

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS X SMA DI KOTA MALANG

Rizky Esa Aulia¹, Rosyid Al Atok², Gianto³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹rizky.esa.2531727@students.um.ac.id, ²a.rosyid.fis@um.ac.id,

³giantosmalabum@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the use of learning media in the learning process of Pancasila Education for tenth-grade senior high school students in Malang City and to determine students' responses and participation toward the use of interactive PowerPoint (PPT) learning media. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research was conducted at SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang involving tenth-grade students and a Pancasila Education teacher as research subjects. Data collection techniques included observation, documentation, questionnaires, and interviews. Data analysis used the Miles and Huberman model, consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of interactive PPT learning media had a positive impact on the Pancasila Education learning process. Students demonstrated positive responses because the learning media were considered attractive, easy to understand, and capable of increasing students' focus and learning motivation. In addition, the use of interactive PPT media improved students' participation in classroom activities, such as asking questions, answering questions, and engaging in classroom discussions. However, several obstacles were found, including excessive text in the PPT slides and technical problems with learning devices. Therefore, the development of more creative, interactive, and contextual learning media is needed to create a more effective and enjoyable learning process.

Keywords: learning media, interactive PowerPoint, Pancasila Education, student participation, digital learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMA di Kota Malang serta mengetahui respon dan partisipasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan subjek penelitian peserta didik kelas X dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PPT interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik menunjukkan respon yang baik karena media pembelajaran yang digunakan dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan fokus serta motivasi belajar.

Selain itu, penggunaan PPT interaktif juga meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelas. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti tampilan PPT yang terlalu banyak tulisan dan gangguan teknis pada perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, PPT interaktif, Pendidikan Pancasila, partisipasi peserta didik, pembelajaran digital.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses yang memfasilitasi penyampaian pengetahuan dari individu yang memiliki keahlian dan pengalaman kepada peserta didik (Kamarudin et al., 2023). Dalam pembelajaran, keaktifan siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan proses belajar. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan siswa yang pasif, kurang berpartisipasi, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa SMA Laboratorium UM adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yang membuat siswa cepat bosan. Oleh karena itu,

diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Sebagaimana terdapat dalam Undang – Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 35 yang menyatakan Bahwa “Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang di selenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar”. Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik apabila para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.

Mengacu pada fenomena di atas, maka proses pembelajaran Pengetahuan Sosial hendaknya menggunakan sebuah media yang dapat menunjang pembelajaran tersebut, salah satu di antaranya dengan memanfaatkan media

pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk segala sesuatu yang digunakan oleh siswa termasuk benda dan lingkungan di sekitar mereka yang dapat digunakan untuk belajar (Agustin, Dewi and Rifqi, 2025). Microsoft PowerPoint adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami konsep matematis yang di paparkan, khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, Microsoft PowerPoint juga mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar Pendidikan Pancasila yang dapat merepresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Salah satu penelitian yang relevan adalah studi yang dilakukan oleh (Gulo and Harefa, 2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media

pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi matematika SMP mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91% dengan kategori sangat baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMA di Kota Malang. Penelitian dilaksanakan di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan subjek penelitian peserta didik kelas X dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi terhadap keaktifan dan respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan PPT interaktif, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, serta dokumen pembelajaran yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui penggunaan media PPT interaktif serta respon dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang pada peserta didik kelas X dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, penyebaran angket kepada peserta didik, serta wawancara bersama guru pamong setelah proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi respon, partisipasi, dan keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan yang berada di bawah naungan Universitas Negeri Malang. Sekolah ini berlokasi di Jalan Bromo No. 16, Kecamatan Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Sebagai sekolah laboratorium milik Universitas Negeri Malang, SMA Laboratorium UM memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan pendidikan, penelitian, serta praktik pembelajaran inovatif. Sekolah ini juga sering menjadi tempat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bagi mahasiswa Universitas Negeri Malang sehingga proses pembelajaran di sekolah banyak menerapkan inovasi dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

SMA Laboratorium UM dikenal sebagai sekolah yang mengutamakan kualitas pendidikan akademik sekaligus pembentukan karakter peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi agar peserta didik mampu mengikuti perkembangan zaman serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Selain itu, sekolah juga menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan karakter positif lainnya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Untuk mendukung proses pembelajaran, SMA Laboratorium UM memiliki berbagai fasilitas yang cukup lengkap dan memadai. Ruang kelas di sekolah ini telah dilengkapi dengan LCD proyektor dan sarana pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Sekolah juga memiliki laboratorium komputer yang digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi serta laboratorium sains seperti laboratorium fisika, kimia, dan biologi untuk menunjang kegiatan praktikum peserta didik.

Dengan dukungan tenaga pendidik yang profesional serta fasilitas pembelajaran yang memadai, SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang menjadi salah satu sekolah yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan berkualitas. Sekolah ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga berupaya membentuk karakter, keterampilan,

dan kemampuan peserta didik agar siap menghadapi perkembangan pendidikan dan tantangan di masa depan.

