



Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar

Ranti Ranti¹, Eddy Noviana², Munjiatun Munjiatun³, Guslinda Guslinda⁴

¹⁻⁴PGSD FKIP Universitas Riau, Indonesia

Korespondensi penulis : ranti1328@student.unri.ac.id

Abstract. *This study evaluates the feasibility of the interactive PowerPoint media *Profil Pelajar Pancasila* for 5th-grade elementary school students. Using the Borg & Gall Research and Development (R&D) model, data were collected through surveys, interviews, questionnaires, and validation sheets, analyzed both quantitatively and qualitatively. Media expert validation scored 92, averaging 4.84 (96.84%, "Highly Feasible"). Material expert validation scored 49, averaging 4.08 (81.67%, "Highly Feasible"). Student feedback showed 68% (17 students) rated the media as "Highly Feasible" with scores above 80%, while 32% (8 students) rated it "Feasible," with scores from 61.33% to 78.67%. The overall score was 1609, with an average percentage of 85.71%, categorized as "Highly Feasible." Teachers gave similarly positive evaluations. Teacher 1 scored 81 (95.29%), and Teacher 2 scored 69 (81.18%), both rated as "Highly Feasible." In conclusion, the interactive PowerPoint media *Profil Pelajar Pancasila* is deemed "Highly Feasible" by media and material experts, students, and teachers, proving its effectiveness and suitability for elementary education. Keywords: PowerPoint, Interactive Media, Pancasila Student Profile.*

Keywords: PowerPoint, Interactive, Media, Student.

Abstrak. Penelitian ini mendeskripsikan kelayakan media interaktif PowerPoint *Profil Pelajar Pancasila* untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan model Research and Development Borg & Gall. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, angket, dan lembar validasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 92 dengan rata-rata 4,84 dan persentase 96,84%, yang termasuk kategori "Sangat Layak." Validasi ahli materi memperoleh skor 49 dengan rata-rata 4,08 dan persentase 81,67%, juga masuk kategori "Sangat Layak." Sebanyak 17 siswa (68%) menilai media "Sangat Layak" dengan persentase di atas 80%, sedangkan 8 siswa (32%) menilai "Layak" dengan persentase 61,33%-78,67%. Total skor adalah 1609, dengan rata-rata 85,71%, tergolong "Sangat Layak." Penilaian guru menunjukkan hasil serupa. Guru 1 memberikan nilai 81 (95,29%), dan Guru 2 memberikan nilai 69 (81,18%), keduanya dalam kategori "Sangat Layak." Kesimpulannya, media interaktif PowerPoint *Profil Pelajar Pancasila* dinilai "Sangat Layak" dari segi media, materi, siswa, dan guru, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: PowerPoint, Media, Interaktif, Pelajar.

1. LATAR BELAKANG

Dinamika perubahan zaman, terutama dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka Belajar, pemerintah menekankan urgensi pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga interaktif (Wibowo, 2023). Langkah ini diambil untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi-materi, terutama di lingkungan sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di kelas dapat membantu menciptakan suasana belajar lebih menarik juga partisipatif, terutama pada tingkat sekolah dasar di mana anak-anak berada dalam fase pembelajaran yang sangat kritis (Sapitri dkk., 2021). *PowerPoint* sebagai media pembelajaran visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan gambar, teks, dan elemen-elemen multimedia lainnya (Damitri, 2020). Oleh karena itu,

pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint* pembelajaran di SD dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa.

Menggali potensi pengembangan media pembelajaran, media interaktif berbasis *PowerPoint* muncul sebagai alat yang menjanjikan. *PowerPoint*, sebagai perangkat lunak presentasi visual, memberikan fleksibilitas untuk mengintegrasikan elemen multimedia, gambar, dan teks secara harmonis (Sholichah dkk., 2023). Keunggulan ini membuka peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, menggairahkan minat siswa, dan meningkatkan retensi informasi.

Tidak hanya sebagai alat penyajian informasi, *PowerPoint* juga memungkinkan integrasi multimedia seperti audio dan video, yang membuka peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Penggunaan elemen multimedia ini dapat memberikan variasi dalam penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Struktur slide yang berurutan, guru bisa merancang pembelajaran terorganisir dengan baik, memandu peserta didik melalui konsep-konsep kompleks dengan lebih mudah.

