

Desain Media PowerPoint Interaktif Berbasis Animasi Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Clara Lapebridinsi^{1*}, Sesmita Oktaria¹, Syahira Nabila¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 24th September 2023

Revised: 03rd October 2023

Accepted: 15th October 2023

Keywords:

ADDIE

Interactive PowerPoint Media

Learning outcome

Pancasila

ABSTRACT

This research was motivated by the low student learning outcomes. This is because some teachers consider this learning media to be less important, and still use conventional learning media. This research aims to describe the development of interactive PowerPoint media based on animation on Pancasila regarding elementary school student learning outcomes. The research model used was the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was tested in a small group of students and the results show that the use of interactive PowerPoint media can improve student learning outcomes in teaching and learning activities, help eliminate boredom, and motivate student learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Syahira Nabila

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: syahiranabila@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah salah satu kebijakan pendidikan di Indonesia yang memberikan kebijakan pada sekolah dasar untuk lebih mandiri dalam menentukan konten dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Handiyani & Muhtar, 2022). Pelaksanaan kurikulum merdeka memberikan keunikan pada pembelajaran yang mana mengutamakan konsep setiap orang memiliki minat, bakat dan potensi yang berbeda, selain itu guru memiliki tuntutan untuk mengabungkan dan mengkoordinasikan perbedaan tersebut dengan strategi yang cocok dalam pembelajaran (Tomlinson & Moon, 2014).

Pendidikan merupakan sebuah upaya untuk memastikan agar peserta didik dapat hidup dengan baik di masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan negaranya. Dampak

teknologi terhadap pembelajaran ialah sebuah perubahan dan inovasi yang terjadi ketika penggunaan sistem pembelajaran, khususnya dengan Menggunakan media Powerpoint interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterikatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin. Peran guru tidak lah hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai pembimbing bagi siswa. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menggunakan metode, model, strategi, media dan/atau alat pengajaran lainnya. Guru harus mampu merencanakan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan di dalam kelas. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus beradaptasi dan berinovasi agar pembelajaran tetap up to date. Menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus bersifat interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang, mendorong partisipasi aktif dan mendorong bakat, minat, kreativitas dan kemandirian fisik dan psikis siswa, dengan ruang yang cukup untuk berinisiatif, tergantung perkembangan mereka.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam pembelajaran penting untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan dengan lebih baik. Dalam pembelajaran PPKn, pendekatan berdiferensiasi dapat digunakan untuk memberikan materi yang relevan dengan kepentingan siswa, mempertimbangkan perbedaan latar belakang budaya dan agama mereka, serta memberikan beragam strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan siswa (Sinta Rokhmah, 2022).

Pembelajaran dengan kurikulum merdeka ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dengan mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan belajarnya, minat, dan profil belajarnya. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan potensi belajar agar mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang paling efektif dan efisien (Sarie, 2022).

Dapat disimpulkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka ini terkait dengan mata pelajaran PPKn yang memiliki keterbukaan dalam artian memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik walaupun berbeda kebutuhannya dan memberikan kecocokan dalam pembelajaran. Realitas proses pembelajaran saat ini guru masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam metode ini, guru sebagai pusat pembelajaran, atau disebut teacher centered, dan pembelajaran tidak berubah. Dalam pembelajaran ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan permasalahannya adalah rendahnya prestasi

akademik siswa. Terkadang siswa menjadi pasif dalam jenis pembelajaran ini, siswa bermain sendiri di kelas, dan siswa menginterupsi teman sekelasnya. Proses kurangnya keterampilan persiapan rata-rata guru dapat mengakibatkan siswa acuh tak acuh terhadap mata pelajaran yang ditawarkan, dan akibatnya siswa menjadi pasif. Berbagai dukungan diperlukan untuk meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan media yang tepat juga menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami mata pelajaran. Belajar dengan cara tradisional tidak terlalu efektif di dalam kelas.

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan keterampilan dan kemampuan, kebiasaan sikap, pemahaman, pengetahuan dan nilai, berlabel kognitif (memahami konsep), afektif dan psikomotor (proses memahami) melalui kegiatan pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, pemahaman dan perilaku belajar, serta kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai siswa setelah belajar. Dimana pada era sekarang ini Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan. Salah satunya adalah media berbasis IT yang menarik dan inovatif yaitu media PowerPoint interaktif.