Pada era digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) saat ini merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital sehingga memiliki tingkat literasi digital yang relatif tinggi dan terbiasa memperoleh informasi melalui berbagai media berbasis teknologi. Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih banyak

didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered learning). Metode tersebut cenderung menyebabkan peserta didik berperan secara pasif sehingga perhatian, motivasi, dan keaktifan belajar menjadi kurang optimal. Padahal, pembelajaran pada abad ke-21 menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui interaksi, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik digital sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang mudah diakses dan banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Microsoft PowerPoint. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan guru menyajikan

materi dalam bentuk slide dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, serta hyperlink. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan visual dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal saja.

Selain berfungsi sebagai media presentasi, PowerPoint juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan fitur hyperlink, trigger, action button, kuis interaktif, maupun integrasi dengan aplikasi pendukung lainnya. Penggunaan fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Keunggulan lainnya adalah kemudahan dalam pengoperasian, fleksibilitas untuk berbagai mata pelajaran, serta kemampuannya dalam menyajikan materi secara sistematis dan menarik

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Baharuddin dan Asmaun (2024) melaporkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian Saputri, Kartono, dan Salimi (2024) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, Lestari dan Andrijati (2024) menemukan bahwa pengembangan media PowerPoint yang dipadukan dengan Spring Suite mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik karena menyediakan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Penelitian Rafis dan Aini (2024) pada pembelajaran kimia tingkat SMA turut menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis inkuiri terbimbing memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang

tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital serta mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang telah diberikan kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif memperoleh respon yang positif dari sebagian besar siswa. Peserta didik menyatakan bahwa guru cukup sering menggunakan media PowerPoint selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah diterapkan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu penyampaian materi

di kelas. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan guru agar peserta didik tidak merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap perhatian dan ketertarikan peserta didik. Sebagian besar siswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa tampilan PowerPoint yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami materi pembelajaran. Penggunaan warna, gambar, poin-poin materi, serta animasi sederhana membuat penyampaian materi menjadi lebih jelas dan tidak monoton. Peserta didik terlihat lebih fokus ketika guru menampilkan materi menggunakan media visual dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah atau penjelasan lisan secara terus-menerus.

Temuan tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Indriani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih

mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, dan kondusif. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Dalam penelitian ini, penggunaan PowerPoint interaktif terbukti membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik karena materi disajikan secara lebih ringkas, sistematis, dan terstruktur. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, ikon, warna, animasi, serta navigasi interaktif memudahkan peserta didik dalam menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan contoh-contoh yang disajikan. Peserta didik tidak hanya membaca teks sebagai sumber informasi utama, tetapi juga memperoleh pemahaman melalui tampilan visual yang mampu memperjelas isi materi sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan PowerPoint interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adanya fitur-fitur interaktif, seperti tombol navigasi, kuis, maupun aktivitas berbasis hyperlink, mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Kondisi tersebut menciptakan proses pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), tetapi beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Temuan ini juga mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media visual interaktif mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Tampilan yang menarik dan terorganisasi dengan baik membantu peserta didik mempertahankan perhatian terhadap materi yang disampaikan sehingga

mereka lebih mudah mengikuti alur pembelajaran dari awal hingga akhir. Akibatnya, interaksi antara guru, media pembelajaran, dan peserta didik menjadi lebih optimal, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, keaktifan belajar, serta kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara keseluruhan.

Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan media PowerPoint interaktif juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran ketika guru menggunakan media PowerPoint interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi yang dikombinasikan dengan unsur visual, animasi, gambar, serta navigasi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara

aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak memberikan perhatian yang lebih besar terhadap penjelasan guru. Mereka lebih fokus mengamati materi yang ditampilkan pada slide, aktif mengikuti arahan guru, serta menunjukkan respons yang lebih baik ketika diberikan pertanyaan maupun kesempatan untuk berdiskusi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mampu meminimalkan kejenuhan belajar yang sering muncul pada pembelajaran yang bersifat konvensional. Variasi penyajian materi melalui elemen-elemen multimedia membantu mempertahankan konsentrasi peserta didik sehingga mereka tidak mudah kehilangan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Agustin et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Penggunaan

media pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya di kelas, peserta didik terlihat lebih antusias ketika guru menampilkan materi dengan desain visual yang menarik serta disertai contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan PowerPoint interaktif juga memberikan dampak terhadap partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelas. Beberapa peserta didik juga berani menyampaikan pendapat ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi Pendidikan Pancasila yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik.

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan media PowerPoint juga

membantu peserta didik mengingat materi lebih lama. Berdasarkan hasil angket, beberapa siswa menyampaikan bahwa materi yang disampaikan melalui PowerPoint lebih mudah diingat karena penyajiannya lebih menarik dan sistematis. Tampilan visual berupa gambar, warna, dan poin-poin materi membantu siswa memahami inti pembelajaran dengan lebih cepat dibandingkan hanya membaca materi dalam bentuk teks biasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual memiliki pengaruh terhadap daya tarik dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar.

