



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 2, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2025
 Reviewed : 16/06/2025
 Accepted : 20/06/2025
 Published : 25/06/2025

Desnita¹
 Zaka Hadikusuma
 Ramadan²

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF PADA MATERI MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI MASYARAKAT UNTUK SISWA KELAS IV SD

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman sehari-hari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Bahan Ajar Digital Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat Untuk Siswa Kelas IV SD. penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu: tahapan *analysis*, tahapan *design* dan tahapan *development*. Sumber data pada penelitian ini yaitu melibatkan 6 validator ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli desain. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket validasi ahli. Teknik analisis data yang digunakan berupa statistik deskriptif dengan menggunakan skala likert. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil validitas terhadap bahan ajar digital berbasis powerpoint interaktif ini divalidasi dengan ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa dimana meliputi 6 validator untuk mengetahui layak dan maksimalnya powerpoint interaktif yang telah dikembangkan, maka powerpoint interaktif ini sudah mencapai tingkat kevalidan yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 94,25% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa diperoleh persentase 95,33% dengan kategori sangat valid dan ahli desain diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Powerpoint Interaktif, Sila-Sila Pancasila

Abstract

Technological advancement demands the development of interactive digital teaching materials to support contextual learning. Pancasila education in elementary schools requires learning strategies that can connect Pancasila values with students' real-life experiences. This study aims to produce digital teaching materials based on interactive PowerPoint on the topic of "The Meaning of Pancasila Principles in Society" for fourth-grade elementary school students. This research is a development study using the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The implementation was limited to the analysis, design, and development stages. The data sources involved six expert validators: two content experts, two language experts, and two design experts. The data collection technique used was expert validation questionnaires, and the data were analyzed using descriptive statistics with a Likert scale. The research instrument consisted of validation sheets distributed to the content, language, and design experts to assess the feasibility of the product. The findings show that the developed interactive PowerPoint-based digital teaching material achieved a "very valid" level. The content validation yielded a score of 94.25%, language validation 95.33%, and design validation 95%, all categorized as very valid.

Keywords: Digital Teaching Material, Interactive Powerpoint, Pancasila Principles

^{1,2)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Islam Riau
 email: desnita@student.uir.ac.id¹, zakahadi@edu.uir.ac.id²

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Memasuki abad ke-21, pendidikan dituntut untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 yang telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Munawar dkk., 2020). Transformasi digital ini mendorong terjadinya pergeseran paradigma pendidikan menuju sistem yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta penguasaan literasi teknologi dan informasi. Tantangan utama dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang tidak sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan (Amelia dkk., 2025).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar, merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) perlu diperkenalkan sejak dini agar peserta didik mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang serba digital (Munawar dkk., 2020). Pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna. Dalam perspektif konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, peserta didik akan belajar secara lebih optimal apabila mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Muflich & Nursikin, 2023).

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, konsep, serta pengetahuan kepada peserta didik secara sistematis dan terarah. Bentuk bahan ajar dapat berupa tulisan maupun non-tulisan seperti teks, gambar, audio, video, dan presentasi yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa selama proses belajar (Mahulae, 2023). Bahan ajar yang efektif memungkinkan peserta didik menguasai kompetensi dasar secara terstruktur dan berkesinambungan. Pemilihan dan penggunaan bahan ajar yang tepat oleh guru sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Magdalena dkk., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 23 Pekanbaru, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun sekolah telah dilengkapi dengan sarana prasarana seperti ruang kelas, perpustakaan, jaringan internet, dan proyektor, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Guru masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku cetak edisi lama, LKS, dan gambar statis, serta hanya menggunakan *PowerPoint* sebagai penampil gambar tanpa unsur interaktivitas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang membangkitkan motivasi siswa. Di sisi lain, keterbatasan waktu dan penguasaan perangkat lunak menjadi kendala bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah dan pengalaman belajarnya kurang bermakna, terutama dalam memahami makna sila-sila Pancasila yang masih bersifat hafalan.

