

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
POWER POINT MATERI LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3**

**Dhelia Anggita Ningrum, Novita Widyanengrum, Fiiki Nur Azizah, Septiani Nur Arifin, Rani
Setiawati, Rani Setiawaty, Fatikhatun Najikhah**
Universitas Muria Kudus

201933312@std.umk.ac.id, 202033329@std.umk.ac.id, 202033339@std.umk.ac.id,
202033338@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id, fatikhatun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk materi lambang negara garuda pancasila kelas III; (2) Mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada pemahaman konsep materi lambang negara garuda pancasila kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research an Development (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari Borg&Gall, tahapan yang dilalui yakni analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk terbatas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Powepoint Interaktif yang kami desain powerpoint interaktif untuk pemahaman materi lambang negara garuda pancasila memperoleh hasil nilai uji validasi dikategorikan sangat layak. Adapun hasil rata-rata pretest 77 dan rata-rata posttest 79 sehingga kenaikan hasil belajar 96%. Dengan demikian powerpoint interaktif sangat layak digunakan sebagai penerapan konsep lambang megara garuda pancasila kelas III SD 2 Bategede dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajar PKN serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti Ha diterima.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, PPKn, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini, kemajuan teknologi yang sangat pesat memberi pengaruh pada dunia pendidikan. Di dunia pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah, perkembangan teknologi ini ditandai dengan semakin tersedianya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer atau laptop (Arief, 2013). Pengembangan ilmu dan teknologi adalah salah satu cara keberhasilan peningkatan kemampuan untuk menghadapi kehidupan abad ke 21. Seperti yang dapat diketahui abad ke 21 ini biasa disebut era globalisasi, yang artinya kehidupan manusia mengalami perubahan-perubahan yang fundamental atau berbeda dengan abad

sebelumnya. Di masa perkembangan IPTEK manusia akan lebih mudah mendapatkan informasi, untuk mendapatkan informasi dengan mudah tersebut tentunya tidak lepas dari media elektronik.

Dengan adanya Ilmu Pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sarana untuk menyampaikan sumber belajar guna merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar seseorang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Kristanto, 2019). Media dapat dijadikan sebagai alat yang bisa dimanipulasi, didengar, dilihat, dibicarakan dalam lingkup pendidikan. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu guru juga harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pada abad ke 21 dalam kegiatan pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran dengan media yang berbasis teknologi. Salah satunya yaitu pada SD 2 Bategede yang terletak di kota Jepara. Minimnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru membuat siswa kurang aktif dan menjadi cepat bosan saat proses pembelajaran. Padahal seperti yang kita ketahui banyak cara agar membuat pembelajaran menjadi menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar pada pembelajaran PPKn SD merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar anak pada siswa SD dalam mata pelajaran PPKn (Aisah, dkk., 2022). Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti merasa perlunya pengembangan Power Point interaktif untuk dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik agar tuntas dalam memperoleh hasil belajar.

Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak yang dapat mengurangi adanya verbalisme (Mukholifah, 2020). Selain itu, penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. Keterkaitan antara indikator, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar mampu menunjang jalannya kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa (Dwiqi , 2020). Hal ini didukung oleh (Darnoto, 2021) yang menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang mampu merangsang siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa sangat antusias saat menggunakan media pembelajaran, karena tampilan media menarik dan mudah digunakan, teks jelas terbaca, pemilihan komposisi dan kombinasi warna yang serasi selain itu media didukung musik pengiring yang sesuai sehingga media dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta media mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa kriteria di atas sehingga pemilihan media tersebut tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam memahami konsep yang dipelajari secara sistematis (Sari, W.N, dkk., 2023). Pemilihan teks, animasi, audio, dan video yang tepat akan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menambah pengetahuan siswa itu sendiri (Khusniati, 2019). Media pembelajaran powerpoint interaktif ini dapat (Fuad, pengemban) digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja karena media ini bersifat praktis serta tidak membutuhkan koneksi internet yang terlalu besar. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut (Rafiudin, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien apabila menggunakan media pembelajaran.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang menyatakan media berbasis Microsoft power point yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan bagi siswa dalam memahami pembelajaran PKN (Studi et al., 2020). Selain itu terdapat penelitian yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan prestasi siswa (Fuad, 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur menarik yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Selain itu juga terdapat penelitian yang menyatakan penggunaan media pembelajaran powerpoint dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk powerpoint (Anggara, 2019).

