

# Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Permainan Tradisional Megoak-Goakan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Gita Alias Latuhukum, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, Kadek Hengki Primayana\*

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

**Abstrak:** Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran interaktif yakni produk *PowerPoint* interaktif, dalam penelitian ini menjelaskan validitas kepraktisan dan tingkat keterbacaan media *PowerPoint* interaktif. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)* menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dalam tahap ini dibatasi pada tahap pengembangan (*Development*) di SDN 3 Kampung Baru. Yang menjadi subjek utama pada penelitian ini yaitu 6 dosen yang ahli dalam bidangnya masing-masing yakni pakar validator produk, pakar validator pembelajaran, pakar validator bahasa, 3 orang pengajar, serta 10 orang peserta didik yang berada di kelas V Sekolah Dasar. Adapun skor penilaian yang didapatkan dari masing-masing ahli antara lain: 1) produk multimedia *PowerPoint* interaktif dibuat dengan bantuan aplikasi Microsoft *PowerPoint*. Media ini terdiri dari beberapa *slide* yang menarik dan interaktif dengan menyajikan materi pembelajaran, video, audio, kuis, evaluasi, dan permainan tradisional *meogoak-goakan*. Dengan menggunakan produk interaktif ini membantu guru menyampaikan informasi pembelajaran secara terstruktur serta meningkatkan minat belajar peserta didik, asyik, menyenangkan, dan menciptakan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. 2) tingkat validitas media *PowerPoint* interaktif termasuk dalam kriteria sangat tinggi yakni memperoleh nilai dari validitas ahli media sebesar 0,8, validitas ahli materi 0,9, validitas ahli bahasa 0,9, validitas berdasarkan respon guru 1, dan kepraktisan produk berdasarkan respon peserta didik dengan skor 4,3 yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji validitas dan kepraktisan media *PowerPoint* interaktif pada materi Keragaman Di Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dinyatakan sangat layak untuk diterapkan di lapangan.

**Kata Kunci:** Multimedia *PowerPoint* Interaktif, Model ADDIE, Pendidikan Pancasila.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1671>

\*Correspondence: Gita Alias Latuhukum

Email:

[gitalatuhukum@gmail.com](mailto:gitalatuhukum@gmail.com)

Received: 22-06-2025

Accepted: 22-07-2025

Published: 22-08-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** The purpose of this study is to develop interactive learning media in the form of interactive *PowerPoint* produp, in this study explaining the practical validity and readability level of interactive *PowerPoint* media. This research is included in development research or *Research & Development (R&D)* using the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). In this stage, it is limited to the development stage at SDN 3 Kampung Baru. The subjects in this study consisted of 6 lecturers who are experts in their respective fields, namely media experts, material experts, linguists, 3 teachers, and 10 fifth grade elementary school students. The research results obtained from each expert include: 1) Interactive *PowerPoint* multimedia products are made with the help of Microsoft *PowerPoint* application. This media consists of several interesting and interactive slides by presenting learning materials, videos, audio, quizzes, evaluations, and traditional *meogoak-goakan* games. With this media helps teachers in creating learning that attracts students' attention, fun, fun, and involves students directly in learning. 2) the level of validity of interactive *PowerPoint* media is included in very high criteria, namely obtaining a value from the validity of media experts of 0.8, the validity of material experts 0.9, the validity of linguists 0.9, validity based on teacher responses 1, and product practicality based on student responses of 4.3 very legible categories. Based on the validity and practicality tests of interactive *PowerPoint* media on the material of Diversity in Indonesia, grade V Pancasila Education subjects are declared very feasible to be applied in the field.

