang disertakan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini antara lain teks, animasi, audio, dan video. Komponen tersebut dapat digabungkan menjadi satu kesatuan

dan dikorelasikan satu sama lain sehingga terciptalah media pembelajaran yang interaktif. Saat membuat produk ini, peneliti menggunakan aplikasi powerpoint yang merupakan program utama untuk membuat produk dan mengubahnya ke format PPSX. Selanjutnya dibuat video pembelajaran, dan kegiatan selanjutnya diberikan kepada ahli yaitu ahli materi pembelajaran, dosen yang mengampu mata pelajaran PKn, ahli desain dan media pembelajaran yaitu guru yang memiliki kualifikasi pada bidang pendidikan serta uji coba perorangan dibagikan kepada tiga siswa yaitu siswa dengan nilai PKn rendah, siswa dengan nilai PKn sedang, dan siswa dengan nilai PKn tertinggi. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa yaitu 3 siswa dengan nilai PKn rendah, 3 siswa dengan nilai PKn sedang, dan 3 siswa dengan nilai PKn tinggi. Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan setelah mendapat komentar dan saran dari ahli dan siswa dalam bentuk revisi. Hasil uji coba media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Persentase Hasil Uji Coba  
 Powerpoint Interaktif Berbasis  
 Kontekstual**

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Ahli Materi Pembelajaran	86,6%	Baik	Sedikit Direvisi
2	Ahli Desain Pembelajaran	93,3%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
3	Ahli Media Pembelajaran	93,3%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
4	Uji Coba Perorangan	91,6%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
5	Uji Coba Kelompok Kecil	91,6%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi

Nilai persentase berdasarkan hasil penilaian dari *review* ahli materi pembelajaran sebesar 86,6% yang menunjukkan kualifikasi baik. Penilaian oleh ahli media pembelajaran menghasilkan penilaian sebesar 93,3% termasuk dalam penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil *review* ahli desain pembelajaran tingkat skornya adalah 93,3% yang merupakan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan siswa memperoleh skor 91,6% dengan kualifikasi sangat baik. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 91,6% sehingga memenuhi kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan dengan ahli dan siswa disimpulkan untuk mengembangkan media

pembelajaran berupa powerpoint interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual untuk pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan uji kelayakan produk oleh para ahli terdapat saran dan masukan yang bertujuan untuk lebih meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Komentar dan masukan ahli mengenai media, serta hasil pengembangan produk media ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Komentar Uji Coba oleh  
 Para Ahli**

No	Subjek Uji Coba	Komentar
1	Ahli Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran dipersingkat
2	Ahli Desain Pembelajaran	Jadikan gambar pendukung di media lebih menarik dan perbaiki gambar yang digunakan dalam video pembelajaran.
3	Ahli Media Pembelajaran	Ubah kata kerja operasional yang digunakan dan hindari penggunaan bahasa kurang tepat di media

Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah *powerpoint* interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar yang telah melalui tahap *review*



dari para ahli yaitu ahli materi pembelajaran, desain dan media pembelajaran serta siswa melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil. Proses pengembangan media ini terkait dengan model DDD-E sehingga mempengaruhi kelayakan produk yang dihasilkan. Pengembangan produk dengan menggunakan tahapan model DDD-E dapat membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan model DDD-E mempunyai tahapan yang sistematis dan setiap tahapannya mencakup kegiatan evaluasi hingga pembuatan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah 2020) dan efektif digunakan dalam pengembangan produk untuk mencapai kualitas produk yang unggul (Nata, I. K. W., & Putra 2021). Berdasarkan hasil uji coba produk, ditetapkan bahwa produk media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai media digital berbasis kontekstual untuk pembelajaran PKn kelas VI sekolah dasar cocok baik dari segi

materi pembelajaran maupun dari segi proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Pertama, peneliti akan memperoleh kualifikasi baik pada materi pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual untuk pelajaran PKn kelas VI sekolah dasar. Saat membuat media, sangat penting bahwa kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menilai aspek konten, perlu untuk memperhatikan desain tujuan pembelajaran, kompetensi dan indikator pembelajaran (Ran, W., & Jinglu 2020). Media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini memuat pembelajaran PKn dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila yang membahas kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Mengaitkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran akan memastikan proses pembelajaran bagi guru dan siswa terfasilitasi dan dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Suryadin Hasyda, S.Pd.,M.Pd., Uslan, S.Pd.,M.Pd., Julhidayat Muhsam, S.Pd.,M.Pd., Abdul Syahril Muh. S.Pd.,M.Pd., Ummu Aiman, S.Pd., M.PPd.,

Kristoforus Dowa Bili,S.Pd. 2022). Hal ini untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada siswa relevan dengan kebutuhannya dan konsisten dengan ketentuan kurikulum. Media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan mencapai tujuan pembelajaran akan menghasilkan media yang berkualitas (Faisal Anwar, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah n.d.). Dalam menilai aspek materi pembelajaran pada media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini perlu diperhatikan kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, elemen-elemen ini saling berhubungan dan berinteraksi, memungkinkan peneliti membuat media *powerpoint* interaktif yang baik.