Penelitian serupa juga menyatakan bahwa dari hasil penelitian menunjukkan persentase dari berbagai aspek memperoleh kategori layak dijadikan sebagai media pembelajaran (Nugrahani, 2013). Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil review yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba perorangan yang menunjukkan hasil sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil temuan tersebut memberikan implikasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKN agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif sebagai salah satu alternatif dalam membantu proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran PKN dengan pembahasan pokok Lambang Negara Garuda Pancasila. Fokus penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Bategede Jepara karena siswa siswi kelas III masih rendah dalam pembelajaran PKN khususnya materi Lambang Negara Garuda Pancasila. Setelah dilakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil

Media Pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk pembelajaran Lambang Negara Garuda Pancasila PKN kelas III SDN 2 Bategede Jepara dinyatakan Efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pembelajaran PKN serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development. Menurut (Gall &., 1983) penelitian pengembangan yaitu: suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, mengujinya di lapangan di tempat yang akan digunakan pada akhirnya, dan revisinya. untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap uji lapangan.” Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa metode penelitian Research & Development adalah suatu metode penelitian yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk menemukan suatu permasalahan yang ada, melakukan validasi, menguji, dan merevisinya hingga didapatkan kesempurnaan produk yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi segala permasalahan dan kekurangan dalam dunia pendidikan. Dengan begitu dan dengan adanya penelitian menggunakan metode ini, hasil dari perangkat penelitian benar-benar dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ada karena telah melewati validasi dan revisi hingga produk tersebut dapat dikatakan layak dan dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah pendidikan yang sedang terjadi.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint ini mengarah pada prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan- tahapan Borg & Gall yang mencakup 10 tahapan namun peneliti menggunakan 6 tahapan sebagai berikut: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6)

Uji coba produk.

Instrumen yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar respon guru, lembar respon siswa, instrumen evaluasi yang berupa pretest dan posttest. Hasil yang diperoleh akan digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga layak digunakan dan diproduksi massal untuk membantu permasalahan dalam pendidikan yang sedang terjadi. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data-data yang dihasilkan adalah data secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang didapat secara kualitatif akan diolah menggunakan logika dan data yang didapat secara kuantitatif akan diolah menggunakan rumus perhitungan rata-rata dalam matematika. Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk pada saat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada, utamanya dalam dunia pendidikan. Hasil ini, akan digunakan untuk menentukan kelayakan penggunaan media pembelajaran berupa power point interaktif untuk membantu mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa kelas III SD 2 Bategede pada materi Lambang Negara pancasila mata pelajaran PKN.

Untuk mengetahui kelayakan penggunaan permainan power point interaktif Lambang Negara pancasila untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa kelas III SD 2 Bategede melalui validasi para ahli yakni : 1) dosen mata kuliah pembuatan media pembelajaran yaitu Bapak Denni Agung S, M.Pd. dan 2) dosen mata kuliah PPKn yaitu Bapak Mulyo Teguh S.Pd, M.Pd. Hasil data berupa data kualitatif akan dianalisis untuk kebutuhan revisi pengembangan produk dan akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Data terkait tanggapan pada produk yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok terkait suatu peristiwa atau gejala sosial (Bahrun, Alifah, & Mulyono, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 4 dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.

Sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus (Suharsimi

Arikunto, 2006).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 10$$

Dimana :

P = Presentasi yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Tabel 1. Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76 - 100	Valid
56 - 75	Cukup Valid
40 - 55	Kurang Valid
0 - 39	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Hasil yang diperoleh dari pengembangan potensi dan masalah adalah guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses kegiatan belajar (KBM) mengajar di kelas. Namun, pemberian porsi latihan soal yang menyenangkan pada materi lambang negara garuda Pancasila pada mata pelajaran PKN kelas III. Guru hanya memberikan latihan soal melalui buku siswa, lembar kerja peserta didik, dan latihan soal di papan depan kelas. Akibatnya, siswa menjadi kurang bergairah dalam berlatih soal lambang negara garuda Pancasila, sehingga siswa sering lupa tentang lambang negara garuda Pancasila. Siswa akan lebih mengerti dan memahami suatu materi jika

dalam pembelajaran termasuk juga pada saat melakukan latihan soal dilakukan dengan cara bermain. Banyak sekali media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Hamalik, 2002), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

2. Pengumpulan Informasi

Informasi yang diperoleh bahwa guru kelas III sudah menggunakan media pembelajaran dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, utamanya pada mata PKN pelajaran lambang negara garuda pancasila. Namun, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut masih terbilang belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Diperlukan lebih banyak inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kontribusi media pembelajaran menurut Daryanto (2010) antara lain penyampaian informasi pembelajaran yang lebih terstandar, pembelajaran yang lebih menarik, pembelajaran yang lebih interaktif, mempersingkat waktu pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran, dan proses pembelajaran yang terjadi kapanpun dan dimanapun melalui penerapan teori pembelajaran, yang mana dapat meningkatkan kesadaran belajar siswa sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran, serta peran guru bergeser ke arah yang positif. Dengan media pembelajaran, proses pembelajaran dapat menjadi menyenangkan, efektif, dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara yang dilakukan pada 1 orang guru dan perwakilan 3 siswa kelas III. Pada proses wawancara dihasilkan suatu analisis kebutuhan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa ada beberapa anak yang sulit atau lambat dalam memahami materi, serta masih diperlukannya inovatif untuk menarik perhatian siswa agar antusias dalam belajar.

