

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON UNTUK
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA ELEMEN NKRI DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Ryan Ocfa Chanda SP¹, Reinita², Desyandri³, Hana Shilfia Iraqi⁴

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

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

³desyandri@fip.unp.ac.id, ⁴hanashilfia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education instruction in elementary schools—specifically regarding the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) element—often relies on conventional media, which fails to adequately foster student engagement and learning motivation. This study aimed to develop a Powtoon-based animated video medium covering the topic "Recognizing Regional Characteristics" that is valid, practical, and effective for use in Grade V elementary school classrooms. A mixed-methods approach was employed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Trial subjects included Grade V students from two trial schools (SDN 02 Kampung Olo and SDN 19 Kampung Olo) and one research school (SDN 20 Kurao Pagang) within Cluster I, Nanggalo District, Padang City. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student practicality questionnaires, and pre- and post-tests, followed by descriptive quantitative and qualitative analysis. The results indicated that the media was highly valid based on assessments by subject matter experts (98.33%), linguists (97.5%), and media experts (100%). Practicality testing at the trial schools yielded a "highly practical" rating based on teacher (94%) and student (94.5%) responses. Effectiveness testing showed an increase in average student scores from 62.17 (pre-test) to 88.26 (post-test), with a learning mastery rate of 91.30% at the trial schools and 91.67% at the research school; both results fell into the "highly effective" category. It is concluded that the Powtoon animated video is a suitable alternative medium for teaching the NKRI element of Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: *learning media; Powtoon animated video; Pancasila Education; Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) element; ADDIE model*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), masih banyak diselenggarakan dengan media konvensional sehingga kurang mampu menumbuhkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media video animasi berbasis Powtoon pada materi Mengenal Karakteristik Wilayah yang valid,

praktis, dan efektif digunakan di kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba melibatkan peserta didik kelas V di dua sekolah uji coba (SDN 02 Kampung Olo dan SDN 19 Kampung Olo) serta satu sekolah penelitian (SDN 20 Kurao Pagang) di Gugus I Kecamatan Nanggalo, Kota Padang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes pretest-posttest, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (98,33%), ahli bahasa (97,5%), dan ahli media (100%). Uji praktikalitas pada sekolah uji coba memperoleh kategori sangat praktis dari respons guru (94%) dan peserta didik (94,5%). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 62,17 (pretest) menjadi 88,26 (posttest) dengan ketuntasan belajar 91,30% pada sekolah uji coba, dan ketuntasan 91,67% pada sekolah penelitian, keduanya berkategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi Powtoon layak dijadikan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran; video animasi Powtoon; Pendidikan Pancasila; elemen NKRI; model ADDIE.

A. Pendahuluan

Perkembangan era digital menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan transformasi, termasuk peralihan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 Reinita & Sспен, 2024). Salah satu pendekatan yang tengah dikembangkan dalam kebijakan kurikulum saat ini adalah pendekatan *deep learning*, yakni pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam pada cakupan materi yang lebih terfokus

sehingga peserta didik didorong terlibat aktif dalam mengeksplorasi topik yang dipelajari (Abdullah & Yahya, 2025). Pendekatan ini relevan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebab keberhasilan pembelajaran Pancasila tidak semata diukur dari penguasaan pengetahuan, tetapi juga dari penghayatan dan pengamalan nilai-nilai Pancasila oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, seperti gotong royong, musyawarah, dan keadilan.

