

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN WEBSITE SCRATCH PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Anugrah Bagi Sukma¹, Reinita², Hana Shilvia Iraqi³, Atri Walid⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹ anugrahbagisukma@gmail.com, ² reinita.rei04@gmail.com,

³ hanashilfia@fip.unp.ac.id, ⁴ atriwalidi@fis.unp.ac.id

ABSTRACT

Technological advancements in education encourage educators to utilize innovative learning media to foster an active and engaging learning process that enhances student learning outcomes. In reality, instruction in Pancasila Education at the elementary school level still relies heavily on printed textbooks and instructional videos, resulting in suboptimal student participation and motivation. This study aims to develop learning media in the form of an interactive PowerPoint presentation integrated with the Scratch website for the Pancasila Education subject for fifth-grade elementary students. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis involved assessing the media's validity, practicality, and effectiveness. The results indicate that the developed media achieved a "highly valid" rating based on assessments by subject matter, media, and language experts. Furthermore, the media was deemed highly practical based on teacher and student feedback and proved effective in improving learning outcomes, as evidenced by the increase in students scores following instruction. Based on these findings, the interactive PowerPoint media supported by the Scratch website is deemed suitable for use in Pancasila Education lessons for fifth-grade elementary students.

Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, Scratch, Pancasila Education, ADDIE.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan mendorong pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar proses belajar berlangsung secara aktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih banyak mengandalkan buku cetak dan video pembelajaran sehingga partisipasi serta motivasi belajar peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa PowerPoint Interaktif yang dipadukan dengan Website Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respons

guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, media dinilai sangat praktis berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Scratch, Pendidikan Pancasila, ADDIE.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang nyata dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kehadiran teknologi tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Sejalan dengan penerapan **Kurikulum Merdeka** serta pendekatan **Deep Learning**, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pemanfaatan media yang inovatif sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya secara mandiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang memengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, penggunaan media yang monoton cenderung membuat proses belajar kurang menarik sehingga peserta didik menjadi pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di **SD Negeri 01 Pauh Sangik, SD Negeri 02 Pauh Sangik, SD Negeri 01**

Suayan, dan SD Negeri 02 Suayan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila telah memanfaatkan berbagai perangkat, seperti laptop, proyektor, Smart TV, serta video pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan media tersebut belum mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara maksimal. Pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak dan video dari YouTube yang digunakan secara berulang, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh, kurang fokus, dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Analisis kebutuhan yang dilakukan juga memperlihatkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dengan tampilan animasi, permainan edukatif, serta aktivitas yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Di sisi lain, guru mengungkapkan masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media berbasis teknologi karena keterbatasan waktu maupun kemampuan dalam mendesain media digital. Kondisi tersebut menunjukkan

perlunya media pembelajaran yang mudah diterapkan oleh guru sekaligus mampu menarik minat belajar peserta didik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut adalah **PowerPoint Interaktif** yang dipadukan dengan **Website Scratch**. Microsoft PowerPoint memiliki berbagai fitur yang memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta navigasi interaktif sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik. Sementara itu, Scratch merupakan platform pemrograman visual yang memungkinkan pembuatan animasi, permainan edukatif, maupun simulasi sederhana tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Integrasi kedua media tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch mampu meningkatkan motivasi,

keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus mengembangkan **PowerPoint Interaktif** yang terintegrasi dengan **Website Scratch** pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media yang mengombinasikan kemudahan penggunaan Microsoft PowerPoint dengan interaktivitas Website Scratch pada materi **Keragaman Budaya Indonesiaku**.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran **PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch** yang memenuhi aspek **validitas, praktikalitas, dan efektivitas**, sehingga layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** yang berfokus pada pengembangan produk berupa media pembelajaran **PowerPoint Interaktif**

berbantuan **Website Scratch** untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan diharapkan memenuhi tiga aspek kualitas, yaitu **valid, praktis, dan efektif**, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Proses pengembangan mengacu pada model **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)** karena model ini menyediakan tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan suatu produk pembelajaran.

Tahap pertama adalah **Analysis (analisis)**. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara di **SD Negeri 01 Pauh Sangik, SD Negeri 02 Pauh Sangik, SD Negeri 01 Suayan, dan SD Negeri 02 Suayan**. Analisis difokuskan pada kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan video pembelajaran sehingga diperlukan media yang lebih interaktif untuk

meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah **Design (perancangan)**. Pada tahap ini disusun rancangan media berdasarkan **Capaian Pembelajaran (CP)** dan **Tujuan Pembelajaran (TP)** yang berlaku. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan storyboard, desain tampilan PowerPoint, pengaturan navigasi antarmenu, serta perancangan animasi dan kuis interaktif yang diintegrasikan melalui Website Scratch. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk para ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta perangkat tes **pretest** dan **posttest** yang akan digunakan pada tahap implementasi.

Tahap **Development (pengembangan)** dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh tiga kelompok validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan serta saran dari masing-masing validator dijadikan dasar untuk

melakukan perbaikan terhadap isi materi, tampilan media, maupun penggunaan bahasa hingga diperoleh media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan.