Setelah wawancara dengan perwakilan 3 siswa dihasilkan bahwa masih dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman materi tentang Lambang Negara Garuda Pancasila dan masih adanya kesulitan untuk memahami Lambang Negara Garuda Pancasila.



Gambar 1. Kegiatan Wawancara

4. Desain Produk

Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya mampu mengonkretkan konsep-

konsep abstrak yang dapat mengurangi adanya verbalisme (Mukholifah et al., 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki keunggulan, seperti terdapat berbagai macam fitur-fitur menarik yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Selain itu juga terdapat penelitian yang menyatakan penggunaan media pembelajaran powerpoint dapat meningkatkan kognitif anak untuk belajar karena terdapat gambar, suara dan suara yang dibuat dalam bentuk powerpoint (Anggara, 2019).

Selanjutnya pada tahap perancangan meliputi rancangan format yang terdiri dari 2 content. Content pertama berisi cover, sedangkan content 2 berisi menu-menu meliputi kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, quis, rangkuman selanjutnya perbaikan untuk format dengan menambahkan gambar, video animasi agar materi yang ada dalam media tersebut lebih jelas. Dalam segi pewarnaan digunakan warna biru langit untuk covernya, hijau tua untuk background menu dan slide bahasan materi, dan tombol menu diperoleh dari ico-icon.com. putih campur hitam untuk KD, KI, tujuan, background menu materi diperoleh dari icon-icon.com, quis dengan background abu-abu (background diperoleh dari Pinterest). Dan perbaikan teknik menggunakan action setting yang ada di Powerpoint. Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi Powerpoint. Berikut rincian tahapan desain yang dilakukan oleh peneliti.

a. Perancangan

Desain pada tahap ini tentang model pembelajaran, yang meliputi jalan nya kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Pembatasan kegiatan pembelajaran dibuat meliputi presentasi dari guru dan diskusi kelompok secara langsung.

b. Penyusunan media pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran dilakukan berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang ada dalam silabus. Tujuan dilakukan penyusunan media pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi karena penyajian diatur agar materinya tidak terlalu banyak dan untuk memberikan pengaruh terhadap sudut pandang peserta didik untuk tertarik pada materi tersebut. media pembelajaran yang disusun berisi definisi, soal, jenis dan prosedur pelaksanaan dari setiap indikator yang dibahas.



Gambar 1. Tampilan Awal Media



Gambar 2. Tampilan KI KD Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Tujuan



Gambar 4. Tampilan Materi



Gambar 5. Tampilan Materi Video



Gambar 6. Tampilan Uji Kompetensi



Gambar 7. Tampilan Pilihan



Gambar 8. Tampilan Jawaban

5. Validasi Produk

Setelah pembuatan produk media Interaktif Power Point pada materi lambang Negara pancasila mata pelajaran PPKN, selanjutnya yaitu validasi atau penilaian oleh para ahli. Pada tahap validasi ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket penilaian ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi oleh ahli materi dan media sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji ahli materi pembelajaran	3,6	Sangat Layak
2	Uji ahli media pembelajaran	3,6	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media keduanya mendapatkan hasil dengan kualifikasi sangat baik. Namun, itu tidak menutup kemungkinan adanya revisi untuk tahap lebih lanjut. Berikut masukan dan saran yang diberi oleh validator pada produk yang akan peneliti kembangkan yaitu (a)

6. Respon Guru

Penilaian oleh guru wali kelas III SD N 2 Batagede pada produk media Interaktif Power Point PKN adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No	Subjek Uji Coba	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
1	Respon guru	3,8	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3, hasil penilaian respon guru pada Media Pembelajaran Interaktif Power Point memperoleh rata-rata skor dengan klasifikasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Media Pembelajaran Interaktif Power Point ini dapat digunakan tanpa

perbaikan. Kemampuan media Media Pembelajaran Interaktif Power Point adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, fleksibilitas penggunaan media Media Pembelajaran Interaktif Power Point dalam pembelajaran, kemudahan media untuk memahami materi yang disajikan, dan kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa.