Peran media pembelajaran menjadi kunci penting dalam

mewujudkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna. Media pembelajaran merupakan seluruh komponen, individu, objek, maupun lingkungan yang dimanfaatkan untuk mengomunikasikan pesan pembelajaran guna membangkitkan minat belajar peserta didik (Syadida, 2022). Ketersediaan media yang variatif dan berbasis teknologi terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, sehingga media pembelajaran harus terus disesuaikan dengan perkembangan zaman (Nuryadi & Widiatmaka, 2022). Salah satu aplikasi multimedia yang berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *Powtoon*, layanan pembuatan presentasi animasi berbasis daring yang menyediakan fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi, dan pengaturan lini masa yang mudah dioperasikan (Sukmanasa et al., 2020). Keunggulan *Powtoon* terletak pada kemudahan aksesnya karena hasil produksi dapat digunakan secara luring dalam bentuk presentasi maupun berkas PDF, serta dapat diputar ulang kapan saja melalui laptop maupun telepon pintar

(Pujilestari & Susila, 2020; Ningsih & Anggraini, 2022).

Fenomena empiris di lapangan menunjukkan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dengan praktik yang berlangsung di kelas. Observasi pendahuluan yang dilakukan pada Januari 2026 di empat sekolah dasar Gugus I Kecamatan Nanggalo, yaitu SD Negeri 20 Kurao Pagang, SD Negeri 06 Kampung Lapai, SD Negeri 02 Kampung Olo, dan SD Negeri 19 Kampung Olo, mengungkapkan bahwa keempat sekolah tersebut telah menerapkan kebijakan *deep learning*, namun pelaksanaannya belum diimbangi dengan pemanfaatan media berbasis teknologi. Guru masih cenderung mengandalkan buku paket dan gambar cetak karena keterbatasan keterampilan dalam merancang media berbasis teknologi informasi, meskipun sebagian sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti proyektor, televisi pintar, dan jaringan internet yang memadai. Kondisi ini berdampak pada suasana belajar yang monoton, rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, dan kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila,

khususnya elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Kajian terhadap penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* telah banyak diuji pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Pransiska dan Erita (2026) mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Pendidikan Pancasila kelas IV yang terbukti valid dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Wardana dkk. (2025) mengembangkan media video animasi wawasan kebangsaan untuk kelas III dengan hasil validasi sangat valid (91-95%) serta peningkatan hasil belajar dari rata-rata 65,6 menjadi 97,3. Solikhah dkk. (2025) mengembangkan media *Powtoon* pada materi keberagaman budaya berbasis kearifan lokal dengan validitas 88%, sedangkan Andriani dkk. (2025) mengembangkan video animasi interaktif berbasis *Powtoon* pada materi budaya demokrasi yang terbukti layak dan efektif. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum menyorot secara spesifik materi Mengenal Karakteristik Wilayah pada elemen NKRI kelas V sekolah dasar yang menjadi bagian

dari Kurikulum Merdeka, sekaligus belum mengintegrasikan pengembangan medianya dengan kerangka pembelajaran *deep learning*. Kesenjangan inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang mendasari penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian media video animasi *Powtoon* dengan materi elemen NKRI topik Mengenal Karakteristik Wilayah kelas V sekolah dasar dalam kerangka pembelajaran *deep learning*, serta pengujian kelayakannya secara komprehensif melalui tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada empat sekolah dasar di Gugus I Kecamatan Nanggalo, Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi *Powtoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI kelas V sekolah dasar; (2) mengukur tingkat kevalidan media yang dihasilkan; (3) mengukur tingkat kepraktisan media dari respons guru dan peserta didik; dan (4) mengukur tingkat keefektifan media terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan memberi

kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif, sekaligus menjadi rujukan empiris bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam merancang media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*), yaitu penggabungan data kualitatif dan kuantitatif dalam satu rangkaian penelitian agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif terhadap permasalahan yang dikaji (Azhari et al., 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang dipilih karena memiliki prosedur sistematis, tahapan yang jelas, dan telah banyak terbukti sesuai untuk mengembangkan produk pendidikan berupa media pembelajaran (Fayrus & Slamet, 2022; Yulianto, 2026). Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, sarana prasarana, dan

bahan ajar; tahap perancangan menghasilkan rancangan awal media; tahap pengembangan merealisasikan rancangan menjadi produk yang divalidasi ahli; tahap implementasi menerapkan produk pada subjek uji coba; dan tahap evaluasi mengukur kepraktisan serta keefektifan produk yang dihasilkan.

