



## Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Saintifik

Nur Ajeriah<sup>1</sup>, Dara Fitrah Dwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan

Corresponding Author : ✉ [inurcantik24@gmail.com](mailto:inurcantik24@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk : menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif powerpoint, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk media interaktif powerpoint dan mendeskripsikan tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk media interaktif powerpoint dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media Powerpoint yang layak untuk siswa SD. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

### Keyword

*Media Pembelajaran, Powerpoint, Pkn*

## PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta kebutuhan pemecahan masalah belajar, Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

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.

Adapun dengan mempelajari PKn, peserta didik diharapkan untuk cinta kepada sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar mereka dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan

mempelajari PKn, siswa juga diharapkan agar mengetahui pemahaman materi tentang Latar belakang Sumpah Pemuda, Lahirnya Sumpah Pemuda, Bunyi Sumpah Pemuda, Makna Sumpah Pemuda, dan Pengamalan Nilai-nilai Sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting khususnya dalam mengajarkan pada usia Sekolah Dasar yang masih tergolong anak-anak. Menurut Piaget (Sugiarti dan Handayani, 2017: 111) mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun masih tergolong anak-anak yang telah memasuki tahap operasional konkret atau nyata, Pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis.

Sehingga setelah pembelajaran PKn menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan diberikan pada anak-anak Sekolah Dasar diharapkan agar pembelajaran PKn disekolah dasar dapat disajikan secara menarik, efisien, efektif dan dapat membantu siswa untuk berpikir logis, kritis, kreatif serta dapat berargumentasi dengan benar. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Proses pembelajaran PKn di kelas, guru sudah menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, guru masih belum optimal dalam penggunaan media di dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media yang berbasis informasi dan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran PKn. Media yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar dalam proses pembelajaran. Keterbatasan guru dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik bagi siswa, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa jenuh, dan menjadikan siswa pasif. Kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran dapat menimbulkan situasi kurang kondusif.

Salah satu media yang dapat menarik perhatian belajar siswa, dan merangsang ketertarikan dalam materi Sumpah Pemuda adalah media Power Point.

PowerPoint dapat digunakan untuk membuat efek visual yang sangat menarik. Anda bisa menambahkan gambar, video, dalam satu tempat sekaligus. Sehingga ketika media ini digunakan untuk menerangkan suatu masalah akan membuat audiens/siswa mudah dalam memahaminya. Menurut sebuah studi, bahwa manusia dapat menyerap informasi lebih cepat jika disajikan dalam bentuk visual. Nilainya bisa sampai 60 ribu lebih cepat dibandingkan dengan materi yang disampaikan melalui audio.

PowerPoint sebenarnya sangat mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk oleh para guru. Tidak membutuhkan keahlian desain grafis yang mumpuni untuk membuat slide yang menarik. Di dalam aplikasi PowerPoint sudah terdapat berbagai macam template yang dapat digunakan oleh penggunanya. Tinggal menyesuaikan dengan kebutuhan saja.

Kemampuan manusia dalam menyerap informasi akan lebih cepat jika disajikan dalam bentuk visual seperti slide PowerPoint ini. Dalam mendistribusikan file presentasi yang menggunakan PowerPoint juga terbilang mudah. File yang dihasilkan PowerPoint relatif kecil dan dapat diakses melalui komputer atau smartphone. Itulah kenapa PowerPoint ini sangat cocok digunakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN untuk peserta didik tingkat sekolah dasar agar peserta didik lebih tertarik, tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pada penelitian ini penulis juga akan menggunakan metode pembelajarn dengan pendekatan Saintifik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau penelitian *R&D (Research & Development)* dengan model *ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate)* (Paid, 2012). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Secara singkat, penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang divalidasi oleh beberapa tim ahli yang selanjutnya akan di uji cobakan di lapangan.

Menurut Sugiyono, (2017:38) penelitian ini memiliki 3 langkah, yang dimana

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap dasar yang harus dilalukan oleh peneliti terbagi dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, sebelum membuat gambaran tentang media *Power Point* yang akan dikembangkan. Pada tahap

ini meliputi kegiatan observasi awal untuk menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan merumuskan tujuan. Tahap analisis, penelitian mengidentifikasi kemampuan belajar siswa meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap selanjutnya setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap perancangan media *Power Point*, peneliti menentukan standart kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang akan di kembangkan dalam bentuk media pembelajaran, merancang konten isi berupa materi yang sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan merancang desain produk yang sesuai untuk menunjang ketercapain dalam pembelajaran dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang diinginkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan adalah Tahap mewujudkan *blue print* alias desain menjadi kenyataan. Pada penelitian ini merupakan perwujudan media *Power Point* pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda menjadi produk jadi siap pakai untuk diujicobakan pada siswa. Kelayakan Media *Power Point* Pembelajaran menurut guru menggunakan angket yang mengacu evaluasi bahan ajar menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Panduan Pengembangan Bahan Ajar tahun 2008 yang telah dimodifikasi serta tanggapan siswa terhadap media *Power Point* pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda menggunakan angket yang disusun oleh peneliti.

**Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 1 Lipat Kajang dan validator (2 dosen ahli dan 1 guru PKn kelas III SDN 1 Lipat Kajang)

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media *Power Point* pembelajaran pada pelajaran PKn pada materi sumpah pemuda.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Desember 2021

## **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data penilaian validator tentang media Power Point pembelajaran pada pelajaran PKn kelas III pada materi sumpah pemuda di SDN 1 Lipat Kajang maka peneliti menggunakan angket. Kisi-kisi angket penilaian Media Power Point pembelajaran pada pelajaran PKn kelas III pada materi Sumpah Pemuda di SDN 1 Lipat Kajang.

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk penilaian atau tanggapan dari komponen pengembangan media yaitu: 1) ahli media, 2) ahli materi. Hasil validasi ahli berupa penilaian digunakan untuk bahan evaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket. Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden (Hardari dan Martini, 2006: 120). Melalui penggunaan angket, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini akan dikumpulkan.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik penelitian ini berupa lembar penilaian angket yang melibatkan para ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian selanjutnya di analisis dan dideskripsikan agar mudah untuk dipahami. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

Data proses pengembangan Media Power Point berupa data deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian direvisi sehingga diperoleh media revisi tahap I. Berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi, maka akan dihasilkan produk akhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*).

Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

### **Aspek Tampilan Media**

**1. Media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya**

Indikator media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari teks dan tulisan dalam media interaktif powerpoint yang dapat dibaca dengan jelas oleh pengguna.

**2. Media yang digunakan bersih dan menarik**

Indikator media yang digunakan jelas dan rapi dalam penyajiannya mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah adanya gambar-gambar yang menarik perhatian siswa

**3. Tampilan yang digunakan dapat dikenali siswa.**

Indikator Tampilan yang digunakan dapat dikenali siswa mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari tampilan layar yang sudah baik dalam media interaktif powerpoint.

**4. Tampilan Teks dan tulisan dapat dibaca siswa.**

Indikator Tampilan Teks dan tulisan dapat dibaca siswa mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari teks dan tulisan dalam media interaktif powerpoint yang dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.

### **Aspek Isi Materi**

**1. Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan.**

Indikator Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari adanya media interaktif powerpoint menimbulkan interaksi belajar pada siswa secara perorangan maupun kelompok.

**2. Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD**

Indikator Media yang digunakan sesuai dengan SK-KD mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari kesesuaian materi dengan RPP kelas III semester I Mata pelajaran PKn.

**3. Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan.**

Indikator Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari materi yang disajikan dalam media interaktif powerpoint sudah lengkap.

### **Aspek Warnanya**

**1. Warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah.**

Indikator Warna yang digunakan, menggunakan warna yang cerah. mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari kesesuaian Anak menyukai banyak warna yang cerah.

**2. Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahui siswa.**

Indikator Warna yang digunakan ialah warna yang sudah diketahui siswa mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari kombinasi warna dalam media interaktif powerpoint yang sudah baik.

**3. Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat siswa.**

Indikator Warna yang digunakan tidak menyebabkan kebingungan saat dilihat siswa mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari warna yang digunakan dalam media interaktif powerpoint menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang sedang dipaparkan.

Penjelasan keseluruhan aspek tersebut adalah sebagai berikut :

**Aspek keakuratan materi**

**1. Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).**

Indikator Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD) mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah tepatnya materi dengan Kompetensi Dasar yang termuat pada pada kurikulum.

**2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan.**

Indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditemakan mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah cukupnya uraian materi dalam menjelaskan konsep Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari- hari.

**3. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.**

Indikator Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah tepatnya materi dengan Tujuan Pembelajaran yang termuat pada pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.

**Aspek Keakuratan Materi**

**1. Materi yang disajikan dalam media *Power Point* sesuai dengan tuntutan kurikulum**

Indikator Materi yang disajikan dalam media *Power Point* sesuai dengan tuntutan kurikulum mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah tepatnya materi dengan Pembelajaran yang termuat pada pada kurikulum.