Selain itu juga menjelaskan konsep yang terdapat dalam media *powerpoint* secara konseptual dan sistematis. Materi yang disusun secara sistematis dan menjelaskan konsep yang benar akan membantu siswa lebih mudah memahami materi (Coles 2019). Disajikan dalam media

*powerpoint* yang interaktif, materi ini menghubungkan materi dengan kehidupan siswa sehari-hari dan memberikan makna kontekstual. Materi yang dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendekatan kontekstual bertujuan untuk menjadikan pembelajaran bermakna dan menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga merangsang keinginan belajar siswa dan sekaligus meningkatkan hasil belajarnya (Arini, N. L. P. D., & Agustika 2021). Penjelasan materi dalam media *powerpoint* interaktif ini dilakukan dengan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas VI sesuai kaidah bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan bahasa anak dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disajikan (Andriyani, N. L., & Suniasih 2021).

Kedua, dari segi desain pembelajaran, media pembelajaran *powerpoint* interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar mendapatkan kualifikasi yang sangat baik. Media *powerpoint* dirancang berdasarkan karakteristik siswa, dan dengan menyajikan materi

dalam format video dapat menarik perhatian serta meningkatkan semangat belajar siswa. Daya tarik media pembelajaran meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa (Heo, M., & Toomey 2020). Saat menyajikan materi dalam media tersebut, diberikan contoh-contoh yang relevan dengan situasi kehidupan nyata siswa. Materi memungkinkan peneliti menghubungkan materi dengan lingkungan siswa, memungkinkan siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati 2019).

Penerapan pendekatan kontekstual pada perancangan materi media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, medianya juga memuat soal-soal evaluasi yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan tentang penerapan nilai-nilai Pancasila (Kuswanto, J., & Radiansah 2018). Soal evaluasi yang dirancang dilengkapi dengan petunjuk penyelesaian soal, serta

umpan balik yang dapat diterima dari siswa. Petunjuk cara menjawab soal memudahkan siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa bimbingan orang lain. Umpan balik saat mengerjakan soal memungkinkan siswa menemukan cara pendekatan masalah, yang pada akhirnya dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Daryanes, F., & Ririen 2020).

Ketiga, memperoleh kualifikasi sangat baik dalam hal media pembelajaran berupa powerpoint interaktif sebagai media digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn kelas VI sekolah dasar. Ini merupakan media powerpoint yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar umumnya menyukai gambar dan suara yang menarik, serta senang bermain dengan kombinasi warna yang berbeda (Sukarini, K., & Manuaba 2021). Oleh karena itu, media memadukan gambar, audio, video pembelajaran dan animasi. Video pembelajaran yang terdapat pada media *powerpoint* mempunyai gambar yang menarik dan penjelasan yang jelas sehingga menurut ahli sangat bagus untuk memperoleh kualifikasi. Memotivasi siswa untuk

belajar dengan visual, audio, media interaktif, dan warna menarik. Dengan menjelaskan dengan gambar dan suara dapat mengonkretkan materi yang abstrak (Gellerstedt, M., Babaheidari, S. M., & Svensson 2018). Kualitas gambar, grafik, simbol dan ikon media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menyempurnakan materi (Bus, A. G., Neuman, S. B., & Roskos 2020). Selain itu, harmoni musik, keakuratan efek suara, dan latar belakang media *powerpoint* yang digunakan dapat dapat memberikan kontribusi terhadap suasana belajar yang lebih nyaman dan meningkatkan daya ingat siswa (Candra, O., Elfizon, E., Islami, S., & Yanto 2020). Kelebihan dari media *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini adalah mirip dengan aplikasi *online*, namun lebih praktis untuk siswa sekolah dasar karena merupakan media berbasis IT yang tidak bergantung pada internet. Selain itu, penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Lieung 2019). Selain itu, media ini

menggunakan pendekatan berbasis kontekstual yang memungkinkan siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam memahami apa yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran PKn. Media tersebut juga dirancang dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif yang artinya siswa menerima umpan balik secara langsung, sehingga media yang dikembangkan bersifat interaktif. Oleh karena itu, media tersebut dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Motivasi harus ada dalam media apapun untuk menciptakan media pembelajaran yang berkualitas, karena pembelajarandapat lebih bermakna bagi siswa jika termotivasi. Bukti hingga saat ini juga menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siiswa (Dewi, N. L. P. S., & Manuaba 2021). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif membantu peneliti mengkomunikasikan pembelajaran tertentu kepada siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran

(Rhamdan, D., Rindi, A. S. H., & Iting 2020).