Studi pendahuluan dilaksanakan pada Januari 2026 melalui observasi dan wawancara di empat sekolah dasar Gugus I Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, yaitu SD Negeri 20 Kurao Pagang (15 Januari 2026), SD Negeri 06 Kampung Lapai (21 Januari 2026), SD Negeri 02 Kampung Olo (21 Januari 2026), dan SD Negeri 19 Kampung Olo (22 Januari 2026). Uji coba produk skala terbatas dilaksanakan pada Mei 2026 di dua sekolah uji coba, yaitu SD Negeri 02 Kampung Olo dan SD Negeri 19 Kampung Olo, dengan pertimbangan kedua sekolah telah menerapkan *deep learning*, memiliki sarana prasarana penunjang, serta bersedia menerima inovasi media pembelajaran. Uji coba pada skala yang lebih luas (sekolah penelitian) dilaksanakan di SD Negeri 20 Kurao Pagang.

Populasi penelitian adalah peserta didik kelas V pada keempat sekolah dasar tersebut, sedangkan sampel ditentukan secara purposif dengan melibatkan peserta didik kelas V di sekolah uji coba (11 peserta didik di SDN 02 Kampung Olo dan 12 peserta didik di SDN 19 Kampung Olo) serta 24 peserta didik kelas V di sekolah penelitian (SDN 20 Kurao Pagang), ditambah dua orang guru kelas V sebagai responden angket praktikalitas.

Teknik pengumpulan data terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara pada tahap studi pendahuluan untuk menggali kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Data kuantitatif diperoleh melalui tiga instrumen utama: (1) lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang disusun berdasarkan kisi-kisi indikator kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media (dimodifikasi dari Hendra et al., 2025); (2) angket praktikalitas untuk guru (15 pernyataan) dan peserta didik (10-13 pernyataan) yang mengukur tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan daya tarik media; serta (3)

soal pretest-posttest pilihan ganda pada materi Mengenal Karakteristik Wilayah untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Secara operasional, media pembelajaran dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat atau sarana yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Safitri et al., 2023); media *Powtoon* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi berupa layanan daring pembuatan video animasi dengan fitur animasi dan pengaturan lini masa yang mudah digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Sukmanasa et al., 2020); dan model ADDIE didefinisikan sebagai kerangka desain pembelajaran sistematis lima tahap yang digunakan untuk merancang serta mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif (Pradana & Wahyudi, 2025; Yulianto, 2026).

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui reduksi hasil observasi dan wawancara pada tahap analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Data kuantitatif dianalisis

dengan tiga teknik. Pertama, kevalidan media dihitung dengan rumus persentase validitas $V = (x/y) \times 100\%$, dengan x adalah skor yang diperoleh dan y adalah skor maksimal, kemudian nilai akhir dari beberapa validator dirata-ratakan dengan rumus $X = (\sum xi)/n$ (dimodifikasi dari Alamanda & Zainil, 2023). Kategori kevalidan diklasifikasikan menjadi lima interval, yaitu 81-100% (sangat valid), 61-80% (valid), 41-60% (cukup valid), 21-40% (kurang valid), dan 0-20% (sangat tidak valid). Kedua, kepraktisan media dianalisis secara deskriptif dengan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$, dengan R adalah skor perolehan dan SM adalah skor maksimal, menggunakan kategori interval yang sama seperti pada uji kevalidan namun dengan istilah praktis. Ketiga, keefektifan media dianalisis melalui peningkatan nilai pretest-posttest menggunakan rumus N-Gain serta persentase ketuntasan belajar klasikal, dengan kriteria: <40% (tidak efektif), 40-55% (kurang efektif), 56-75% (cukup efektif), dan $\geq 76\%$ (efektif) (Tanggur, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media video animasi *Powtoon* dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE secara sistematis dan berurutan. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara mengonfirmasi bahwa guru di empat sekolah belum memanfaatkan media berbasis teknologi informasi secara optimal dalam pembelajaran materi Mengetahui Karakteristik Wilayah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran berbasis IT yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Analisis kurikulum menegaskan kesesuaian pengembangan media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, sedangkan analisis karakteristik peserta didik menunjukkan kecenderungan gaya belajar bermain dan berkelompok. Analisis sarana prasarana memperlihatkan bahwa ketiga sekolah lokasi uji coba telah memiliki jaringan internet, televisi, dan proyektor