Selanjutnya, pada tahap **Implementation (implementasi)** media yang telah direvisi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar pada materi **Keragaman Budaya Indonesiaku**. Guru menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, guru dan peserta didik diminta mengisi angket respons sebagai dasar penilaian terhadap tingkat kepraktisan media. Selain itu, peserta didik mengikuti **posttest** untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah **Evaluation (evaluasi)**. Pada tahap ini dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap hasil pengembangan berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Evaluasi mencakup hasil validasi para ahli, hasil angket respons guru dan peserta didik, serta hasil tes belajar. Seluruh hasil evaluasi dianalisis untuk mengetahui

tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media, sekaligus menjadi dasar penyempurnaan produk sebelum dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas **validator ahli**, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta **guru kelas V** dan **peserta didik kelas V Sekolah Dasar** yang menjadi lokasi pelaksanaan uji coba. Pemilihan subjek tersebut bertujuan memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari aspek kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam mendukung pencapaian hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran PowerPoint Interaktif yang terintegrasi dengan Website Scratch sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Pengembangan media dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui tahapan tersebut, media dikembangkan secara bertahap sehingga setiap proses penyempurnaan menghasilkan produk yang semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

Media yang dikembangkan memadukan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, kuis interaktif, serta permainan edukatif yang dihubungkan melalui Website Scratch. Perpaduan berbagai elemen tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan penggunaan media konvensional yang hanya mengandalkan buku cetak atau video pembelajaran. Selain itu, media dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, maupun perangkat bergerak yang memiliki akses internet sehingga penggunaannya lebih fleksibel, baik pada saat pembelajaran di kelas

maupun ketika belajar secara mandiri di rumah.

2. Hasil Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan sebelum media diterapkan dalam pembelajaran dengan melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, tampilan, maupun penggunaan bahasa.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid. Penilaian pada aspek bahasa juga memperoleh persentase 95% dan termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, aspek media memperoleh nilai 100%, yang menunjukkan bahwa kualitas tampilan dan desain media berada pada kategori sangat valid.

Setelah dilakukan beberapa penyempurnaan berdasarkan masukan dari para validator, rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 97%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi persyaratan kelayakan

sehingga dapat digunakan pada tahap implementasi.

Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi beberapa aspek penting, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas visual yang menarik, kemudahan penggunaan, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Uji Praktikalitas

Aspek praktikalitas dievaluasi untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung, baik dari sudut pandang guru maupun peserta didik.

Pada tahap uji coba di SD Negeri 01 Suayan, media memperoleh persentase 100% berdasarkan penilaian guru, sedangkan respons peserta didik mencapai 92,7%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya, pada tahap penerapan di SD Negeri 01 Pauh Sangik dan SD Negeri 02 Pauh Sangik, respons guru tetap

memperoleh persentase 100%, sementara respons peserta didik juga mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

Tingginya tingkat praktikalitas juga menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang dipadukan dengan animasi, latihan soal, serta permainan edukatif berbasis Website Scratch. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan.

4. Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media dianalisis berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Pada tahap uji coba di SD Negeri 01 Suayan, rata-rata nilai pretest sebesar 65,45, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 82,73. Nilai N-Gain rata-rata sebesar

0,46 (46,36%), sedangkan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori efektif.

Pada tahap implementasi di SD Negeri 01 Pauh Sangik, nilai rata-rata pretest sebesar 61,67 meningkat menjadi 82,22 pada posttest. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,46 (45,93%), sedangkan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 88%. Berdasarkan hasil tersebut, media dinilai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Sementara itu, implementasi di SD Negeri 02 Pauh Sangik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%. Capaian tersebut semakin memperkuat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil uji efektivitas di ketiga sekolah memperlihatkan bahwa penggunaan PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari,

sebagaimana ditunjukkan oleh meningkatnya nilai hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Revisi Produk

Tahap revisi dilakukan berdasarkan berbagai masukan yang diberikan oleh para validator agar kualitas media semakin optimal sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Masukan dari ahli materi meliputi penyesuaian Capaian Pembelajaran (CP) sesuai Permendikbud Nomor 13 Tahun 2025, penyusunan Tujuan Pembelajaran (TP) yang diturunkan secara langsung dari CP, penyajian materi yang lebih rinci dan spesifik, serta penyempurnaan soal kuis agar mampu mencakup seluruh materi pembelajaran.