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi, N. L. P. S., & Manuaba 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi, N. T., Sari, D. P., & Sari 2021). Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara kontekstual sangat cocok untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (Octavyanti, N. P. L., & Wulandari 2021). Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa penggunaan powerpoint interaktif dan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berformat *powerpoint* interaktif sebagai media

digital berbasis kontekstual pada pembelajaran PKn Kelas VI sekolah dasar dengan menerapkan model pengembangan DDD-E yang melalui tahap *decide, design, develop* dan *evaluate* telah menghasilkan media powerpoint interaktif yang dapat digunakan sebagai mediator dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. 2021. "Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade." *Journal of Education Technology* 5(1), 37. doi: <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Arini, N. L. P. D., & Agustika, G. N. S. 2021. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(1), 50–5. doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32357>.
- Azizah Indah Raianawati, Siska Meilani Lestari, Rizka Amalia, rana Gustian Nugraha. 2022. "Pengembangan Powerpoint Interaktif 'Hak Dan Kewajiban' Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 6

- N. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4180>. *Pengembangan Media Pembelajaran SD*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. 2019. "Kualitas Pembelajaran Kontekstual Siswa IPS Materi Program Linier Yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika." *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10(2), 186. doi: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Bus, A. G., Neuman, S. B., & Roskos, K. 2020. *Screens, Apps, and Digital Books for Young Children: The Promise of Multimedia*. *AERA Open*. Vols. 6(1), 1.
- Candra, O., Elfizon, E., Islami, S., & Yanto, D. T. P. 2020. "Penerapan Multimedia Interaktif Power Point Pada Mata Diklat Dasar Dan Pengukuran Listrik 4(2), 87." *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. doi: <https://doi.org/10.22373/crc.v4i2.6660>.
- Coles, A. 2019. "Facilitating the Use of Video with Teachers of Mathematics: Learning from Staying with the Detail." *International Journal of STEM Education* 6(1). doi: <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- Daryanes, F., & Ririen, D. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3(2), 172. doi: <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dek Ngurah Iba Laksana, Fransiskus Xaverius Dolo, Dimas Qondias. 2023. *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu : Pengembangan Media Pembelajaran SD*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Dewantara, P. A. K., & Abadi, I. B. G. S. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Masalah Sosial Yang Kontekstual Materi IPS Siswa Kelas IV." *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32820>.
- 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. doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>.
- Faisal Anwar, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, Komang Ayu Suseni. n.d. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* edited by V. R. Rahmi Mudia Alti. Makasar: CV Tohar Media.
- Fitri Amaliyah Batubara, S.Pd., M.Pd., Dr. Nurhalima Tambunan, M.Kom.I, Nanda Rahayu Agustia, S.Pd.I., M. Pd. n.d. *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point*. edited by Efitra. Bantul: PT Green Pustaka Indonesia.
- Gellerstedt, M., Babaheidari, S. M., & Svensson, L. 2018. "A First Step towards a Model for Teachers' Adoption of ICT Pedagogy in Schools." *Heliyon* 4(9), 786. doi:

- <https://doi.org/10.1016/J.HELIYO>  
N.2018.E00786.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Heo, M., & Toomey, N. 2020. "Learning with Multimedia: The Effects of Gender, Type of Multimedia Learning Resources, and Spatial Ability." *Computers and Education* 146, 10374. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1). doi: <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Lieung, K. W. 2019. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Musamus Journal of Primary Education* 073–082. doi: <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1465>.
- Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah, Ganang Lakshita H. .. 2019. *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. 2021. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. doi: <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Ran, W., & Jinglu, L. 2020. "The Design and Development of Digital Books for E-Learning. 2020 4th." *Intelligence and Virtual Reality, 51–55 International Conference on Artificial*. doi: <https://doi.org/10.1145/3439133.3439140>.
- Rhamdan, D., Rindi, A. S. H., & Iting, A. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Pada Materi Keseimbangan Ekosistem Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Di SDN 016 Tarakan." *Jurnal Borneo Humaniora* 1(2):35–42. doi: [https://doi.org/10.35334/borneo\\_humaniora.v3i1.1315](https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v3i1.1315).
- Septy nurfadhillah, M. P. dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. n.d. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. edited by Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. 2021. "Pengembangan Video

Animasi Pembelajaran Daring  
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas  
VI Sekolah Dasar.” *Jurnal*  
*Edutech Undiksha*, 9(1). doi:  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.

Suryadin Hasyda, S.Pd.,M.Pd.,  
Uslan, S.Pd.,M.Pd., Julhidayat  
Muhsam, S.Pd.,M.Pd., Abdul  
Syahril Muh. S.Pd.,M.Pd., Ummu  
Aiman, S.Pd., M.PPd.,  
Kristoforus Dowa Bili,S.Pd., M.  
Pd. 2022. *Pengembangan*  
*Pembelajaran Pendidikan*  
*Kewarganegaraan SD*. edited by  
Nanda Saputra. Aceh: Yayasan  
Penerbit Muhammad Zaini.

Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi,  
N. T., Sari, D. P., & Sari, D. P.  
2021. “Upaya Peningkatan Hasil  
Belajar PPKn Melalui  
Penggunaan Media  
Pembelajaran Powerpoint Pada  
Siswa Kelas VI C SD Negeri  
064025 Medan.” *Jurnal*  
*Pendidikan Dan Konseling* 11(1),  
155. doi:  
<https://doi.org/10.30829/al->