**Keywords:** Interactive *PowerPoint* Multimedia, ADDIE Model, Pancasila Education.

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sarana penting dalam membantu individu untuk mengembangkan potensi dirinya mulai dari pengetahuan, kerohanian, dan keterampilan dalam menghadapi kehidupan selanjutnya. Diera saat ini pendidikan sangat berperan penting di era perkembangan zaman yang serba digital. Menurut Fahyuni, dikutip dalam Mulia & Kristin (2023), pendidikan ialah sebuah kunci dalam mewujudkan suatu kesejahteraan. Selain itu, dengan adanya pendidikan membentuk individu yang berakhlak dan berkarakter serta membangun peradaban bagi nusa dan bangsa.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua arti yang tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya yang bertujuan untuk menjadikan individu dan kelompok sosial yang mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan tidak bergantung pada orang lain. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang diatur oleh lembaga dan dirancang secara terstruktur dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilalui individu guna mendapatkan wawasan, sikap, serta keterampilan dari lingkungan sekitar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan memberikan landasan dan fasilitas, sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mewujudkan pendidikan yang hendak dicapai. Dengan adanya pendidikan, membentuk institusi-institusi yang berkontribusi dalam menyediakan fasilitas pembelajaran yang optimal bagi individu serta menyerap pengetahuan, informasi, dan bernalar kritis.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang sebaik mungkin guna mentransfer informasi kepada peserta didik berawal dari tingkat kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, pada tingkat Sekolah Dasar sangat berperan penting dalam membentuk nilai-nilai moral yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Pancasila. Dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di tingkat SD bertujuan untuk memberikan nilai-nilai positif seperti, bertanggung jawab, integritas, persatuan, kerja sama, serta memupuk rasa nasionalisme terhadap nusa dan bangsa. Namun kenyataannya pembelajaran di sekolah sering kali menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan hanya berfokus pada guru serta kurang efektif tanpa adanya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik mudah bosan dan merasa jenuh (Rofi'ah & Widodo, 2024).

Sering kali pembelajaran pendidikan pancasila hanya sebatas dipahami oleh peserta didik dan dianggap paling sulit bagi mereka sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Maka, pentingnya pemahaman pendidikan pancasila sebagai aspek utama dalam pembelajaran (Munir & Najib, 2023). Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengetahui isi materi tidak bisa dipaksakan yang dalam artiannya bahwa materi pembelajaran yang diberikan guru tanpa menggunakan alat pendukung pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh serta tidak dapat menyelesaikan masalah yang ada pada diri mereka maupun di lingkungan keluarga dan masyarakat. Sesuai dengan penjelasan di atas, pentingnya pendidikan pancasila bagi peserta didik sebagai suatu sarana untuk menyelesaikan permasalahan oleh karena itu,

dalam proses pembelajaran sangat pentingnya menggunakan suatu alat yang dapat mendukung pembelajaran guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan zaman serba digital, kebutuhan manusia sangat dipengaruhi oleh sebuah teknologi salah satunya adalah dalam pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran interaktif. Hal ini sangat membantu guru dan memberikan pengalaman baru bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif serta mengubah cara mengajar yang bersifat konvensional dan monoton menjadi lebih menarik, relevan, dan interaktif. Hasil yang diperoleh dari penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat pendukung interaktif berbantuan permainan dapat terciptanya pembelajaran secara konseptual, mawadahi pembelajaran yang bermakna, meningkatkan hasil belajar, dan terciptanya keaktifan peserta didik secara aktif melalui pengalaman belajar yang nyata, terutama pembelajaran Pendidikan Pancasila (Yeni et al., 2023).

Permainan tradisional *megoak-goakan* merupakan suatu permainan yang memiliki nilai-nilai budaya yang diwariskan secara turun temurun dan diimplementasikan ke dalam pendidikan. Dalam permainan *megoak-goakan* ini tidak hanya menyenangkan, tetapi mengajarkan nilai-nilai positif yaitu gotong royong, persatuan, kewajiban, keadilan, pembentukan karakter, dan sportivitas (Putra, 2018). Yang memiliki nilai-nilai yang sangat relevan sesuai dengan tujuan pendidikan pancasila. Dengan menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran, diharapkan memudahkan peserta didik dalam memaknai serta menghayati nilai-nilai pancasila yang ditanamkan di dalam diri mereka (Sukmawati, 2022).

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu media yang dirancang dengan beragam fitur dan kombinasi di antaranya, gambar, audio, video, grafik, *quiz*, evaluasi dan animasi yang diterapkan guna menciptakan komunikasi antara pengguna terhadap produk Fikri & Madona, (2018:25). Media pembelajaran berorientasi multimedia interaktif muncul sebagai akibat dari kekurangan komunikasi dua arah dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan presentasi tersebut, media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam pendidikan abad ke-21 karena memanfaatkan perkembangan teknologi. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru di dunia pendidikan Indonesia saat ini.