meskipun dengan jumlah yang bervariasi, sehingga secara teknis mendukung penerapan media berbasis video animasi.

Pada tahap perancangan, disusun rancangan media yang memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V serta materi Mengetahui Karakteristik Wilayah. Tahap pengembangan merealisasikan rancangan tersebut menjadi produk video animasi yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum diujicobakan. Tahap implementasi menerapkan produk pada dua sekolah uji coba dan satu sekolah penelitian, sedangkan tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif melalui pengukuran kepraktisan serta keefektifan produk akhir. Kelima tahapan yang saling berkesinambungan tersebut menjawab rumusan masalah pertama penelitian ini, yaitu diperolehnya gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai proses pengembangan media video animasi *Powtoon*.

2. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media video animasi *Powtoon*

dinyatakan sangat valid pada seluruh aspek yang dinilai. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Validasi	Skor Validasi Awal	Skor Validasi Akhir	Kategori Akhir
Materi	63,33%	98,33%	Sangat Valid
Bahasa	87,5%	97,5%	Sangat Valid
Media	97,5%	100%	Sangat Valid

Sumber: data primer 2026,

Peningkatan skor dari validasi tahap pertama ke tahap kedua pada ketiga aspek menunjukkan bahwa proses revisi berdasarkan masukan validator berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas media. Pada aspek materi, revisi difokuskan pada kedalaman materi, kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, dan keakuratan contoh yang disajikan. Pada aspek bahasa, perbaikan difokuskan pada kejelasan informasi serta ketepatan struktur kalimat agar lebih komunikatif bagi peserta didik sekolah dasar. Pada aspek media, penyempurnaan mencakup konsistensi tata letak dan kejelasan

panduan penggunaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pransiska dan Erita (2026) yang juga melaporkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Pendidikan Pancasila kelas IV dinyatakan valid dan layak digunakan setelah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media, serta relevan dengan temuan Wardana dkk. (2025) yang memperoleh skor validitas antara 91-95% pada pengembangan media serupa untuk kelas III. Konsistensi temuan pada berbagai jenjang kelas ini memperkuat argumen bahwa *Powtoon* merupakan platform yang cukup adaptif untuk memenuhi kriteria kevalidan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilaksanakan pada dua sekolah uji coba (SDN 02 Kampung Olo dan SDN 19 Kampung Olo) serta satu sekolah penelitian (SDN 20 Kurao Pagang) melalui angket respons guru dan peserta didik. Rekapitulasi hasil praktikalitas pada sekolah uji coba disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Media pada Sekolah Uji Coba

Respon den	Jumlah Respo nden	Skor Diper oleh	Skor Maksi mal	Persen tase	Kate gori
Guru	2	141	150	94%	Sang at Prakti s
Peserta Didik	24	1.134	1.200	94,5%	Sang at Prakti s
Jumlah	26	1.275	1.350	94,44%	Sang at Prakt is

Sumber: data primer 2026,

Pada sekolah penelitian (SDN 20 Kurao Pagang), hasil praktikalitas juga menunjukkan kategori sangat praktis, dengan respons guru mencapai 94% dan respons peserta didik mencapai 89,41% (skor 1.073 dari skor maksimal 1.200). Tingginya persentase praktikalitas dari kedua kelompok responden mengindikasikan bahwa media video animasi *Powtoon* mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik secara visual, serta membantu guru dalam mengelola suasana kelas yang lebih kondusif dan terarah. Bagi peserta didik, kombinasi animasi, gambar, dan audio pada media terbukti menumbuhkan rasa penasaran

sehingga mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Solikhah dkk. (2025) dan Andriani dkk. (2025) yang juga melaporkan tingkat kepraktisan tinggi pada pengembangan media *Powtoon* untuk materi Pendidikan Pancasila lainnya, sekaligus mengonfirmasi karakteristik *Powtoon* sebagai media yang tidak memerlukan instalasi khusus dan dapat diakses secara luring melalui berbagai perangkat (Pujilestari & Susila, 2020).