Karakteristik peserta didik kelas IV yang berada dalam tahap perkembangan aktif membutuhkan pendekatan belajar yang mampu memfasilitasi eksplorasi langsung. Menurut Midiyanto & Hunaifi (2022), siswa pada jenjang ini memiliki kecenderungan senang bermain, aktif bergerak, menyukai kerja kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Pendidikan Pancasila di tingkat dasar sangat penting karena berfungsi sebagai pondasi dalam menanamkan nilai moral, etika, dan karakter bangsa sejak dini (Fierna dkk., 2023). Peran guru dalam proses ini sangat sentral sebagai fasilitator penanaman nilai-nilai Pancasila kepada siswa (Akhyar & Dewi, 2022).

Perkembangan teknologi saat ini membuka peluang besar dalam pembuatan bahan ajar digital. Menurut Agung & Akhyar dalam Widodo et al. (2021), bahan ajar digital sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi. Prastowo (dalam Magdalena et al., 2020) mengklasifikasikan bahan ajar menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi. Salah satu bentuk yang relevan dengan perkembangan saat ini adalah bahan ajar digital berdasarkan sifatnya yakni *PowerPoint* interaktif, merupakan salah satu bentuk bahan ajar digital yang dapat dikembangkan melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Program ini dirancang untuk menampilkan presentasi multimedia dan menjadi alat yang ideal bagi

pendidik (Sya'ada, 2021). Dengan fitur visual dan audio yang terintegrasi, PowerPoint interaktif memungkinkan penyampaian materi secara lebih dinamis dan menarik (Wahyuni & Witarsa, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks secara lebih mudah dan meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran (Efriani dkk., 2024).

Salah satu fitur penting dari *Microsoft PowerPoint* adalah fungsionalitas interaktifnya, yang mendorong komunikasi dua arah dan mendorong hubungan timbal balik antara pengguna. Tidak seperti *powerpoint* tradisional, yang biasanya digunakan untuk presentasi langsung, *powerpoint* interaktif dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pengalaman belajar. Desainnya yang menarik dapat membuat siswa menjadi fokus dan juga memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Kelebihan utama *PowerPoint* interaktif terletak pada fitur-fiturnya yang memungkinkan penyajian materi secara jelas, terstruktur, dan menarik. Menurut (Simangunsong & Mustika, 2022), penggunaan media ini dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 23 Pekanbaru menjadi dasar penting bagi pengembangan bahan ajar digital berbasis PowerPoint interaktif pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Produk ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri atas lima tahap utama: Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun, dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap ketiga, yaitu analisis, desain dan pengembangan. Tahap analisis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap pendidik, peserta didik dan kurikulum. Tahap desain dilakukan dengan mengumpulkan materi yang akan dikembangkan, merumuskan tujuan pembelajaran dan menyusun komponen-komponen yang akan dirancang. Tahap pengembangan dilakukan dengan melakukan uji validasi bersama ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Setelah uji validasi dilakukan maka selanjutnya akan dilakukan uji respon guru dan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 23 Pekanbaru khususnya pada kelas IV, yang berlangsung dari bulan Januari hingga Juli 2025. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru wali kelas IV, enam orang siswa kelas IV, serta enam validator ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing, yaitu dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Data penelitian diperoleh dari dua jenis sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui interaksi langsung dengan guru, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Sementara itu data sekunder diperoleh dari jurnal, buku, dan skripsi yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik analisis data bahan ajar digital berbasis *Powerpoint* interaktif menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi menggunakan skala Likert lima tingkat, kemudian dikonversikan menjadi bentuk kuantitatif berupa skor. Skor dari setiap butir penilaian dijumlahkan dan dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan atau kepraktisan produk. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kategori penilaian adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

s = Jumlah skor hasil pengumpul data

N = Skor maksimal

Dari nilai presentase kelayakan yang didapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria kevalidan produk

Skor	Keterangan
84% - 100%	Sangat valid
64% - 83,9%	Valid
52% - 63,9%	Cukup valid
36% - 52,9%	Kurang valid
≤ 35%	Tidak Valid

Sumber (Lestari et al., 2020 : 104)