Dalam situasi ini, guru harus menyadari bahwa peserta didik di SD (Sekolah Dasar) memiliki preferensi serta minat tersendiri mengenai media pembelajaran interaktif, yang merupakan komponen penting terhadap pengembangan pendidikan. Selain itu, dengan perkembangan zaman yang serba digital seperti saat ini, peserta didik di jenjang SD (Sekolah Dasar) kadang kala memiliki minat yang berbeda-beda mengenai teknologi digital serta alat pendukung interaktif. Selanjutnya dengan memahami minat peserta didik dapat membantu guru dalam mengembangkan gaya mengajar yang bervariasi dan menyenangkan. Salah satu contohnya adalah menggabungkan produk interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar (SD). dengan melakukan ini, peserta didik tidak hanya melibatkan keaktifan peserta didik dalam

pembelajaran, namun mereka juga dapat diwadahi dengan pengalaman belajar secara konseptual dan nyata dengan cara yang riang gembira dan interaktif (Raharjo & Hartono, 2022).

Namun kenyataannya melalui hasil temuan di lapangan yaitu ungkapan salah satu guru wali kelas V Bapak Dwi Wiranata, S.Pd., di SDN 3 Kampung Baru, Selasa 26 November 2024, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya memanfaatkan berbagai keragaman media interaktif pembelajaran. Terdapat kekurangan variasi penggunaan multimedia khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagian besar pembelajaran yang dilakukan sangat monoton dan konvensional berupa ceramah yang hanya berfokus pada guru, dan mengandalkan buku ajar tanpa melibatkan peserta didik secara langsung. Meskipun demikian, dari hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 3 Kampung Baru menunjukkan bahwa penyebab rendahnya kemampuan peserta didik kelas V dalam memahami materi Pendidikan Pancasila yang dijelaskan sebelumnya hal ini disebabkan oleh banyaknya istilah yang sulit dipahami dalam pelajaran Pendidikan Pancasila salah satu contohnya adalah "Keragaman Indonesia", dan Ketuhanan yang Berkebudayaan, yang pada dasarnya membuat peserta didik merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas dalam pembelajaran, adapun keunggulan dari pembelajaran interaktif ini dapat terciptanya interaksi dua arah terhadap pengguna dan media, serta meningkatkan motivasi, dan praktis dalam proses belajar mengajar. Dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap kognitif dan praktis dalam sosial budaya, serta memungkinkan pembelajaran yang dilakukan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Ulfa, 2020). Mengenai pendapat tersebut, maka pengembangan multimedia interaktif cocok dan valid untuk dikembangkan dan digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas tujuannya adalah memudahkan pemahaman peserta didik dalam memaknai konsep materi pembelajaran secara abstrak, serta menciptakan ruang pembelajaran yang lebih menarik, asyik, interaktif, menyenangkan, dan peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Anggreni, 2021).

Dalam konteks ini, berdasarkan permasalahan yang ada maka pentingnya penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V di sekolah dasar kelas dengan bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini guna melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan, dan membantu untuk memberikan pemahaman pentingnya mengamalkan dan menanamkan nilai-nilai pancasila di dalam diri dan di lingkungan sekitar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih baik.