4. Hasil Uji Efektivitas

Keefektifan media diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest peserta didik. Rekapitulasi hasil uji efektivitas pada sekolah uji coba disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest pada Sekolah Uji Coba

Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Ketuntasan
SDN 02 Kampung Olo	11	60,91	90,91	90,91%

Sekolah	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Ketuntasan
SDN 19 Kampung Olo	12	63,33	85,83	91,67%
Jumlah	23	62,17	88,26	91,30%

Sumber: data primer 2026,

Pada sekolah penelitian (SDN 20 Kurao Pagang), 24 peserta didik mengikuti tes dengan rata-rata nilai pretest 60,83 dan posttest 85,42, serta persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria ketuntasan yang digunakan, baik hasil pada sekolah uji coba (91,30%) maupun sekolah penelitian (91,67%) berada pada kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media video animasi *Powtoon* efektif membantu peserta didik memahami materi Mengenal Karakteristik Wilayah dibandingkan sebelum media digunakan.

Keefektifan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang memadukan tampilan menarik dengan penyajian

materi yang konkret melalui animasi, gambar, dan contoh kontekstual dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Kombinasi stimulus audio dan visual pada *Powtoon* memudahkan peserta didik menyerap informasi (Ningsih & Anggraini, 2022), sehingga materi yang semula bersifat abstrak, seperti konsep karakteristik wilayah dan keberagaman kondisi geografis Indonesia, dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Wardana dkk. (2025) yang melaporkan peningkatan nilai rata-rata dari 65,6 menjadi 97,3 pada pengembangan media video animasi wawasan kebangsaan, serta memperkuat argumen bahwa media video animasi berbasis teknologi berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Hidayat et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu kependidikan dasar dengan menunjukkan bahwa integrasi media video animasi *Powtoon* dengan pendekatan *deep learning* dapat menjadi model pengembangan media yang layak direplikasi pada elemen atau materi

Pendidikan Pancasila lainnya. Kontribusi ini melengkapi kajian terdahulu yang umumnya berfokus pada satu jenjang atau satu materi tertentu, dengan memberikan bukti empiris pada konteks elemen NKRI kelas V yang menekankan penguatan wawasan kebangsaan dan kesadaran keutuhan wilayah negara.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian pada penelitian selanjutnya. Cakupan materi hanya terbatas pada topik Mengenal Karakteristik Wilayah sehingga belum mewakili keseluruhan materi Pendidikan Pancasila kelas V. Uji coba juga dilaksanakan pada skala terbatas di tiga sekolah dasar dalam satu gugus, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Selain itu, penggunaan media ini sangat bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan jaringan internet, serta belum mengukur dampak jangka panjang terhadap motivasi dan kemandirian belajar peserta didik.

Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan saran para validator.

- Ahli materi menyarankan Cek kembali CP dari permendikbud no 13 tahun 2025,TP diuraikan dari CP ,Materi dibuat lebih rinci dan spesifik,Quizz harus mencakup seluruh materi.
- Ahli bahasa menyarankan perhatikan persamaan rata kanan dan kiri pada pragraf Gunakan kesesuaian dalam pemakaian bahasa indonesia yang baik dan benar dengan EYD
- Ahli media menyarankan tambahkan musik backsound di media,perbaikan materi dan quizz,profil tambahkan watermark pada media,perhatikan peta pada materi

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.