

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER
POINT UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS II DI
SDN BANYURADEN**

Siti Nurul Hidayah¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²

Institusi/lembaga Penulis ¹Universitas PGRI Yogyakarta

Institusi / lembaga Penulis ² Universitas PGRI Yogyakarta

Alamat e-mail : ¹akusiti.hidayah23@gmail.com

Alamat e-mail : ²muhayat@upy.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine (1) the feasibility of developing a Microsoft PowerPoint-based interactive media product for the application of the Pancasila principles (PASILA) in Pancasila Education learning for second-grade students at Banyuraden Public Elementary School (2) the practicality of the PASILA product (3) the effectiveness of PASILA media in Pancasila Education learning for second-grade students at Banyuraden Public Elementary School. The research was conducted at Banyuraden Public Elementary School. The subjects were second-grade students, and the objects were the students' learning outcomes in Pancasila Education. This research was a development research (R&D) using the Borg and Gall method, modified from Sugiyono's, and consisted of 9 stages. The results of the PASILA media development research are as follows: (1) the development product was declared suitable for use with a percentage of media experts of 85.6% and material experts of 87%. (2) the development of Pasila interactive media is practically used in learning with a student response of 80% and a teacher response of 81.3%. (3) the development of Pasila interactive media is effective in improving student learning, as seen from the increase in the average score of 32.7 and the T-test with a sig. value of 0.001. Thus, it can be concluded that the Pasila interactive learning media created is suitable, practical, and effective for use in improving student learning in grade II Pancasila Education

Keywords: Pasila Interactive Learning Media, Student Achievement, Pancasila Education

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Kelayakan produk pengembangan media interaktif berbasis Microsoft Power Point penerapan sila-sila Pancasila (PASILA) pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Banyuraden (2) Kepraktisan produk PASILA (3) Keefektifan media PASILA pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri Banyuraden. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Banyuraden subyek penelitian yaitu siswa kelas II dan obyeknya adalah hasil dari belajar anak mata Pelajaran Pendidikan Pancasila siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan metode

Borg and Gall dan dimodifikasi dari Sugiyono terdiri dari 9 tahapan. Hasil penelitian pengembangan media PASILA sebagai berikut (1) produk pengembangan dinyatakan layak digunakan dengan presentase ahli media sebesar 85,6% dan ahli materi sebesar 87% (2) pengembangan media interaktif pasila praktis digunakan dalam pembelajaran dengan respon siswa 80% dan respon guru 81,3% (3) pengembangan media interaktif pasila efektif untuk meningkatkan belajar siswa, dapat dilihat dari peningkatan nilai rata rata sebesar 32,7 dan Uji T dengan nilai sig. sebesar 0,001. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pasila yang dibuat layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa di kelas II Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif Pasila, Prestasi Siswa, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong terjadinya perubahan, mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap perubahan dan perkembangan. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi bersinambungan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan di dunia Pendidikan. Menurut filsuf Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, dan tubuh anak secara utuh. Konsep utama menekankan pendidikan berpihak pada anak, dimana guru bertindak sebagai pengasuh yang memberi teladan *ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun akroso, tut wuri handayani*. Serta mempunyai prinsip asah, asih, dan asuh. Menurut Ki

Hajar Dewantara konsep pendidikan yang diberi nama “Tri Pusat Pendidikan”, yaitu suatu pelaksanaan pendidikan dengan melibatkan alam keluarga, alam perguruan, dan alam masyarakat untuk membentuk manusia-manusia unggul, berbudi pekerti, dan cerdas. (Tarigan et al., 2022).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 terkait dengan sistem pendidikan nasional yang dijelaskan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha dan rencana dalam mewujudkan proses belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan yang spiritual, kepribadian yang unggul, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Ada beberapa hal perubahan dalam pendidikan salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran menurut perangkatnya dibagi menjadi dua yaitu perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software). Software atau perangkat lunak adalah isi pesan yang disimpan pada material, media pembelajaran yang termasuk dalam jenis perangkat lunak yaitu isi pesan yang disimpan pada transparan OHP, kaset audio, akset video, film, slide dan sebagainya. Sedangkan Hardware atau perangkat keras adalah peralatan untuk menyampaikan pesan yang disimpan materials untuk disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran yang termasuk keras yaitu proyektor, OHP, proyektor film, video, tape recorder proyektor slide, kamera, komputer dan sebagainya. (Rohima, 2023).