Kemudahan penggunaan *PowerPoint* menjadi nilai tambah yang signifikan. Antarmuka yang ramah pengguna memungkinkan guru dengan cepat mempersiapkan dan menyajikan materi pembelajaran tanpa kendala teknis yang berarti. Kemampuan untuk membuat elemen-elemen interaktif, seperti tombol navigasi dan tautan, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. *PowerPoint* juga memberikan fleksibilitas desain yang memungkinkan personalisasi presentasi sesuai dengan preferensi pengajar (Rozie & Pratikno, 2023).

Lebih jauh lagi, penggunaan media interaktif tidak hanya memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan anak-anak dalam memahami, menganalisis, dan menyampaikan ide dengan cara yang kreatif (Dananjaya, 2023). Melalui media interaktif berbasis *PowerPoint*, diharapkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dapat bertransisi menjadi pengalaman yang lebih menarik dan relevan dengan dunia modern, sesuai dengan cita-cita pemerintah untuk menciptakan generasi yang lebih cerdas, kritis, dan berwawasan.

Dalam konteks ini, SDN 138 Pekanbaru diidentifikasi sebagai salah satu sekolah yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan observasi awal peneliti, masih rendahnya minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pancasila di SDN 138 Pekanbaru. Hal ini dikarenakan kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran yang digunakan oleh Guru, sehingga siswa tidak bersemangat untuk

memahami ide-ide Pancasila dengan baik. Siswa juga terkadang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak Pancasila. Metode pengajaran yang konvensional sangat tidak efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Meskipun teknologi menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, akan tetapi SDN 138 Pekanbaru kurang memanfaatkan teknologi dalam konteks pembelajaran yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Melalui pengembangan media interaktif berbasis *PowerPoint*, diharapkan dapat membantu meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Beberapa pertimbangan yang mendasari pemilihan SDN 138 Pekanbaru sebagai lokasi penelitian meliputi karakteristik siswa, tingkat prestasi belajar, serta dukungan dari pihak sekolah dalam menerapkan inovasi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media interaktif, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa juga memberikan dampak positif dalam membentuk karakter anak-anak sebagai warga negara yang baik.

Penelitian ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, yang mengutamakan pemberian kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar mereka (Nengsih dkk., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media interaktif *PowerPoint* untuk pembelajaran di SDN 138 Pekanbaru diharapkan dapat menjadi suatu kontribusi nyata dalam mendukung visi Kurikulum Merdeka Belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, kreatif, dan efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk yang memiliki kemampuan menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pemikiran, emosi, dan keinginan siswa untuk menghasilkan proses belajar yang mendorong akuisisi informasi baru (Alim dkk., 2022). Hal ini bertujuan untuk mencapai pembelajaran secara efektif (Hamid & Ramdhani, 2020).

Selanjutnya, istilah "interaktif" merujuk pada proses pemberdayaan siswa untuk mengontrol lingkungan belajar mereka sendiri, terutama dalam konsep pembelajaran menggunakan komputer. Pada tingkat ini, interaktivitas tidak hanya terkait dengan perangkat keras (*hardware*), melainkan lebih berfokus pada bagaimana siswa merespons

stimulus yang muncul di layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat dipengaruhi dengan tingkat kecanggihan program komputer yang digunakan (Witri dkk., 2018).

Diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif, mengingat keunggulan yang dimilikinya dalam memberikan interaksi yang lebih luas. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran menjadi lebih personal, sesuai dengan kebutuhan dari berbagai strategi pembelajaran yang beragam (Harahap dkk., 2022).

PowerPoint (PPT)

PowerPoint adalah perangkat lunak aplikasi yang umum digunakan untuk berbagai keperluan presentasi, baik itu dalam seminar, promosi produk, atau kegiatan lain yang melibatkan sejumlah peserta (Muthoharoh, 2019). Namun, belakangan ini, penggunaan presentasi tidak terbatas hanya pada acara-acara besar yang melibatkan banyak peserta. Penggunaan presentasi telah meluas ke interaksi langsung antara individu, seperti antara mahasiswa dan dosen, atau antara pihak pemasaran dengan konsumen, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa cara presentasi yang hanya melibatkan komunikasi lisan tidak lagi memadai, melainkan harus didukung oleh visualisasi, yang salah satunya dapat dilakukan melalui penggunaan *PowerPoint* (Permanda dkk., 2017).