Penggunaan media Powerpoint interaktif berpengaruh positif terhadap kekurangan belajar siswa. Dimana dengan Menggunakan media Powerpoint interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterikatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin. Seperti yang dikutip pada artikel (Susilowati et al., 2021) dalam Herlanti bahwa media ini memiliki keuntungannya meliputi: a) dapat menunjukkan objek yang secara fisik tidak ada atau disebut citra. Pembelajaran kognitif dengan menggunakan mental images meningkatkan kegigihan siswa dalam mengingat mata pelajaran, b) mengetahui cara mengembangkan materi pembelajaran khususnya membaca dan menyimak, c) adalah kemampuan untuk menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian, d) mampu menyesuaikan diri dengan siswa sesuai dengan metode belajarnya, terutama yang bersifat visual, auditori, kinestetik atau lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development (R&D) (Anggraini, Putra, & Kurniaman, 2023; Nurzayyana, Putra, & Hermita, 2021) merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Sugiyono, 2013).

langkah-langkah R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata, (2011) terdiri dari tiga tahapan atau proses yaitu sebagai berikut :

a. Studi Pendahuluan

Merupakan awal dari persiapan untuk melaksanakan pengembangan suatu media, pada tahapan ini terdiri dari studi kepustakaan dan survei lapangan.

b. Desain dan Pengembangan

Merupakan tahapan yang terdiri dari dua kegiatan yaitu penyusunan produk awal dan perancangan instrumen.

c. Pengujian Produk

Tahapan yang ketiga terdiri dari uji validitas serta uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian.

Pada materi Pancasila sebagai nilai kehdupan yang di peruntukan pada siswa kelas IV SD, Dimana saat ini siswa sangat membutuhkan pembelajaran yang kreatif dan inovasi agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut wawancara yang telah kami lakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar, Dimana pada saat ini dalam materi Pancasila sebagai nilai kehidupan Ini pada kelas IV merupakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dapat kami amati bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar salah satunya yaitu menggunakan PowerPoint Interaktif ini yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Pancasila sebagai nilai kehdupan, untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif tersebut kami menambahkan kuis agar dapat menciptakan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara wawancara, observasi, kuesioner, dan tes. kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah cara pengolahan dengan mendapatkan data yang mendalam dan bermakna (Sugiyono, 2013). Contohnya seperti hasil wawancara, kriteria nilai kelayakan media, komentar, dan saran. Sementara, analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara mengolah data yang berbentuk angka melalui analisis

validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Teknik yang digunakan untuk mengolah data ialah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang berbentuk angka dengan meneliti populasi tertentu, pengumpulan instrument, bersifat menguji hipotesa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara menggunakan dokumentasi. Penggunaan pengumpulan data dokumentasi peneliti studi literatur pengumpulan data dengan menelaah sumber yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan dipecahkan. Nazir, Moh. (2013)

Model pengembangan tersebut yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), berikut penjelasannya:

1. Analysis

Pada tahapan ini peneliti menganalisis sebuah kebutuhan dari suatu produk/Media yang akan di kembangkan dan memberikan jalan keluar untuk media yang akan di berikan kepada peserta didik.

2. Design (Perancangan)

Pada Tahapan ini yang dapat dilakukan dalam pembuatan desain atau rancangan pada media yaitu berupa desain kompetensi, desain peta materi, desain tampilan, desain visual dan lain lain.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan yang dilaksanakan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan desain atau perancangan yang telah ditentukan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan yang dilaksanakan dengan menguji coba media interaktif yang telah dirancang sedemikian rupa berbentuk produk sesuai dengan ketentuan pada tahapan-tahapan sebelumnya. Serta dilakukan pengujian terhadap produk yang dibuat dan dinilai oleh ahli di bidang media atau produk tersebut.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan ini melakukan kegiatan analisis serta perbaikan terhadap kekurangan serta masukan yang terjadi selama masa uji coba serta direvisi demi kebaikan media kedepannya.