Media interaktif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran saat di kelas. Penggunaan media interaktif ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga guru tidak monoton dalam mengajar di kelas. Media pembelajaran interaktif ini sehingga dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada materi penerapan sila-sila pancasila siswa cenderung pasif karena guru masih menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan pembelajaran monoton. Ketika guru menjelaskan, anak-anak mendengarkan dan mencatat materi. Selain itu guru hanya mengacu pada buku paket siswa dan tidak menggunakan media ketika menyampaikan materi hal tersebut juga menyebabkan anak tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas II di SDN Banyuraden yang terletak di dusun Dowangan, Balecatur, Gamping, Yogyakarta bahwa pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila dianggap sulit dan membosankan hal ini berpengaruh dengan prestasi siswa rendah yang dilihat dari antusias siswa tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari progres nilai harian, ulangan mingguan, ataupun dengan nilai semesteran yang tergolong belum mencapai ketuntasan. Dari hasil

belajar siswa pada muatan pembelajaran pendidikan pancasila materi pokok penerapan sila-sila pancasila yang peneliti peroleh dari wali kelas II SDN Banyuraden, nilai siswa kelas II masih banyak yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari 13 siswa sebanyak 3 siswa (40 %) yang mencapai ketuntasan mendapat nilai diatas rata-rata. Sedangkan sebanyak 10 siswa (60%) masih belum mencapai ketuntasan dikarenakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri Banyuraden 75. Belajar dapat dikatakan tuntas apabila seluruh siswa mampu mendapatkan nilai diatas rata-rata.

Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran multimedia dengan power point interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan belajar peserta didik di SD Negeri Banyuraden dan peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang berbeda yaitu pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dengan hal ini peneliti dapat memecahkan

permasalahan mengenai cara meningkatkan belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Peneliti melakukan pengembangan dengan menerapkan metode RnD dengan mengikuti jenis model Borg dan Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono. Menurut Danuri dan Siti Maisaroh (2019:302) didalam buku yang berjudul “Metodologi Penelitian Pengembangan” menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan serangkaian proses yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Lokasi penelitian di SD Negeri Banyuraden, Gamping, Sleman, pada Bulan Agustus-September tahun 2025. Subjek dalam uji validitas media interaktif terdiri dari dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media, guru yang ahli dalam bidang materi, dan peserta didik. Sementara itu, subyek dalam uji validitas tes melibatkan kelas II SD Negeri Banyuraden dengan keseluruhan siswa 13 orang kemudian uji terbatas dilaksanakan di SD Negeri Banyuraden melibatkan 5 siswa.

Subyek uji lapangan terdiri siswa dan guru kelas II.

Pada saat penelitian data disimpulkan melalui observasi, wawancara, mengisi angket, dan hasil belajar siswa. Hasil perolehan data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan dua pendekatan yaitu kualitatif deskripsi dan kuantitatif. Perolehan data yang akan dianalisis mencakup hasil perolehan nilai dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dengan metode pengembangan. Peneliti membuat dan menyempurnakan media yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pengembangan produk yang peneliti kembangkan masuk kedalam *Research and Deveompent* (R&D) peneliti mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media interaktif pasila bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mengenai materi penerapan sila-sila Pancasila mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

a. Hasil Penilaian Ahli Media

Produk media pasila yang sudah dibuat divalidasi oleh ahli

media. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan untuk uji coba lapangan. Validasi ahli media divalidasikan oleh bapa Hermawan Wahyu Setiadi, M.Pd., beliau adalah dosen Universitas PGRI Yogyakarta, penilaian validasi pada hari Kamis, 7 Agustus 2025 dan dinyatakan layak digunakan penelitian dengan saran. Berdasarkan penilaian, penilaian media terbagi menjadi tiga aspek penilaian yang terdiri dari aspek penilaian tampilan terdiri dari 10 nomor, aspek penilaian pemrograman terdiri dari 15 nomor Hasil keseluruhan nilai maksimum dari angket ahli media adalah 100. Berdasarkan analisis menyatakan bahwa skor perolehan berjumlah 107 dengan rata rata perolehan skor 85,6% jika dikonversi maka hasil berada pada interval 85%-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa para ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pasila yang dibuat sangat baik dan pantas untuk dipakai. Berikut adalah tabel angket ahli media

Tabel 1. Penilaian Angket Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan
1.	Aspek tampilan	72
2.	Aspek pemrograman	35
Total perolehan skor		107
Rata rata perolehan skor		85,6% atau 86%
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa skor perolehan berjumlah 107 dengan rata rata perolehan skor 85,6% jika dikonversi maka hasil terletak pada kisaran 85%-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pendapat ahli media, media pembelajaran interaktif pasila yang dihasilkan sangat baik dan pantas digunakan.