Walaupun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan media PowerPoint interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh, sebagian peserta didik mengungkapkan bahwa tampilan PowerPoint pada beberapa bagian masih memuat teks yang relatif banyak sehingga mereka memerlukan waktu lebih lama untuk membaca dan memahami isi materi. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian peserta didik sesekali terpecah antara membaca

materi yang ditampilkan pada layar dengan mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya, tidak semua informasi yang disampaikan dapat diterima secara optimal oleh peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa penyusunan media PowerPoint perlu memperhatikan prinsip penyajian informasi yang sederhana, ringkas, dan proporsional agar peserta didik tidak mengalami beban kognitif yang berlebihan selama proses pembelajaran.

Selain aspek desain media, penelitian ini juga menemukan bahwa ketergantungan terhadap perangkat teknologi menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat kelancaran pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa kendala teknis, seperti audio yang tidak berfungsi dengan baik, gangguan saat melakukan share screen, maupun kendala pasokan listrik yang menyebabkan media pembelajaran tidak dapat digunakan secara optimal. Permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran sempat mengalami gangguan sehingga guru perlu melakukan penyesuaian terhadap strategi penyampaian materi agar

tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Meskipun kendala yang ditemukan tidak berlangsung dalam waktu yang lama, kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media yang dikembangkan, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan prasarana pendukung di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, guru perlu melakukan persiapan teknis sebelum pembelajaran dimulai, seperti memastikan perangkat keras dan perangkat lunak berfungsi dengan baik, menyiapkan cadangan media pembelajaran, serta memiliki alternatif metode penyampaian materi apabila terjadi kendala teknis. Dengan adanya langkah antisipatif tersebut, proses pembelajaran dapat tetap berlangsung secara efektif meskipun terjadi hambatan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan implementasi media PowerPoint interaktif tidak hanya bergantung pada desain media yang menarik, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta kesiapan infrastruktur teknologi yang tersedia.

Dengan demikian, optimalisasi penggunaan media PowerPoint perlu didukung oleh desain slide yang sesuai dengan prinsip multimedia, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai agar manfaat media dapat dirasakan secara maksimal oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong mata pelajaran Pendidikan Pancasila, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur dan komunikatif sehingga memudahkan peserta didik memahami materi serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama pembelajaran.

Guru pamong juga menilai bahwa PowerPoint (PPT) interaktif lebih efektif dibandingkan PowerPoint konvensional karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui pemanfaatan berbagai fitur multimedia. Penggunaan gambar, animasi, dan elemen visual lainnya membuat peserta didik lebih fokus, tidak mudah

jenuh, serta lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Yuliana et al. (2023) yang menyatakan bahwa PowerPoint dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti gambar, animasi, audio, video, serta navigasi interaktif, guru dapat menyajikan materi secara lebih komunikatif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, penggunaan PowerPoint interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Menurut guru pamong, karakteristik media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media harus disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan siswa di kelas. Guru pamong juga memberikan penilaian

bahwa PPT yang digunakan peneliti selama pembelajaran sudah cukup interaktif dan mampu mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun demikian, guru menyarankan agar media PPT dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif seperti audio visual, tombol interaktif, animasi, video pembelajaran, maupun gambar yang lebih menarik agar keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dapat meningkat. Selain itu, guru pamong menyarankan agar materi pembelajaran lebih dikaitkan dengan studi kasus yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Menurut guru, penggunaan contoh nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akan membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut penting karena pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pemahaman teori, tetapi juga pembentukan karakter dan sikap peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif terhadap perhatian, motivasi, pemahaman, dan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital perlu terus dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era perkembangan teknologi saat ini.

D. Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian yang menarik, sistematis, dan interaktif. Selain itu, penggunaan PPT interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi peserta didik selama pembelajaran

berlangsung. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti tampilan slide yang terlalu padat dan gangguan teknis dalam penggunaan media. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan PowerPoint interaktif tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Saran

Guru disarankan untuk mengembangkan PowerPoint yang lebih interaktif dengan memanfaatkan unsur multimedia, seperti video, animasi, gambar, dan studi kasus yang relevan. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis digital, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Baharuddin, B., & Asmaun, A. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset*

- HOTS Pendidikan Matematika, 4(3), 1241–1251.
- Gulo, S. and Harefa, A.O. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," 1(1), pp. 291–299.
- Kamarudin, S.M. et al. (2023) "Journal of Classroom Action Research," Journal of Classroom Action Research, 5(1), pp. 127–136. Available at: <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2236>.
- Lestari, B., & Andrijati, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis PowerPoint Dikombinasikan dengan iSpring Suite di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rafis, F. F., & Aini, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Sel Volta Kelas XII SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Saputri, A. G., Kartono, K., & Salimi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran IPAS. *Journal on Education*, 6(4), 18280–18287.