Bagi individu yang menggunakan komputer, Microsoft *PowerPoint* merupakan aplikasi yang umumnya digunakan, terutama saat melakukan presentasi. Microsoft *PowerPoint* adalah perangkat lunak yang dapat menolong dalam pembuatan presentasi yang efektif, profesional, juga mudah digunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai unsur media, berupa teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi, sehingga dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik (Nuraini & Utama, 2020). Media pembelajaran interaktif dalam bentuk *PowerPoint* ini berisi slide yang mengandung *hyperlink*, memungkinkan terjadinya interaktivitas di dalamnya.

Profil Pelajar Pancasila

Profil pelajar Pancasila menggambarkan keterampilan karakter yang dimiliki oleh pelajar di Indonesia (Zuriah & Sunaryo, 2022).. Harapannya, pelajar Indonesia memiliki kompetensi global serta perilaku yang sesuai dengan nilai moral dalam Pancasila. Ini merupakan konsep baru dari pemerintah dalam membentuk karakter para pelajar . Profil ini menjadi representasi dari upaya pembangunan karakter bagi pelajar di Indonesia, dengan menyertakan dasar moral Pancasila sebagai landasan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada mereka.

Profil pelajar Pancasila telah dibuat dan disesuaikan dengan konstitusi yang menetapkan fungsi, peran, dan tujuan pendidikan nasional. Profil ini mencakup karakter-karakter yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Pancasila, serta memberikan gambaran tentang kemampuan dan kompetensi peserta didik sebagai karakter yang mewakili pelajar Indonesia. Di dalamnya, terdapat daftar karakter dan keterampilan yang sesuai pada nilai-nilai moral, penting untuk ditanamkan kepada siswa melalui pendidikan karakter. Menyesuaikan pendidikan karakter dengan nilai moral Pancasila sangat diperlukan, mengingat Pancasila merupakan ideologi negara Indonesia. Hal ini memperkuat identitas bangsa kita dengan menjadikan pelajar sebagai pembawa ideologi Pancasila.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada studi ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan R&D Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 4, yaitu: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi. Instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan berbagai teknik, termasuk survei, wawancara, angket, dan lembar validasi. Dua metode analisis data yang diterapkan dalam pengembangan produk ini melibatkan: 1) analisis deskriptif kualitatif, dan 2) analisis statistik deskriptif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini diawali dengan melakukan tinjauan standar isi dengan cara membuat pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

2) Tahap Perencanaan

Tahap kedua ini terdiri dilakukan dengan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran interak. Selesai kis-kisi dibuat lalu dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan berbagai teknik, termasuk survei, wawancara, angket, juga lembar validasi.

3) Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dimulai dengan perencanaan serta penentuan materi. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

a) Halaman Home



Gambar 1 Halaman Home

Halaman ini memiliki desain sederhana namun menarik, dengan latar krem dan dekorasi seperti rak buku serta blok ABC. Papan tulis di tengah menjadi fokus utama, dilengkapi tombol navigasi vertikal menuju "Judul," "Materi," dan "Quiz."

b) Halaman Petunjuk



Gambar 2 Halaman Petunjuk

Berisi panduan penggunaan dengan latar oranye dan elemen dekoratif seperti bendera warna-warni. Tersedia tombol navigasi "Kembali Ke Menu," "Start," dan "Materi," untuk kemudahan pengguna.

c) Halaman Pembuka



Gambar 3 Halaman Pembuka

Dirancang penuh warna dengan elemen dekoratif seperti tanaman dan rak heksagonal. Diagram lingkaran di papan tulis menampilkan elemen kunci Profil Pelajar Pancasila, dilengkapi tombol "Start" untuk memulai pembelajaran.

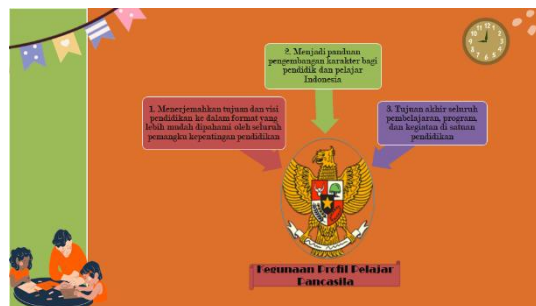
d) Halaman Materi Profil Pelajar Pancasila