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi divalidasi oleh guru kelas II di SDN Banyuraden, beliau Bernama bapak Muslih, S.Pd., SD. Validasi ahli materi dilakukan

pada tanggal 2 September dan dinyatakan layak untuk digunakan dengan saran. Berdasarkan penilaian, penilaian Ahli materi terbagi menjadi dua penilaian, yaitu penilaian pembelajaran yang terdiri dari 10 nomor dan sisi isi yang juga terdiri dari 10 nomor. Hasil keseluruhan nilai maksimum ahli materi 100. Berdasarkan analisis hasil perolehan skor ahli materi diperoleh 87 dengan rata rata 87%. Apabila dikonversi berada pada kisaran 85%-100%, maka dapat disimpulkan bahwa menurut para ahli, materi dan media pembelajaran interaktif pasila yang dihasilkan sangat efektif digunakan. Tabel penilaian untuk Ahli Materi ini

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan
1.	Aspek Pembelajaran	44
2.	Aspek isi	43
Total perolehan skor		87
Rata rata perolehan skor		87%
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas hasil perolehan skor ahli materi diperoleh

dengan rata rata 87 %. Jika dikonversi berada kisaran 85%-100% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi, media pembelajaran interaktif pasila yang dihasilkan sangat baik digunakan.

c. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

1. Tes Hasil Belajar Siswa

Tes belajar siswa dilakukan dengan metode pretest dan posttest tujuannya untuk mengetahui adanya peningkatan belajar siswa pada materi penerapan sila-sila pancasila. Nilai siswa bisa memenuhi ketuntasan ditentukan dengan nilai minimal 75. Berikut analisis data peningkatan belajar siswa pada materi penerapan sila-sila pancasila di SD Negeri Banyuraden.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Post test
1.	AA	25	65
2.	AAS	40	85
3.	APN	45	70
4.	AVS	35	75
5.	AHM	55	75
6.	AAR	55	70
7.	AZAM	45	80
8.	BDV	40	75
9.	EDS	60	85
10.	MWS	50	75
11.	NA	35	85
12.	RAH	40	85
13.	YPN	45	70
Jumlah		570	995
Rata rata		43,8	76,5

Berdasarkan tabel diatas perbandingan nilai belajar siswa pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan 32,7. Nilai rata rata siswa setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran interaktif pasila pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dengan demikian media interaktif pasila yang digunakan efektif untuk siswa dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar nilai pretest dan posttest.

2. Hasil Uji Paired Sample T Test

Peneliti melakukan Uji Paired Sample. Uji *Paired Sample T Test* untuk menunjukkan sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. T Test untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pasila dan kemudian mengambil keputusan dalam penelitian ini. Menurut Sunarti dan Selly (2014) tidak dikatakan bahwa jumlah minimal subjek dalam melakukan Uji Paired Sample T Test sehingga dengan jumlah 13 siswa tetap dapat melakukan Uji Paired Sample T Test. Berikut Uji Paired Sample T Test.

Tabel 4. Pired Sample Ststistics

		Me an	N	Std. Deviat ion	Std. Error Mean
Pai r 1	PRET EST	43.8 462	13	9.6076 9	2.6646 9
	POST EST	76.5 385	13	6.8873 7	1.9102 1

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai deskriptif masing masing 493variable. Pretest mempunyai rata rata 43,8 dari 13 siswa dan posttest menunjukkan nilai rata rata 76,5 dari 13 ssiwa. Sehingg dapat disimpulkan bahwa pretets dan posttest mengalami perubahan yang signifikan. Jika dilihat dari hasil paired sample statistics nilai rata rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata rata pretestBerikut tabel paired sample statistics