Proses validasi produk *powerpoint* interaktif dinyatakan selesai jika memperoleh nilai 84% dan tanpa revisi. Untuk kriteria penilaian respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Siswa dan Guru

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Gunawan et al (dalam Meyrisya 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif yang dikhususkan pada materi makna sila-sila pancasila di masyarakat. Hasil pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam pelaksanaannya, penelitian ini hanya difokuskan hingga tahap pengembangan, karena peneliti menargetkan pengembangan produk hingga pada tahap praktikalitas skala kecil dalam jangka waktu yang telah direncanakan. Oleh karena itu, fokus utama penelitian ini berada pada tiga tahap awal model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan, yang menghasilkan produk akhir berupa *PowerPoint* interaktif sebagai bahan ajar digital yang telah divalidasi dan terbukti sangat baik oleh uji respon guru dan siswa. Adapun langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis pendidik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh bahan ajar konvensional yang cenderung kurang interaktif, meskipun sarana teknologi telah tersedia. Guru menyampaikan kebutuhan akan bahan ajar digital yang lebih menarik dan kontekstual guna meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai respons terhadap hal tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

2. Analisis peserta didik

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan materi secara dinamis, terutama untuk memahami makna sila-sila Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa juga menginginkan pembelajaran yang melibatkan animasi, video, atau simulasi interaktif guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman, bukan sekadar menghafal isi buku.

3. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi dengan arah Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar. Materi yang dikembangkan berfokus pada makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk siswa kelas IV, sebagaimana tercantum dalam Buku Guru Pendidikan Pancasila (Dede Kurniawan dkk., 2023). Capaian Pembelajaran Fase B menekankan pentingnya peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan dikembangkan secara tematik sesuai tahap perkembangan siswa. Oleh karena itu,

diperlukan bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, serta mampu mendorong partisipasi aktif. Berikut capaian dan tujuan pembelajaran materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat yang terdapat dibuku guru:

Tabel 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Manunjukkan, mengidentifikasi, dan mempraktikkan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. 2. Menunjukkan kegiatan sehari-hari yang sesuai dengan makna sila-sila Pancasila di lingkungan masyarakat. 3. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat.

Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan *PowerPoint* interaktif dimulai dari mengumpulkan materi yang akan dikembangkan, dengan tujuan memastikan bahwa informasi yang digunakan relevan dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa. Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran, agar penyajian informasi dalam media lebih terarah dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi. *PowerPoint* interaktif ini dikembangkan sebagai bahan ajar digital untuk materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat pada siswa kelas IV SD. Produk ini terdiri dari 12 komponen utama, yaitu: cover, menu, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, materi pembelajaran, rangkuman, evaluasi, kunci jawaban, refleksi, daftar pustaka, dan profil penyusun. *Slide* menggunakan desain ceria dan ramah anak, dengan ilustrasi alam terbuka, warna pastel, ikon visual, dan karakter kartun. Font utama yang digunakan adalah *ITC Motter Corpus Condensed* dan *Poppins*, dilengkapi dengan transisi animatif dan *background* narasi di setiap bagian. Materi disusun secara terstruktur mulai dari pengertian Pancasila, simbol sila, hingga penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *PowerPoint* ini juga dilengkapi navigasi interaktif, video pembelajaran, QR code, dan aktivitas seperti kuis pilihan ganda, susun kata, soal Google Form, serta permainan Wordwall. Evaluasi dilengkapi dengan umpan balik langsung (*feedback* visual dan suara). Rangkuman dan refleksi membantu penguatan materi, sementara bagian profil dan daftar pustaka mendukung keaslian serta keilmiahan isi.