HASIL PEMBAHASAN

- a. Meningkatkan motivasi dalam pembelajaran untuk memperkuat profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan kajian yang peneliti lakukan mengenai media pembelajaran berbasis interaktif di mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini ialah untuk memperkuat profil pelajar pancasila di siswa Sekolah Dasar, peneliti menemukan bahwa dalam media berbasis interaktif ini dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran siswa sehingga membantu untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar. motivasi mengarahkan seseorang pada tujuannya. Dapat dilihat bahwa media berbasis interaktif menjadi cara dalam mengorganisir nilai dan tujuan pembelajaran sehingga dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar .(Shaleh,A.R dan Wahab,M.A. 2004).

Dimana pada saat uji coba media pembelajaran PPT Interaktif ini peserta didik aktif juga ikut berpartisipasi dalam percobaan media PPT Interaktif yang berjudul pancasila sebagai nilai kehidupan. Hasil kajian lain yang peneliti lakukan menegaskan bahwa motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif ini dapat menyambungkan ide siswa yang dapat terinterpretasi dalam karakter dan identitas sebagai warga negara. Dalam profil pelajar Pancasila salah satu karakter nya ialah mandiri, yang dalam motivasi belajar dapat kuatkan bahwa dengan motivasi belajar siswa dapat secara mandiri mnyadari situasi yang dihadapinya. motivasi siswa dalam belajar adalah variasi respon. Disini dapat diketahui bahwa motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa akan hasil belajar.

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa motivasi dalam pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran pedidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar salah satunya ialah dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif. (Ghutrie dan Sumanto 2006).

- b. Memudahkan Peserta didik dalam memahami pembelajaran untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar.

Pembelajaran berbasis interaktif menurut peneliti sangat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan untuk memperkuat profil pelajar Pancasila, Dalam hal memudahkan siswa ialah selaras dengan karakter yang ada dalam profil pelajar Pancasila yaitu karakter kreatif dan bernalar kritis.

Berpikir Kritis merupakan keterampilan hidup pendidikan yang penting. Sehingga dapat dikatakan jika dengan menggunakan pembelajaran interaktif, maka dapat memudahkan peserta didik dalam belajar analisis, komparasi dan keterlibatannya dalam sikap berpikir kritis dan kreatif sebagai bagian dari profil pelajar Pancasila.(Fettahlioğlu, P., Kaleci, D. 2018).

Menurut penelitian yang kelompok lihat, peserta didik dalam memahami pembelajaran memunculkan karakter kreatif dan bernalar kritis ialah wadah bagi siswa dalam mengembangkan berbagai potensi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sejalan dengan penguatan profil pelajar Pancasila yang nantinya akan mewadahi siswa untuk dapat menjadi Community Leader dalam kehidupan mereka.

Oleh karena itu, melalui media pembelajaran interaktif inilah usaha penguatan profil pelajar Pancasila dapat terencana, teratur dan berkesinambungan. Jika masalah sosial kini kompleks dan membutuhkan pemikiran kritis. Maka dapat disimpulkan bahwa karakter kritis dan kreatif yang muncul dalam kemudahan pembelajaran di sekolah dasar. (Heinrich, W. F., et al 2015).

Pada uji kelayakan terdapat hasil pengujian validitas dan kepraktisan produk melalui penilaian ahli media, desain pembelajaran, materi uji coba perorangan, kelompok kecil, respon siswa, dan observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada materi media PPT interaktif berbasis games quiz mendukung pengetahuan kognitif siswa dalam keterampilan proses pembelajaran PKN untuk menemukan pengalaman belajar bermakna (Anggraena et al., 2022).

Peserta didik bisa belajar melalui pertanyaan dan permainan edukatif dengan bantuan media animasi. Games di dalamnya berperan sebagai ice breaking yang tentu masih berhubungan dengan materi yang termuat. Ice breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, menarik perhatian dan ada rasa senang (Marzatifa et al., 2021). Oleh sebab itu, materi pancasila sebagai nilai kehidupan menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipelajari karena meningkatnya konsentrasi siswa belajar dengan media pembelajaran interaktif. Media memiliki sifat interaktif serta student centered, sehingga peserta didik bisa memahami berbagai hal dan menyadari informasi yang ada pada media untuk diperhatikan pada lingkungan sekitarnya dengan lebih luas.