## Metodologi

Peneliti melakukan penelitian pada semester genap Tahun ajaran 2025 yang dilaksanakan di SDN 3 Kampung Baru alamat Jalan Pulau Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Yang menjadi fokus utama pada penelitian ini yaitu terdiri dari 3 dosen sebagai judges instrumen, 6 dosen sebagai validitas ahli produk, ahli materi, ahli bahasa, 10 siswa sebagai kepraktisan keterbacaan produk, dan 3 orang guru.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* atau disebut juga sebagai penelitian pengembangan, yang memuat suatu pendekatan dalam menghasilkan sebuah produk atau meningkatkan kualitas media yang telah ada sebelumnya (Rayanto). Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah berupa produk multimedia interaktif untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, materi Keragaman Di Indonesia. Multimedia *PowerPoint* interaktif ini dikembangkan dengan melalui tahap uji validitas, kepraktisan, dan keterbacaan oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Model ini memiliki struktur yang sistematis. Adapun keunggulan dalam model ini adalah terdapat pendekatan yang terperinci dan tahap-tahap yang jelas dalam memberikan gambaran kepada para peneliti pada tahap pengembangan (Sari, 2017). Melalui penelitian pengembangan menggunakan lima tahap utama dari model ADDIE dapat membantu peneliti untuk menghasilkan produk pembelajaran multimedia berupa *PowerPoint* interaktif yang terstruktur serta sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, model ADDIE mendukung adanya interaksi antara pengguna dengan media yang dikembangkan melalui beberapa uji para ahli dan praktisi yang mendukung perbaikan atau revisi secara bertahap sehingga hasil akhir dari media yang dikembangkan lebih optimal dan layak untuk digunakan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan suatu pendekatan yang direncanakan secara berkelanjutan untuk membuat sarana pembelajaran yang berguna dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Langkah selanjutnya yang digunakan peneliti adalah mendesain atau merancang produk. Pada tahap ini dimulai dari menyusun angket instrumen penilaian media, pembuatan atau merancang produk mulai dari pemilihan topik materi yang berkaitan dengan permainan tradisional Indonesia, pemilihan *template*, pemilihan warna *background*, teks, gambar, video, audio, dan tombol navigasi yang terdapat disetiap *slide* serta beberapa aplikasi pendukung lainnya yang membantu dalam pembuatan media *PowerPoint* interaktif. Setelah pembuatan media selesai, langkah berikutnya adalah mendapatkan validasi dari pakar yang memberikan umpan balik dan penilaian untuk kebutuhan perubahan pengembangan media. beberapa ahli tersebut adalah melakukan uji validitas yang terdiri dari tiga pakar produk, tiga pakar pembelajaran, 3 pakar bahasa dan uji validitas praktisi oleh tiga orang pengajar. Setelah produk diuji validitas selanjutnya akan dilakukannya revisi terhadap produk yang diuji sesuai dengan masukan dan komentar oleh para ahli. Maka langkah selanjutnya adalah uji keterbacaan media berdasarkan peserta didik dengan jumlah 10 orang kelas V sekolah dasar di SDN 3 Kampung Baru.

Metode analisis data dalam penelitian ini yakni terbagi menjadi dua metode yaitu metode analisis cara kualitatif dan kuantitatif. cara kualitatif terdiri dari analisis data hasil tinjauan melalui respon oleh para ahli dan keterbacaan media oleh peserta didik berupa kritik dan saran dalam bentuk kata dan kalimat yang di uji coba melalui lembar penilaian khusus (Fitrah, 2017). Sedangkan analisis kuantitatif berupa sebuah hasil skor yang diperoleh melalui uji validitas media oleh para ahli, pengajar, dan peserta didik dalam bentuk rentan skor berdasarkan jumlah responden. Selanjutnya skor yang didapatkan dari

pakar produk, pakar pembelajaran, pakar bahasa, praktisi serta keterbacaan peserta didik, selanjutnya dikumpulkan melalui angket dan dianalisis secara deskriptif menggunakan skala *likert* lima. Adapun kategori dari skala ini yaitu angka 5 = Baik sekali, angka 4 = Baik, angka 3 = Cukup Baik, angka 2 = Kurang Baik, angka 1 = Sangat Tidak Baik.

Uji validitas pada penelitian ini dapat dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil validasi ahli dan praktisi dengan menggunakan rumus validitas *Aiken's V*. Setelah mendapatkan hasil validasi, langkah berikutnya adalah menganalisis kembali hasil validasi tersebut ke dalam kategori validitas yang sangat tinggi, tinggi, rendah, atau sangat rendah. Berikut adalah hasil kriteria validitas produk yang disajikan melalui Tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 – 1,0	Sangat baik sekali	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 – 0,79	Baik	Layak, tanpa revisi
0,4 – 0,59	Cukup baik	Cukup layak, perlu revisi
0,2 – 0,39	Kurang baik	Kurang layak, perlu revisi
0,2 – 0,19	Sangat tidak baik	Tidak layak, revisi total