Gambar 1 Tampilan *Powerpoint* InteraktifGambar 2. Menu *Powerpoint* Interaktif

PowerPoint interaktif dipilih sebagai bahan ajar digital karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan hidup. *PowerPoint* interaktif ini memungkinkan penyatuan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, video, animasi, serta tautan interaktif dalam satu sajian yang terorganisir. Keunggulan ini mendukung penyampaian materi secara visual dan audio secara simultan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperjelas pemahaman terhadap konsep-konsep yang abstrak, serta menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan sesuai konteks. *PowerPoint* interaktif juga dapat diakses melalui beragam perangkat dan mudah digunakan baik dalam pembelajaran langsung di kelas maupun secara mandiri. Dengan desain visual yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan, media ini menjadi pilihan tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam penelitian dilakukan validasi terhadap *Powerpoint* interaktif yang telah dirancang dan dikembangkan. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan berdasarkan aspek materi, tampilan bahasa, dan desain. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media layak digunakan sebagai bahan ajar serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. *Powerpoint* interaktif divalidasi oleh enam orang validator yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli desain. Penilaian terhadap *Powerpoint* interaktif dilakukan melalui lembar angket validasi yang memuat sejumlah indikator penilaian terkait aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan desain visual. Setiap validator memberikan penilaian menggunakan lembar validasi yang telah disusun sebelumnya, serta menyampaikan saran atau masukan untuk penyempurnaan produk.

Adapun daftar nama beserta keahliannya yang terlibat dalam proses validasi bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Urutan Nama-Nama Validator Ahli

No	Ahli	Nama Validator	Kode Validator	Instansi
1	Materi	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	EN	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau
		Ernariza, S.Ag	E	Guru SDN 23 Pekanbaru
2	Bahasa	Latif, S.Pd., M.Pd	L	Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau
		Holifah, S.Pd	H	Guru SDN 23 Pekanbaru
3	Desain	Ivan Taufik, S.I.Kom, M.I.Kom	IT	Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau
		Werry Nuryanny, S.Pd	WN	Guru SDN 23 Pekanbaru

Penjelasan mengenai hasil validasi *Powerpoint* interaktif yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain dapat dilihat pada berikut ini:

1. Validasi ahli materi

Validasi aspek materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu Bapak EN dan Ibu E yang memberikan penilaian terhadap kelayakan materi dalam produk yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian dari aspek materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
EN	86%	98%
E	95%	98%
Rata-rata	90,50%	98%

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil validasi pertama memperoleh penilaian dari Bapak EN dengan persentase sebesar 86% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”. Adapun saran yang

diberikan adalah agar pada bagian evaluasi ditambahkan informasi mengenai alasan dari setiap jawaban. Selanjutnya, penilaian dari Ibu E sebesar 95% juga berada dalam kategori “sangat valid”. Ibu E menyarankan agar pada *slide* materi mengenai pengertian, fungsi, dan peran Pancasila ditambahkan gambar kartun siswa serta diberi animasi untuk menarik perhatian peserta didik.

Menindaklanjuti masukan dari kedua validator tersebut, peneliti melakukan revisi dan melanjutkan ke tahap validasi kedua. Hasil validasi kedua menunjukkan bahwa produk *PowerPoint* interaktif memperoleh nilai rata-rata sebesar 98% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Capaian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SD.SD.

2. Validasi ahli Bahasa

Validasi aspek kebahasaan dilakukan oleh dua orang validator, yaitu Bapak L dan Ibu H, keduanya memberikan penilaian terhadap aspek kebahasaan pada produk bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Bahasa

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
L	94,66%	-
H	92%	97,33%
Rata-rata	93,33%	97,33%

Tabel 6 menyajikan hasil penilaian aspek bahasa oleh ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital berbasis *PowerPoint interaktif* pada tahap validasi pertama. Berdasarkan hasil tersebut, penilaian dari Bapak L memperoleh skor sebesar 94,66% dengan kategori “sangat valid” tanpa memerlukan revisi. Selanjutnya, penilaian dari Ibu H menunjukkan skor sebesar 92%, juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Adapun saran yang diberikan oleh Ibu H menyatakan bahwa penggunaan bahasa sudah cukup formal dan sesuai dengan konteks akademik, namun masih ditemukan beberapa kesalahan dalam struktur kalimat dan tanda baca yang perlu diperbaiki agar tampilan produk terlihat lebih profesional.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dan melanjutkan ke tahap validasi kedua bersama Ibu H. Hasil validasi kedua menunjukkan nilai rata-rata sebesar 97,33%, yang kembali masuk dalam kategori “sangat valid”.