Terdiri Dari Tiga tahapan atau proses, serta dalam tahapan pengembangan produk peneliti menggunakan model ahapan model ADDIE atau Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (Sukmadinata, 2011).

Berikut tahapan-tahapan berdasarkan hasil dan penelitian yang telah peneliti dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Dengan adanya analisis kurikulum ini peneliti dapat mengetahui penerapan kurikulum yang berlaku pada saat ini di sekolah peserta didik. Peneliti menemukan bahwa di sekolah, peserta didik dahulu menggunakan kurikulum 13 dan sekarang telah beralih kepada kurikulum merdeka. Dari hasil analisis ini, peneliti menemukan bahwa ketika pembelajaran PKN berlangsung jarang sekali pendidik menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas imajinasi peserta didik. Dimana pada kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sebagian besar menggunakan Buku siswa dan papan tulis saja. Padahal, kenyataannya pendidik di era zaman sekarang ini pendidik dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan media pembelajarannya, karena pada zaman sekarang ini teknologi semakin maju.

2. Desain (Design)

Pada tahapan rancangan ini membuat suatu produk dari media interaktif yakni dari power point. Pada tahap ini membuat gambaran atau rancangan untuk desain dari media power point yang akan dibuat serta sesuai dengan karakteristik dari peserta didik. Dengan pencarian dan penyusunan referensi produk media dalam power point yang cocok dengan mata pelajaran PKN pada materi Pancasila sebagai pancasila sebagai nilai kehidupan. Adapun beberapa desain atau rancangan yang akan dibuat dalam media pembelajaran powerpoint interaktif seperti : (menu utama, menu play), (menu petunjuk, menu materi, menu evaluasi), (menu kuis).

Slide pertama terdapat :(Menu utama,Play,silang)



• Slide kedua terdapat: (Menu materi,kuis)



3. Pengembangan (Development)

Pada tahapan pengembangan ini lanjutan dari tahapan sebelumnya yaitu design. Setelah menentukan materi selanjutnya mengaplikasikannya ke dalam Power Point Interaktif dengan menggunakan laptop. Media dirancang terlebih dahulu untuk memaksimalkan produk berdasarkan kegiatan dari analisis yang telah dilaksanakan di awal serta sesuai dengan tahapan pengembangan desain yang juga sudah di rancang di awal sebelum sampai ke tahapan dalam pengembangan produk, selanjutnya dilakukan uji coba terlebih dahulu dalam powerpoint yang telah jadi kepada dosen untuk diberikan masukan serta saran dari dosen sebelum diimplementasikan ke peserta didik media yang dikembangkan valid atau tidaknya

4. Implementasi (Implementation)

Dalam kegiatan ini dilakukan uji coba dalam produk (ppt interaktif) yang telah dibuat kepada peserta didik. Media tersebut diimplementasi kepada Peserta didik usia 9-12 tahun, yaitu, Dalam menampilkan powerpoint interaktif pada pembelajaran PKN kelas IV yang berisi tulisan, gambar, games/kuis, Pada saat peserta didik .Pada power point interaktif tersebut pada slide pertama muncul pilihan menu utama, petunjuk, materi, games/kuis yang berhubungan dengan materi “berbagai nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari”. Alat evaluasi yang dibuat dalam bentuk games ataupun kuis, yang akan ditampilkan beberapa gambar dan soal terkait materi yang disajikan. Jika jawaban salah akan terlihat tanda silang dan apabila jawaban benar akan timbul tanda centang. Kemudian peserta didik diminta mengerjakan soal. Sehingga, peserta didik menerima umpan balik dalam kegiatan pembelajaran mengerjakan soal evaluasi yang diperintahkan oleh guru, ini bertujuan agar sistem pembelajaran berjalan dengan lancar dan mudah di pahami oleh peserta didik.. Dengan adanya gambar maupun video dalam kegiatan pembelajaran,

dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.