Tabel 5. Paired SampleStatistics

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower Bound	Upper Bound	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1: PRETEST - POSTEST	-32.6538	16.91628	3.02946	-38.24077	-27.06685	-10.785	12	<.001	

Hasil Uji T Berpasangan menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti nilainya lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pancasila efektif

digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila dalam rangka meningkatkan prestasi siswa pada materi penerapan sila-sila Pancasila di kelas II.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan kesimpulan media pembelajaran interkatif pasila dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif pasila menggunakan langkah-langkah pengembangan dari Sugiyono dimodifikasi dari Bord & Gall, terdapat 10 langkah dalam pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi desain, uji coba pemakaian dan implementasi. Kelayakan media pembelajaran pasila dapat dilihat dari penilaian ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media 85,6 dengan kategori sangat baik dan penilaian ahli materi 87 dengan kategori sangat baik. Untuk itu, penilaian ahli materi dan ahli media, media pembelajaran interaktif pasila layak digunakan untuk pembelajaran.

2. Kepraktisan media dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa, respon guru memperoleh 81,3 dengan kategori baik dan respon siswa memperoleh nilai 80 dengan kategori baik.
3. Keefektifan media dapat dilihat dari nilai pretets dan posttest menyatakan bahwa adanya peningkatannya sebesar 32,7 .

DAFTAR PUSTAKA

- Danuri dan Siti Maisaroh. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Magdalina, dkk (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. Tangerang: Jurnal Bintang Pendidikan dan Sains
- Wahono, Joko dkk (2021). MODEL PEMBELAJARAN PPKN MELALUI PENDEKATAN KOMPREHENSIF. Universitas Cokroaminoto Yogyakarta.
- Khasanah, T.O. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Teks Percakapan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Gambar Di Kelas V SDN Pokoh I Ngemplak Sleman DIY Tahun Pelajaran 2014/2015. hlm 47
- Lubis. D.S. (2018). Pengembangan Multimedia Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit. *Journal of Chemistry, Education, and Science*. Vol 2 No 2, hlm 11-21.
- Putri, R.S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh. hlm 35-36.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(02 Desember), 109-121.
- Saptomo, W. L.Y. (2018). *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*. Semarang: BP- UNISBANK
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Septiani, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17.
- Setyosari, punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan*

Pengembangan Edisi Keempat. Jakarta: Prenadamedia Group.

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). 187-200.

Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12 (1), 13-27

Supriyono. (2018) Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5 (1) 43-48

Dini, Sugiarti. Dkk. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 835

Syamsudin M, Dkk. (2009). Buku Pendidikan Pancasila Menempatkan Pancasila Dalam Konteks Keislaman Dan Keindonesiaan: Yogyakarta, Kreasi total media.

Kaelan. (2016). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta. Paradigma

Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar: Gorontalo. Pasca

Sarjana Universitas Negeri Gorontalo

Harahap, Neni Fitriani. Dkk, (2001). Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. Universitas Labuhanbatu Indonesia IJB Publication.

Julita, Irma. Dkk (2025). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Padang, Sumatera Barat. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*. Vol. Nomor 3 (3) 2025

Nainggola, Monica Gabriela. Dkk (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. Sumatera Utara. *Jurnal Yudistira*. Vol. Nomor 2 Juli 2024.

Indardi, Medi Dwi. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online Melalui Penghargaan dan Hukuman. Semarang. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana.

Suparman, Dkk (2023). Upaya Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Mataram. *Jurnal Basicedu*. Nomor 7 vol. 6 Tahun 2023 halaman 3950-3958.

Perdana, I Putu Aditya & Valentina, Tience Debora. (2022). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Motivasi

Belajar Siswa Sekolah Dasar:
Literature Review, Syntax
Literate: Jurnal Ilmiah
Indonesia (7)12

Dewi, O & Wahyudi, U. (2023).
Pengembangan Vidio
Pembelajaran
Menggunakan Kinemaster
Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa. Yogyakarta:
Jurnal Skripta No. 2 Vol 9
2023.

Oktaviasari, D & Wahyudi, U. (2024).
Pengembangan Media
HANBAN (Hak dan
Kewajiban) Berbasis Adobe
Animate Untuk
Meningkatkan Prestasi
Belajar Pancasila Siswa Kelas
IV. Yogyakarta: Jurnal Ilmiah
PGSD FKIP Universitas Mandiri.
No. 2 Vol. 10