3. Validasi ahli desain

Validasi aspek desain dilakukan oleh dua orang validator, yaitu Bapak I.T dan Ibu W.N yang memberikan penilaian terhadap tampilan dan kualitas desain dalam *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Hasil penilaian dari kedua validator tersebut disajikan pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator	Persentase
	Validasi 1
IT	90%
WN	100%
Rata-rata	95%

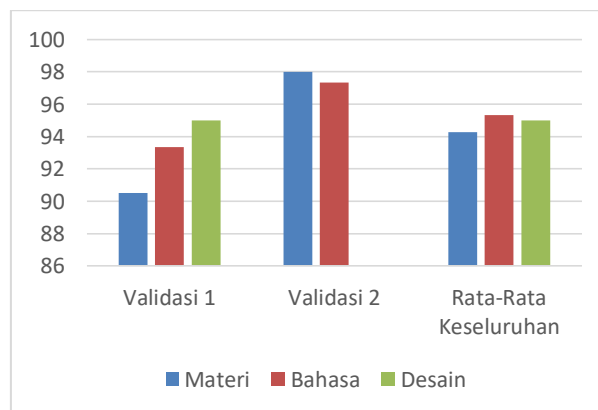
Tabel 7 menyajikan hasil penilaian aspek desain oleh dua orang ahli terhadap produk *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan. Bapak IT memberikan penilaian sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Sementara itu, Ibu WN memberikan penilaian sebesar 100%, juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Rata-rata hasil validasi dari kedua ahli menunjukkan nilai sebesar 95%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, validasi aspek desain hanya dilakukan satu kali oleh masing-masing ahli, karena hasil penilaian telah memenuhi tingkat kevalidan tinggi dan produk dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, diperoleh rekapitulasi hasil keseluruhan validasi yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Powerpoint interaktif

Aspek yang dinilai	Validasi 1	Validasi 2	Rata-Rata	Kategori
Materi	90,50%	98%	94,25%	Sangat Valid
Bahasa	93,33%	97,33%	95,33%	Sangat Valid
Desain	95%	-	95%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan			94,86%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh hasil rekapitulasi validasi keseluruhan terhadap *PowerPoint* interaktif yang menunjukkan nilai rata-rata dari enam validator sebesar 94,86%, dengan kategori “sangat valid”. Hasil ini mengindikasikan bahwa bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, perbandingan hasil validasi pertama dan validasi kedua terhadap bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Validasi

Berdasarkan gambar 3 diagram perbandingan hasil penilaian, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan skor pada setiap aspek validasi setelah dilakukan perbaikan terhadap bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif. Pada aspek materi, skor validasi meningkat dari 90,50% menjadi 98%, sehingga mengalami kenaikan sebesar 7,5%. Aspek bahasa juga menunjukkan peningkatan dari 93,33% menjadi 97,33%, dengan selisih sebesar 4%. Sementara itu, pada aspek desain hanya dilakukan satu kali validasi, yaitu sebesar 95%, sehingga tidak terdapat data pembandingan untuk menilai peningkatannya. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari seluruh aspek mencapai 94,86%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Peningkatan ini merupakan hasil dari proses revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli yang terlibat dalam validasi. Hal ini menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah mengalami penyempurnaan dari segi isi materi, kebahasaan, maupun desain, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Respon Guru dan Siswa

Setelah *PowerPoint* interaktif divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji respon yang melibatkan satu orang guru wali kelas IV dan enam orang siswa kelas IV. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai relevansi dan kesesuaian produk dalam mendukung proses pembelajaran. Peneliti membagikan satu angket kepada guru dan enam angket respon kepada siswa.

a. Respon Guru

Respon yang diberikan oleh guru bertujuan untuk menilai sejauh mana bahan ajar digital berbasis *Powerpoint* interaktif menarik dan mendukung proses pembelajaran. Uraian lengkap mengenai tanggapan dari guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Repon Guru