Gambar 4 Halaman Materi Profil Pelajar Pancasila

Menjelaskan konsep Profil Pelajar Pancasila, lengkap dengan latar pola merah-putih yang menyerupai bendera Indonesia, memperkuat pesan nasionalisme.

e) Halaman Kegunaan Profil Pelajar Pancasila



Gambar 5 Halaman Kegunaan Profil Pelajar Pancasila

Menyoroti manfaat dari Profil Pelajar Pancasila, seperti menjadi panduan pengembangan karakter. Latar oranye-hijau dihiasi lambang Garuda dan ilustrasi anak-anak belajar.

f) Halaman Dimensi Profil Pelajar Pancasila



Gambar 6 Halaman Dimensi Profil Pelajar Pancasila

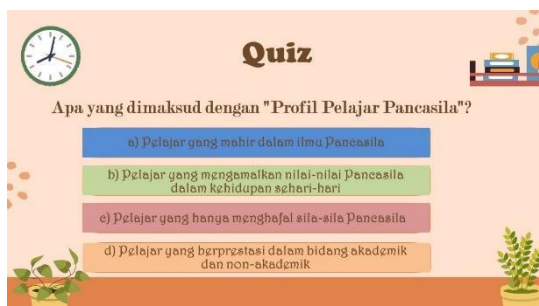
Menampilkan representasi grafis keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu spiritualitas, gotong-royong, dan kreativitas, dengan warna pastel yang mendukung suasana edukatif.

g) 7–12. Halaman Dimensi 1–6

Setiap dimensi diuraikan melalui teks dan ilustrasi:

- i. Dimensi 1: Beriman dan bertakwa dengan ilustrasi kegiatan sholat serta gotong royong.
- ii. Dimensi 2: Mandiri, ditampilkan dengan visual siswa yang merencanakan pembelajaran.
- iii. Dimensi 3: Gotong royong, dengan ilustrasi siswa bekerja sama membersihkan lingkungan.
- iv. Dimensi 4: Berkebinekaan global, menonjolkan keberagaman budaya melalui komunikasi efektif.
- v. Dimensi 5: Bernalar kritis, mengajarkan refleksi dan pengambilan keputusan melalui SmartArt.
- vi. Dimensi 6: Kreativitas, menampilkan siswa yang melukis, mendesain, dan bereksperimen.

h) Halaman Quiz



Gambar 7 Halaman Quiz

Berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman pengguna. Pertanyaan disajikan dengan pilihan ganda dalam desain edukatif yang dilengkapi ilustrasi seperti jam dan buku.

4) Tahap Validasi dan Uji Coba

a) Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penelitian, total nilai yang didapat pada validasi ahli media adalah 92 dengan rata-rata nilai berjumlah 4,84. Persentase total nilai adalah 96,84%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 96,84 \leq 100\%$. Menurut kriteria, nilai ini

termasuk dalam kriteria "sangat layak". Jadi pembelajaran tersebut dinilai "Sangat Layak" dalam segi media.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui total nilai yang didapat pada validasi ahli materi adalah 49 dan rata-rata nilai berjumlah 4,08. Persentase total nilai adalah 81,67%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 81,67 \leq 100\%$. Media pembelajaran tersebut dinilai "Sangat Layak" dari segi materi berdasarkan nilai tersebut.

c) Hasil Angket Guru

Tabel 1 Hasil Angket Guru

Guru	Total	Persentase	Kriteria
Guru 1	81	95.29%	Sangat Layak
Guru 2	69	81.18%	Sangat Layak

Hasil dari angket guru menunjukkan bahwa Guru 1 memberikan nilai total sebesar 81, yang setara dengan 95,29% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak." Sementara itu, Guru 2 memberikan nilai total sebesar 69, yang setara dengan 81,18%, dan juga masuk dalam kategori "Sangat Layak." Data ini menunjukkan bahwa kedua guru memberikan penilaian yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan.