Sumber : Arikunto, 2009 : 75

Uji kepraktisan diperoleh berdasarkan respon peserta didik. Dengan menggunakan lembar penilaian angket tujuannya adalah untuk memperoleh informasi berupa data yang lebih mendalam terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Pada lembar angket terdapat 5 kriteria skala penilaian 1-5 dengan masing-masing skor: 5 = Sangat Praktis, 4 = Praktis, 3 = Cukup Praktis, 2 = Kurang Praktis, 1 = Sangat Tidak Praktis. Berikut hasil kepraktisan keterbacaan produk yang terdapat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Peserta Didik

Perolehan Skor	Kriteria
$\bar{x} > 4,2$	Sangat layak dan praktis
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Layak dan praktis
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup layak dan praktis
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang layak dan praktis
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat tidak layak dan praktis

Sumber: (Sofiasyari 2023)

Multimedia *PowerPoint* interaktif yang akan diuji coba materi Keragaman Di Indonesia sangat layak untuk dikembangkan di lapangan apabila nilai uji validitas produk yang didapatkan dari pakar dan praktisi berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya, uji kepraktisan melalui uji keterbacaan produk terhadap peserta didik diharuskan berada pada tingkat yang sangat tinggi dan terbaca.

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital membantu guru untuk memberikan informasi berupa materi pembelajaran secara terstruktur dan terarah Ulfa (2020). Melalui proses pembelajaran berbasis teknologi dirancang dengan bantuan aplikasi web tambahan seperti *Microsoft PowerPoint*, *Pinterest.com*, *Canva*, *RemoveBG*, *Wordwall*, *Edpuzzle*, dan *Google Form*. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti

memutuskan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran interaktif berupa multimedia *PowerPoint* interaktif yang berperan penting dalam mendukung pembelajaran pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengamatan pengembangan ini, langkah awal yang digunakan yaitu merancang *storybord*. *Storybord* atau disebut dengan sketsa digunakan untuk menggambarkan alur rancangan media *PowerPoint* interaktif. Pada alur pembuatan media ini, menyajikan beberapa elemen yakni topik materi pembelajaran, audio, video, gambar, permainan tradisional, kuis, dan evaluasi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. selanjutnya adalah uji validitas produk setelah media didesain.

Dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pendukung seperti *PowerPoint* interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Dewi, 2021), bahwa media *PowerPoint* interaktif didesain bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan terstruktur dengan memadukan elemen visual yang dapat terhubung ke aplikasi web lainnya. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Azahri, 2022). Teknologi sangat berperan penting dalam mendukung pembelajaran di kelas yakni memudahkan tenaga pendidik untuk memberikan materi atau informasi secara terstruktur dan terarah dalam proses pembelajaran (Fourlilla & Fauzi 2019). Dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Wintari & Suryaningsih (2018) yang menyatakan bahwa, permainan *meoak-goakan* dapat membentuk karakter individu dalam mengembangkan pengetahuan, kreativitas, kejujuran, kedisiplinan, persatuan, keadilan, tanggung jawab, dan kerja sama. hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani & Mauna (2021) yang meneliti tentang pengembangan media interaktif berbasis permainan tradisional yang berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik serta terciptanya suasana belajar yang asyik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Validitas produk pembelajaran *PowerPoint* interaktif tergantung dari penilaian tingkat validitas yang diperoleh dari para pakar produk, pakar pembelajaran, pakar bahasa, dan kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan skala *likert* 5, maka skor perolehan nilai yang didapatkan dari pakar produk yakni 0,8, pakar pembelajaran sebesar 0,9, dan validitas ahli bahasa sebesar 0,9 yang dikategorikan dalam skala *likert* 5 berada pada kriteria yang sangat tinggi atau layak untuk diuji coba di lapangan. Melalui hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qistina & Hermita (2020) yang meneliti tentang pengembangan multimedia interaktif yang melewati beberapa tahap uji validitas media dengan memperoleh hasil skor yang sangat tinggi atau valid. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia *PowerPoint* interaktif layak untuk diuji coba di lapangan. Adapun hasil analisis uji validitas media dapat disajikan pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Uji Kelayakan Ahli Produk

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	42	44	50	32	34	40	106	120	0,8	Sangat tinggi

**Tabel 4.** Hasil Analisis Uji Kelayakan Ahli Pembelajaran

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	48	50	50	38	40	40	118	120	0,9	Sangat tinggi

**Tabel 5.** Hasil Analisis Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	48	43	50	38	33	40	111	120	0,9	Sangat tinggi