**2. Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewargaegaraan.**

Indikator Materi yang disajikan sesuai dengan fakta mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari materi yang dimuat pada *Power*

*Point* sesuai dengan RPP pada pokok bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Aspek Kemutakhiran Materi**

- 1. Materi yang disajikan meningkatkan sikap positif anak untuk menjadi warga negara yang baik.**

Indikator Materi yang disajikan meningkatkan sikap positif anak untuk menjadi warga negara yang baik mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah cukupnya umpan balik dari materi yang disajikan untuk implementasi dalam kehidupan sehari-hari.

- 2. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik dalam menanamkan nilai dan moral siswa.**

Indikator Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik dalam menanamkan nilai dan moral siswa mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari sudah sesuainya materi yang disajikan dalam media interaktif *powerpoint* dengan urutan materi yang dimulai dari latar belakang sumpah pemuda, lahirnya sumpah pemuda, pengertian sumpah pemuda, isi sumpah pemuda, makna sumpah pemuda dan pengamalan nilai nilai sumpah pemuda.

#### **Aspek Keseuaian dengan Perkembangan Peserta didik**

- 1. Materi yang terdapat pada media *Power Point* sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik**

Indikator Materi yang terdapat pada media *Power Point* sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari mudahnya siswa dalam memahami materi ketika mengoperasikan media interaktif *powerpoint*.

- 2. Materi pembelajaran pada media *Power Point* meningkatkan sikap saling menghargai dan menyayangi anggota keluarganya.**

Indikator Materi pembelajaran pada media *Power Point* meningkatkan sikap saling menghargai dan menyayangi mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari Siswa menghormati dan menyayangi keluarga.

- 3. Menggunakan Media *Power Point* siswa lebih mudah memahami Materi yang disampaikan.**

Indikator Menggunakan Media *Power Point* siswa lebih mudah memahami Materi yang disampaikan mendapatkan tanggapan "Ya". Hal ini dilihat dari adanya respon yang dapat diberikan siswa ketika menggunakan media interaktif *power point*, contohnya dalam mengerjakan soal.



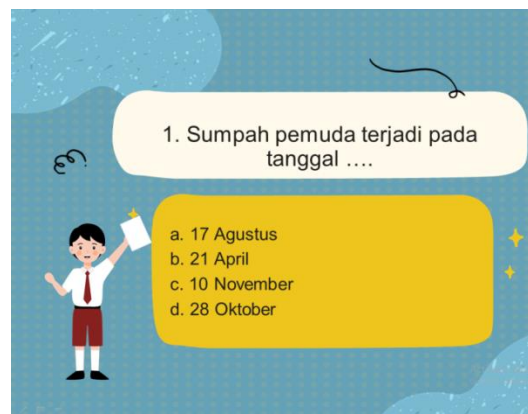
Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media. Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli media, ada beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang harus ditambahkan, yaitu :

- ✓ Pada media *Power Point* tambahkan Slide Soal Pertanyaan Pilihan Berganda.



**Gambar 1.**

**Setelah Revisi Slide Pembuka mengerjakan soal**

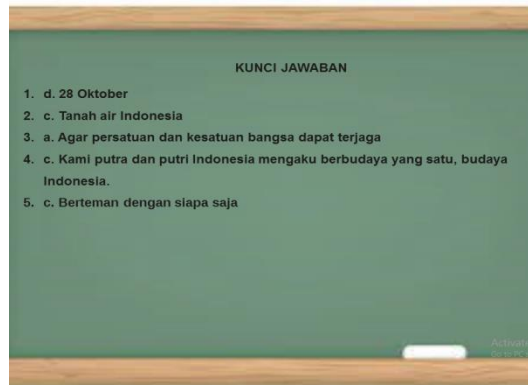


**Gambar 2.**

**Setelah Revisi Slide Latihan Soal Pilihan Berganda**

Validasi tahap pertama peneliti tidak membuat adanya soal pertanyaan pilihan berganda pada media *Power Point* sehingga perlu adanya revisi penambahan slide. Validasi kedua peneliti sudah menambahkan slide soal pertanyaan pilihan berganda sehingga media *Power Point* sudah bisa di jadikan sebagai media untu siswa kelas III SD Pokok Bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari- hari

1. Pada media *Power Point* tambahkan Slide kunci jawaban setelah Pertanyaan Pilihan Berganda.



**Gambar 3.**  
**Setelah Revisi Slide Kunci Jawaban**

Validasi tahap pertama peneliti tidak membuat adanya kunci jawaban pada media *Power Point* sehingga perlu adanya revisi penambahan slide. Validasi kedua peneliti sudah menambahkan slide kunci jawaban sehingga media *Power Point* sudah bisa di jadikan sebagai media untu siswa kelas III SD Pokok Bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari- hari.