NO	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Penyajian materi	93,33%	Sangat Baik
2	Evaluasi	100%	Sangat Baik
3	Kesesuaian desain	100%	Sangat Baik
4	Fleksibilitas Penggunaan	80%	Baik
5	Interaktivitas	100%	Sangat Baik
Rata-Rata		94,66%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 9 tanggapan guru wali kelas IV menunjukkan persentase sebesar 94,66% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Respon Siswa

Uji respons siswa melibatkan enam orang siswa, terdiri dari dua siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang, dan dua siswa berkemampuan rendah. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Penilaian didasarkan pada respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Respon dari siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh bahan ajar digital berbasis *powerpoint* interaktif menarik minat dan mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil tanggapan dari enam siswa ditampilkan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Tabel Hasil Respon Siswa

No	Nama	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	MR	10	10	100%	Sangat Baik
2	WTS	10	10	100%	Sangat Baik
3	QNS	10	10	100%	Sangat Baik
4	KRA	10	10	100%	Sangat Baik
5	S	10	10	100%	Sangat Baik
6	AP	10	10	100%	Sangat Baik
Jumlah		60	60	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji coba respon siswa yang melibatkan enam peserta didik menunjukkan total skor sebesar 60 dari skor maksimal 60. Nilai tersebut setara dengan persentase rata-rata 100% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis PowerPoint interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Alfi dkk., 2022) mengenai pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis animasi. Dalam penelitiannya, setelah pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba validasi dan uji coba lapangan diperoleh hasil bahwa *powerpoint* interaktif dinyatakan sangat menarik. Selaras pula dengan penelitian (Onny dkk., 2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media dari validator media mendapat presentase 91,67% dengan kategori sangat layak dan validator materi mendapat presentase 91,67% dengan kategori sangat layak, dan hasil uji terbatas penilaian guru mendapatkan presentase sebesar 91,25% dengan kategori sangat layak dan uji terbatas dengan peserta didik mendapatkan presentase sebesar 94,25% dengan kategori sangat layak.

PowerPoint interaktif sebagai bahan ajar dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang kelancaran pembelajaran. Penggunaannya memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif serta mendorong mereka menemukan ide-ide positif dan kreatif secara mandiri. Pemanfaatan *PowerPoint* interaktif juga menjadi bentuk pengenalan teknologi pembelajaran yang aplikatif. Belajar menggunakan *PowerPoint* interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan menyenangkan, menyerupai permainan (Slamet dkk., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh para ahli, baik dari aspek materi, bahasa, maupun desain. Selain itu, hasil uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa juga menunjukkan bahwa bahan ajar ini mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis *PowerPoint* interaktif ini terbukti valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pemahaman nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual dan interaktif di kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M. S., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. (2022). Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Amelia, S., Rianjani, E., & Ardjyanti, P. (2025). Transformasi Peran Guru: Dari Pengejar Menuju Fasilitator Pembelajaran Abad 21. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 8(8).
- Dede Kurniawan, Priharto, N. D., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Efriani, K. R., Kartono, & Halidjah, Siti. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Tema 9 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 13 Pontianak Barat. *Journal on Education*, 06(02), 12885–12894.
- Fierna, M. F. J. L. P., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2).
- Lestari, D., Nasir Malik, M., & Suhardi Rahman, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi Ptik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Media Elektirk*, 17(3), 102–105.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahulae, P. S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tahta Media Grup.
- Meyrisya, C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Menghargai Keberagaman Dilingkungan Sekitar Kelas V Di Sdn 006 Terpadu Kubang Jaya*. Universitas Islam Riau.
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan. *Seminar Nasional Sains*, 255–260.
- Muflich, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap P Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6).
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(2), 310–321.
- Onny, B., Nugrahani, A., Winanto, A., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point*

- pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri untuk Meningkatkan Minat Belajar.* 5(11). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas Iii Sekolah Dasar. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(01), 37–54.
- Slamet, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media In Basic School Of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Sya'ada, M. W. (2021). Penggunaan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi Dan Surat Dinas Di Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Temayang. *Bapala*, 8(4), 17–30.
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahan Ajar Powerpoint Berefektif Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2).