Pada aspek bahasa, ahli bahasa memberikan saran untuk memperbaiki kerapian penulisan paragraf melalui penyamaan batas kanan dan kiri (justify), sekaligus memastikan penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

Sementara itu, ahli media merekomendasikan penambahan musik latar (background),

penyempurnaan materi dan kuis, penambahan watermark pada profil media, serta perbaikan tampilan peta yang digunakan dalam materi pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran **PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch** yang dikembangkan telah memenuhi tiga indikator utama dalam penelitian pengembangan, yaitu **validitas, praktikalitas, dan efektivitas**. Ketiga indikator tersebut menjadi bukti bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Dari aspek **validitas**, media memperoleh rata-rata penilaian sebesar **97%**, yang termasuk dalam kategori **sangat valid**. Nilai tersebut berasal dari hasil penilaian ahli materi sebesar **95%**, ahli bahasa sebesar **95%**, dan ahli media sebesar **100%**. Capaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan bahasa dinilai mudah dipahami oleh

peserta didik sekolah dasar, sedangkan tampilan media memiliki kualitas visual yang menarik, sistem navigasi yang jelas, serta mudah dioperasikan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tahapan pengembangan menggunakan model **ADDIE** mampu menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Temuan tersebut memperkuat pendapat **Miftah dan Rokhman (2022)** yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berkualitas harus memenuhi beberapa aspek penting, meliputi kesesuaian materi, tampilan yang menarik, kemudahan penggunaan, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian **Saputri dan Salam (2024)** yang melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch memperoleh tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Aspek **praktikalitas** juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian guru mencapai **100%**, sedangkan respons peserta didik berada pada rentang **92,7% hingga**

100%. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudahan tersebut didukung oleh tampilan yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian materi yang diperkaya dengan gambar, animasi, audio, latihan soal, dan permainan interaktif. Kombinasi berbagai komponen tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif mengikuti setiap kegiatan belajar.

Selain memberikan kemudahan dalam penggunaan, media juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dibandingkan penggunaan buku cetak ataupun video pembelajaran yang selama ini digunakan. Integrasi antara **PowerPoint** dan **Website Scratch** memungkinkan guru menyajikan materi secara bertahap sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung melalui kuis maupun permainan edukatif. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong

keterlibatan peserta didik secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut selaras dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh **Bruner**, yang menegaskan bahwa pemahaman konsep akan lebih mudah terbentuk apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui representasi visual serta aktivitas yang melibatkan interaksi secara langsung. Media yang dikembangkan pada penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengeksplorasi materi melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Ditinjau dari aspek **efektivitas**, penggunaan media memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai **posttest** dibandingkan **pretest** pada setiap sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Tingkat ketuntasan belajar mencapai **90%** pada tahap uji coba, **88%** pada implementasi di **SD Negeri 01 Pauh Sangik**, serta **100%** pada implementasi di **SD Negeri 02**

Pauh Sangik. Di samping itu, rata-rata nilai **N-Gain** sebesar **0,46** termasuk dalam kategori **sedang**, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung melalui aktivitas interaktif yang tersedia pada media. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian ini mendukung temuan **Sudarno dan Madiun (2023)** yang menyatakan bahwa pemanfaatan Scratch dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian **Saputri dan Salam (2024)** juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch

mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbaiki hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media menggabungkan **Microsoft PowerPoint** dengan **Website Scratch**, sehingga guru dapat memanfaatkan aplikasi yang telah dikenal luas sekaligus memperoleh fitur interaktif dari Scratch tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang rumit. Kedua, media dirancang selaras dengan pendekatan **Deep Learning** pada **Kurikulum Merdeka**, sehingga proses pembelajaran tidak hanya menekankan penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketiga, media dapat diakses menggunakan komputer,

laptop, maupun telepon pintar yang terhubung ke internet, sehingga penggunaannya menjadi lebih fleksibel baik di lingkungan sekolah maupun saat belajar secara mandiri di rumah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa **PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch** tidak hanya memenuhi kriteria sebagai produk pengembangan yang layak digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulan tersebut terlihat dari tingginya tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang diperoleh selama proses penelitian. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama, yaitu valid, praktis, dan efektif.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95% pada aspek materi, 95% pada aspek bahasa, dan 100% pada aspek media dengan rata-rata keseluruhan 97%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas menunjukkan respons guru sebesar 100%, sedangkan respons peserta didik berada pada rentang 92,7%–100%, sehingga media termasuk kategori sangat praktis. Adapun hasil uji efektivitas menunjukkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90% pada tahap uji coba, 88% pada tahap penerapan di SD Negeri 01 Pauh Sangik, dan 100% pada tahap penerapan di SD Negeri 02 Pauh Sangik dengan nilai N-Gain rata-rata sekitar 0,46 (kategori sedang). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan Website Scratch layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Yahya, M. (2025). Deep learning dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Afifah, N., & Sulaeman, R. (2023). Perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 110–120.
- Fathoni, A., dkk. (2024). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–57.
- Farida, N., dkk. (2022). Pengukuran efektivitas media pembelajaran menggunakan N-Gain. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 156–165.
- Hutauruk, D., dkk. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2331–2342.
- Jaenudin, & Masfufah. (2025). Implementasi pendekatan

- Deep Learning pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 21–35.
- Kadir, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Scratch. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 98–110.
- Luthfiyyah, N., dkk. (2023). Scratch sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–58.
- Miftah, M., & Rokhman, F. (2022). Kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 99–108.
- Saputri, D., & Salam, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran PPKn berbantuan animasi Scratch pada materi memaknai peraturan perundang-undangan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 75–87.
- Sudarno, & Madiun. (2023). Pengaruh media pembelajaran Scratch terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 211–220.