### **Pembahasan**

Berdasarkan prosedur pengembangan pada bab sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media *power point*. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks dan gambar seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.**  
**Media dilengkapi dengan Teks dan Gambar**

Berdasarkan gambar di atas, dalam produk media pembelajaran interaktif *power point* terdapat teks dan gambar, sehingga media pembelajaran *power point* ini memenuhi syarat sebagai produk dari media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan ( *Research and Development* ), kemudian

produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*).

Media *Power Point* yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Sebagaimana dijelaskan sukardi (2010:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.”

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran terdapat 4 indikator, aspek isi Materi terdiri dari 3 indikator dan aspek warna terdiri dari 3 indikator. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya” menghasilkan bahwa media Layak digunakan sebagai media pembelajaran Pkn materi Sumpah Pemuda.

Hasil penelitian ahli materi tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. dilihat dari aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD terdapat 3 indikator, aspek keakuratan Materi terdiri dari 2 indikator, Kemutakhiran materi terdiri dari 2 indikator dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik terdiri dari 3 indikator. Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi Media *Power Point* dalam dua tahap menghasilkan produk berupa media *Power Point* yang layak untuk siswa kelas III SD.

Hasil Validasi kedua menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media *Power Point* yang layak untuk digunakan siswa kelas III SDN 1 Lipat Kajang..

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran Pkn Materi Sumpah Pemuda Pokok Bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari- hari. Menurut mudlofir (2016:133) “Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini

menggunakan model pengembangan *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Dilihat dari aspek tampilan media pembelajaran terdapat 4 indikator, aspek isi Materi terdiri dari 3 indikator dan aspek warna terdiri dari 3 indikator. Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya” menghasilkan bahwa media Layak digunakan sebagai media pembelajaran Pkn materi Sumpah Pemuda.

Hasil penelitian ahli materi tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. dilihat dari aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD terdapat 3 indikator, aspek keakuratan Materi terdiri dari 2 indikator, Kemutakhiran materi terdiri dari 2 indikator dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik terdiri dari 3 indikator. Mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya”. Adanya Revisi Media *Power Point* dalam dua tahap menghasilkan produk berupa media *Power Point* yang layak untuk siswa kelas III SD.

Hasil Validasi kedua menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media *Power Point* yang layak untuk digunakan siswa kelas III SDN 1 Lipat Kajang. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran Pkn Materi Sumpah Pemuda Pokok Bahasan Pengamalan nilai-nilai sumpah pemuda dalam kehidupan sehari-hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- J.Marlingella, A. M. (2019). Pengembangan Silabus, Rpp Dan Lks Materi Geometri Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Karakter . *Urnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1-5.
- Rini, W. S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Binaniaga*, 1-8.
- Sugiarti, L. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up Dan Kartu Ajaib Pengelompokkan. *Jurnal Pendidikan Guru Mi* , 1-10.
- Sukmawarti, E. D. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Pkn Di Sd. *Journal Of Education And Social Analysis*, 1-13.
- Syamsurizal. (2018). Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sd Negeri 010 Pulau Terap Kabupaten Kampar. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1-10.

- Hikmah, U. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn (Studi Kasus: Siswa Kelas Iv Sdn Purwoyoso 01 Semarang). (Skripsi). Fkip, Universitas Negeri, Semarang.
- Sulistiowati, E. (2016). Hubungan Antara Pemberian Penghargaan Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Di Sd Gugus Ahmad Yani Kecamatan Mejubo Kabupaten Kudus. (Skripsi). Fkip, Universitas Negeri, Semarang.
- Sofiana, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Melalui Strategi Make A Match Pada Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Mangunsari Salatiga 2015/2016. (Skripsi). Fkip, Institut Agama Islam Negeri (Iain), Salatiga.
- Nurlela, A (2016) Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sma. (Skripsi). Fkip, Universitas Pasundan.
- Kuswendi, U (2016) Penerapan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips ( Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pembelajaran I Ps Mengenai Kenampakan Alam Dan Keadaan Sosial Negara - Negara Tetangga Kelas Vi Sdn Hegarmanah 1 Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2014/2015 ). (Skripsi). Fkip, Universitas Pasundan.
- Hario Wijayanto. (2017). Media Dan Macamnya Sebagai Sumber Belajar. [ *Online* ].Diakses Dari <https://A410080251.Wordpress.Com/Konsep-Strategi-Belajar-Mengajar/Media-Dan-Macam-Sebagai-Sumber-Belajar/>