7. Respon Siswa

Berikut ini adalah hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Subjek Uji Coba	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
1	Respon guru	3,7	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, hasil penilaian pada lembar respon siswa yaitu dengan rata-rata skor dengan klasifikasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk dapat dijadikan contoh. Pada aspek penyajian indikator penilaian lembar respon guru yaitu media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik minat siswa untuk belajar PPKN, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika penyampaian materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, penjelasan atau teks yang digunakan pada media sudah jelas, gambar yang disajikan pada media sudah sesuai dengan yang ada di media, materi yang disajikan di dalam media Pembelajaran Interaktif Power Point sudah berurutan dan menarik untuk dipahami, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti, media Pembelajaran Interaktif Power Point mampu meningkatkan intensitas belajar siswa menjadi lebih mandiri, desain karakter pada Power Point sangat menarik, media Pembelajaran Interaktif Power Point bisa digunakan kapan saja, dan media pembelajaran yang bisa disajikan menggunakan laptop dan proyektor.

8. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 5.Hasil Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nilai sebelum penggunaan media power point interaktif	16	40	90	76,25	16,729
nilai sesudah penggunaan media power point interaktif	16	50	100	79,35	16,919
Valid N (listwise)	16				

Dari tabel 5. Diketahui bahwa hasil tertinggi dari pre-test berupa 90 dan angka bawah adalah 40. Hasil rata-rata pre-test adalah 76,25 . Sedangkan hasil tertinggi post- test sebesar 100 dan angka bawah 50 dengan nilai rata-rata adalah 79,35 sehingga mendapat persentase kenaikan sebesar 96%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Powerpoint Interaktif yang kami desain powerpoint interaktif untuk pemahaman materi lambang negara garuda Pancasila memperoleh hasil nilai uji validasi dikategorikan sangat layak. Adapun hasil rata-rata pretest 77 dan rata-rata posttest 79 sehingga kenaikan hasil belajar 96%. Dengan demikian powerpoint interaktif sangat layak digunakan sebagai penerapan konsep lambang negara garuda Pancasila kelas III SD 2 Bategede dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pembelajar PKN serta dibuktikan dengan hasil signifikansi uji T sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. (2013). mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik . *inovasi penelitian* , 4. Anggara. (2019). penggunaan media pembelajaran powerpoint untuk meningkatkan kognitif siswa SD. *Jurnal Pendidikan* , 8.
- Aniq. (2013). Alat Peraga Matematika. *Jurnal Tarbawiyah* 11(1), 1-15, 7. Arief. (2013). globalisasi pendidikan . *edukasi kompasiana* , 3.
- Arikunto. (2006). Pengembangan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran pkn untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Arikunto, S. (2006). Pengembangan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran pkn untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 158-160.
- Bahrin, A. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 5.
- Darnoto, H. &. (2021). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif PKN siswa kelas 6 SD. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , (5),65-78
- Daryanto. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran multimedia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Bandung: CV Yrama Widya.(4),55-60
- Dewantara, K. H. (2013). *Pemikiran, Konsepsi, Keteladana, Sikap Merdeka bagian I pendidikan*. universitas sarjanawiyata tamansiswa: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST-Press) bekerjasama dengan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Dwiyi . (2020). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran PKN untuk siswa SD kelas 5. *jurnal edutech undiksha* , 8.
- Fuad. (2019). pengembangan media pembelajaran menggunakan media powerpoint pada siswa SD. *jurnal al qidiri*, 5.132-144
- Fuad. (2019). pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint untuk siswa SD. *jurnal Al Qidiri*, 5.150-162
- Gall, B. a. (1983). *Eucation research : an introduction* . New York : Longman Inc .
- Hamalik. (2002). Analisis kesulitan pembelajaran pkn siswa sekolah dasar. Bandung : Sinar Baru Algesindo .6,112-128
- Hamarik. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular tangga. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 6.142-155
- Hasbullah. (2015). Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 16, 2. Khusniati. (2019). media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan* , 20.143-150
- Kristanto. (2019). media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa *jurnal pendidikan* , 3.116-134
- Mukholifah. (2020). pengembangan media pembelajaran dengan pembelajaran

- tematik. *inovasi pendidikan* .4,175-183
- Nugrahani, S. &. (2013). pengembangan media [embelajaran powerpoint pada mata pelajaran PKN untuk siswa SD. *Jurnal Setya Widya*, 14,134-152
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671 - 685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran belajaran siswa . *jurnal indiksa* , 10,162-171
- Priyanka, M. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 1-15. *Departemen Sosial Republik Indonesia*, 2004, 2,121-145
- Putri&Ramli. (2016). Pengembangan Media Ular Tangga. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 7. 1-16
- Rafiudin, M. &. (2020). Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar siswa. *komunikasi pendidikan*, 1,5-12
- Setyawan, R. d. (2020). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun ruang kelas V. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 3,67-82
- Siswoyo, J. (2019). pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika pokok luas bangun datar untuk siswa kelas V. *pengembangan alat permainan*, 3,12-50
- Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, & Isyti Nihayati. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02 . *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>