d) Hasil Angket Siswa

Hasil evaluasi terhadap PowerPoint interaktif yang diuji coba kepada siswa di kelas menunjukkan respon yang sangat positif. Dari 25 siswa yang berpartisipasi, skor evaluasi yang diberikan bervariasi antara 46 hingga 73, dengan persentase antara 61.33% hingga 97.33%. Sebanyak 17 siswa (68%) menilai PowerPoint interaktif tersebut sebagai "Sangat Layak" dengan persentase di atas 80%, sedangkan 8 siswa (32%) lainnya memberikan penilaian "Layak" dengan persentase antara 61.33% hingga 78.67%. Total keseluruhan skor yang diperoleh adalah 1609, dengan persentase rata-rata 85.81%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Secara keseluruhan, data angket menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif yang dikembangkan dan diujicoba berhasil diterima begitu baik oleh siswa, sehingga dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, model pengembangan Borg & Gall digunakan, yang merupakan prosedur untuk membangun dan memvalidasi produk berupa media interaktif PowerPoint dengan mengikuti langkah-langkah, prosedural, dan deskriptif. Adapun tahap-tahap yang dilakukan ada 4 langkah setelah peneliti sederhanakan, yaitu: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi.

pada tahap ini, tinjauan standar isi dilakukan. Ini dilakukan dengan membuat pemetaan Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Capaian Pembelajaran (CP). Pada tahap perencanaan, peneliti membuat kisi-kisi untuk digunakan sebagai standar untuk menilai media pembelajaran interaktif. Setelah kisi-kisi tersebut selesai, kemudian dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan berbagai teknik, termasuk survei, wawancara, angket, dan lembar validasi.

Sebelum ujicoba, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint divalidasi oleh ahli media dan materi. Pada validasi ahli media, diperoleh 92 nilai, dengan rata-rata 4,84. Persentase total nilai adalah 96,84%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 96,84 \leq 100\%$. Media pembelajaran dinilai "Sangat Layak" dari perspektif media berdasarkan nilai yang diperoleh tersebut. Total nilai yang diperoleh pada validasi ahli materi adalah 49 dengan rata-rata nilai berjumlah 4,08. Persentase total nilai adalah 81,67%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 81,67 \leq 100\%$. Nilai tersebut masuk ke dalam kriteria "Sangat Layak" Berdasarkan kriteria ini, media pembelajaran tersebut dinilai "Sangat Layak" dalam segi materi. Walaupun dikatakan Sangat Layak, namun terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media dan materi pada media interaktif *PowerPoint* yang sudah disiapkan.

Pada fase revisi, peneliti merevisi beberapa rekomendasi dari ahli media dan ahli materi. Revisi dari ahli media diantaranya 1) Setiap menu pada halaman menggunakan warna yang berbeda; 2) Setiap deskripsi pada halaman menggunakan font yang berbeda; dan 3) Setiap dimensi harus menampilkan gambar yang sesuai dengan dimensi profil pelajar Pancasila. Sedangkan revisi dari ahli materi diantaranya yaitu 1) Penambahan petunjuk penggunaan; 2) Setiap dimensi ditambahkan dengan elemen kunci beserta gambar sebagai contoh menarik siswa ; dan 3) Penambahan pertanyaan pada Quiz. Setelah dilakukan revisi maka media interaktif *PowerPoint* disetujui oleh ahli dan dilakukan uji coba.

Setelah uji coba validasi para ahli selesai, uji produk dimulai setelah semua validator menyatakan bahwa media pembelajaran sudah siap digunakan. Produk yang telah diubah diujicobakan dalam satu kelas oleh 25 siswa kelas 5 SD Negeri 138 Pekanbaru. Setelah itu

pengisian angket dari peserta didik, hasil menyatakan bahwa respon yang sangat positif. Dari 25 siswa yang berpartisipasi, skor evaluasi yang diberikan bervariasi antara 46 hingga 72, dengan persentase antara 61.33% hingga 96.00%. Sebanyak 17 siswa (68%) menilai *PowerPoint* interaktif tersebut sebagai "Sangat Layak" dengan persentase di atas 80%, sedangkan 8 siswa (32%) lainnya memberikan penilaian "Layak" dengan persentase antara 61.33% hingga 78.67%. Total keseluruhan skor yang diperoleh adalah 1609, dengan persentase rata-rata 85.81%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Secara keseluruhan, data angket ini menunjukkan *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dan diuji coba berhasil diterima baik oleh siswa, sehingga dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Hasil dari angket guru juga menunjukkan bahwa Guru 1 memberikan nilai total sebesar 81, yang setara dengan 95,29% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak." Sementara itu, Guru 2 memberikan nilai total sebesar 69, yang setara dengan 81,18%, dan juga masuk dalam kategori "Sangat Layak." Data ini menunjukkan bahwa kedua guru memberikan penilaian yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang peneliti buat.