5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media PPT Interaktif. Melalui tes, observasi, dan feedback dari siswa dan guru, dapat dinilai sejauh mana media PPT Interaktif ini membantu pemahaman siswa terhadap konsep Pembelajaran PKN. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

Pengujian Produk

Peneliti Melakukan uji coba Produk/Media PPT Interaktif ini dengan mendatangkan anak-anak di lingkungan sekitar. Adapun tujuan dari uji coba media PPT Interaktif ini untuk melihat apakah media yang telah dibuat efektif atau tidak dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar melalui media PPT Interaktif dan peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak tersebut berkaitan dengan media yang digunakan setelah ditampilkan oleh peneliti.

Adapun beberapa pertanyaan yang dilakukan dalam menguji Media PPT Interaktif ini sebagai berikut:

1. “Peneliti”: Apakah kamu merasa media PPT Interaktif yang di paparkan ini membantu kamu memahami materi yang disampaikan?

“Siswa”: Ya, media PPT Interaktif ini sangat membantu saya dalam memahami apa-apa saja.

2. “Peneliti” : Apakah penggunaan media PPT Interktif membuat pelajaran lebih menyenangkan?

“Siswa” : Saya lebih tertarik belajar PKN sekarang karena banyak animasi yang membuat pembelajaran lebih asyik.

3. “ Peneliti” : Pilih mana, guru yang mengajar hanya menggunakan metode ceramah saja atau guru yang menggunakan media PPT Interaktif dalam pelajaran?

“Siswa” : Pilih media ppt Interaktif

4. “Peneliti” : Apakah penggunaan media PPT Interktif membuat pelajaran lebih menyenangkan?

“Siswa” : menyenangkan, karna bisa melihat Proses perkembangbiakan bunga.

Dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh hasil dimana Siswa terlihat tertarik dengan media yang peneliti tampilkan. Sehingga Pembelajaran materi Pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan berjalan lebih seru dan mudah dipahami materi yang disampaikan. Media yang digunakan juga menarik sehingga belajarnya tidak monoton hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru”. Dari hasil uji coba dapat di simpulkan bahwa penggunaan pada media pembelajaran berupa media PPT Interaktif yang telah dilakukan pengembangan dikatakan layak untuk alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran PKN di sd dan sangat efektif dalam membangkitkann motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan beberapa kajian, dapat ditarik kesimpulan bahwa, jika media pembelajaran berbasis interaktif ini sangat berperan untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaran dengan munculnya karakter mandiri sebagai bagian karakter dalam profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar.
2. Menjadikan media pembelajaran PPT Interaktif ini sebagai fasilitas dalam belajar aktif bagi siswa untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar sangat berpengaruh pada kecendrungan kepemilikan komponen karakter yang baik.

3. Memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran untuk memperkuat profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar adalah dengan munculnya karakter nalar kritis dan kreatif terhadap peserta didik.

REFERENSI

- Anggraini, S. T., Putra, Z. H., & Kurniaman, O. (2023). Development of puzzle learning media for equivalent fractions for fourth-grade elementary school. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(2), 72-79. Retrieved from <https://ijsteame.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijsteame/article/view/6>
- Fettahloğlu, P., Kaleci, D. (2018). *Online argumentation implementation in the development of critical thinking disposition*. *Journal of Education and Training Studies*, 6, 127- 136.
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif PedagogikFilosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.31>
- Heinrich, W. F., et all (2015). *Critical Thinking Assessment Across Four Sustainability-Related Experiential Learning Settings*. *Journal of Experiential Education*, 38(4), 373–393. <https://doi.org/10.1177/1053825915592890>
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 4(2), 164-179.
- Sarie, F. N. (2022). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar Kelas VI*. *Tunas Nusantara*, 4(2), 492–498. <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.3782>
- Sinta Rokhmah. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Vi Sd Negeri Pamarican 1*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6, 1–10.
- Sudiono, Irfan, M., & Sunardi. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Power Point Interaktif Kelas Tiga Sd Negeri 2 Sambirata*. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(3), 635–638. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tpj.v2i3.25989>
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. *Bandung* : Remaja Rosdakarya.

Tomlinson, C. A., & Moon, T. (2014). *Assessment in the differentiated classroom. Classroom Management and Assessment, 1–5.*
https://us.corwin.com/sites/default/files/upmbinaries/63569_Chapter_1.pdf