Firmadani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mempermudah siswa dalam memahami materi melalui penyajian visual dan audio yang menarik. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menunjukkan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media interaktif bukan saja membantu menyampaikan informasi yang lebih menarik, namun juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti menjawab kuis, mengeksplorasi materi secara mandiri, atau berdiskusi melalui fitur interaktif yang disediakan (Wibowo, 2023).

Dalam konteks pembelajaran berbasis nilai-nilai Pancasila, media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menghubungkan teori dengan aplikasi nyata di kehidupan sehari-hari (Sulistiawati & Prastowo, 2021). Dengan demikian, penggunaan media seperti *PowerPoint* yang dilengkapi elemen interaktif bisa meningkatkan hasil belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan.

Media interaktif, seperti *PowerPoint* yang dilengkapi dengan elemen-elemen visual, audio, serta fitur interaktif seperti kuis dan animasi, dapat mempermudah siswa dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka (Maenah dkk., 2024). Hal ini juga mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman dan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari individu.

Penerapan media interaktif ini juga sejalan dengan prinsip *Active Learning*, di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, bukan hanya sebagai penerima informasi. Dengan menghubungkan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam media yang interaktif, Siswa diharapkan tidak hanya memahami prinsip-prinsip ini, namun juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan relevan dengan konteks sosial budaya siswa, yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Faber dkk., 2023).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, validasi ahli media, nilai yang dihasilkan adalah 92 dengan rata-rata nilai berjumlah 4,84. Persentase total nilai adalah 96,84%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 96,84 \leq 100\%$. Berdasarkan kriteria ini, nilai ini dimasukkan ke dalam kriteria "Sangat Layak". Media pembelajaran tersebut dinilai "Sangat Layak" dalam segi media. Total nilai yang diperoleh pada validasi ahli materi adalah 49 dengan rata-rata nilai berjumlah 4,08. Persentase total nilai adalah 81,67%, yang berada dalam rentang skor $80\% < 81,67 \leq 100\%$. Kriteria "Sangat Layak" mencakup nilai ini. Media pembelajaran tersebut dinilai "Sangat Layak" dalam segi materi. Sebanyak 17 siswa (68%) menilai PowerPoint interaktif tersebut sebagai "Sangat Layak" dengan persentase di atas 80%, sedangkan 8 siswa (32%) lainnya memberikan penilaian "Layak" dengan persentase antara 61.33% hingga 78.67%. Total keseluruhan skor yang diperoleh adalah 1609, dengan persentase rata-rata 85.71%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil dari angket guru juga menunjukkan bahwa Guru 1 memberikan nilai total sebesar 81, yang setara dengan 95,29% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak." Sementara itu, Guru 2 memberikan nilai total sebesar 69, yang setara dengan 81,18%, dan juga masuk dalam kategori "Sangat Layak".

DAFTAR REFERENSI

- Alim, J. A., Hermita, N., Fendrik, M., & Oktaviani, C. (2022). Pengaruh penggunaan media audible books terhadap kemampuan computation thinking siswa di sekolah dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3727-3735.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Jakarta: Nuansa Cendekia.

- Faber, F., Erlisnawati, E., Syahrilfuddin, S., Marhadi, H., & Noviana, E. (2023). Development of animated videos in social science learning for fourth-grade elementary schools. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 6(1), 64-79.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamid, M. A., & Ramadhani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. Jakarta: CV. Azka Pustaka.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272-3282.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Nengsih, W., Widyasari, C., Yulina, S., & Guslinda, G. (2024). Implementasi kurikulum merdeka menuju pemulihan pembelajaran pada mim 02 Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(4), 559-563.
- Nuraini, I., & Utama, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis power point Ispring Suite 8 di sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62-71.
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University)*.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media pembelajaran digital dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Rena Cipta Mandiri.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589-1598.
- Sholichah, Z., Suharto, Y., Sahrina, A., & Soelistijo, D. (2023). Pengembangan media powerpoint interaktif materi mitigasi dan adaptasi bencana alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(10), 1160-1172.
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan phet sebagai media interaktif pembelajaran IPA pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(2), 82-91.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif*. Tiram Media.

- Witri, G., Syahrilfuddin, S., & Guslinda, G. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memfasilitasi belajar mandiri mahasiswa calon guru SD pada konsep bilangan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 218.
- Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). Konstruksi profil pelajar Pancasila dalam buku panduan guru PPKN di sekolah dasar. *Jurnal Civic Hukum*, 7(1).