Hasil uji kepraktisan multimedia pembelajaran dapat dilakukan dengan uji skala kecil yang melibatkan 3 guru dan 10 orang peserta didik. Berikutnya adalah hasil uji kepraktisan media *PowerPoint* interaktif di lapangan memperoleh skor sebesar dari respon guru sebesar 1 dan hasil uji kepraktisan yang didapatkan dari respon peserta didik sebesar 4,3. Berdasarkan berdasarkan hasil skor nilai yang didapatkan, dalam penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Saifudi & Wedi (2020) terkait penelitian media interaktif di sekolah dasar yang melewati tahap-tahap dalam penelitian pengembangan yang teruji kepraktisannya berdasarkan repon guru dan peserta didik terkait media yang dikembangkan mendapatkan skor yang sangat tinggi. Berdasarkan temuan yang diungkapkan, hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Lubis & Permana (2022) yang mengungkapkan bahwa, penelitian pengembangan suatu produk dengan melewati tahap uji kepraktisan di lapangan memperoleh hasil skor yang sangat tinggi dan praktis. Berdasarkan ungkapan tersebut, adapun penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021), yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual yang interaktif dan menarik sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan skor yang diperoleh jika disesuaikan dengan skala *likert* 5 maka produk multimedia *PowerPoint* interaktif layak dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. berikut adalah hasil validitas kepraktisan guru dan peserta didik yang di sajikan pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 6.** Hasil Analisis Uji Kelayakan Kepraktisan Pengajar

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	50	50	50	40	40	40	120	120	1	Sangat tinggi

**Tabel 7.** Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Peserta Didik

Butir	Peserta Didik										Total	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	4	4	3	4	5	3	4	5	4	41	4,1
2	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	45	4,5
3	5	5	5	4	4	5	4	3	5	3	43	4,3
4	3	5	4	5	4	5	4	5	3	5	43	4,3
5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	3	43	4,3
6	4	5	4	4	5	5	3	4	3	4	41	4,1
7	3	5	5	5	4	5	5	3	4	4	43	4,3
8	5	5	4	5	5	4	3	4	5	3	43	4,3
9	5	5	3	4	4	5	5	4	4	4	43	4,3
10	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47	4,7
<b>Jumlah</b>												<b>43,2</b>
<b>Skor rata-rata uji keterbacaan respon peserta didik</b>												<b>4,32</b>

Adapun rancangan akhir dari produk multimedia *PowerPoint* interaktif yang disajikan pada Gambar di bawah ini.



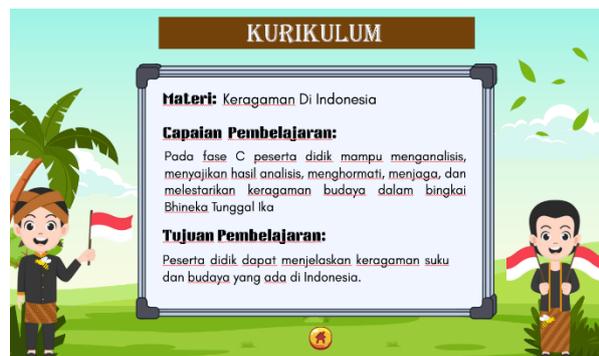
**Gambar 1.** Tampilan Awal Media



**Gambar 2.** Tampilan Menu Pilihan Media



**Gambar 3.** Panduan penggunaan Media



**Gambar 4.** Tampilan CP dan TAPI



Gambar 5. Penyajian Materi Pembelajaran



Gambar 6. Penyajian Video Megoak-goakan



Gambar 7. Tampilan Quiz media PowerPoint



Gambar 8. Menyajikan Evaluasi media



Gambar 9. Penyajian akhir media PowerPoint Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan di atas, adapun kelebihan dari penelitian pengembangan ini yakni, interaktif pada pengembangan produk multimedia yang mengeksplorasi permainan tradisional *megoak-goakan* dalam pembelajaran pada materi “Keragaman Di Indonesia”, terciptanya pembelajaran interaksi dua arah antara pengguna dengan media, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah (Alfi & Islamiyah, 2022). Melalui pendekatan ini dapat memudahkan pengetahuan bagi peserta didik dalam menggunakan media digital serta dengan adanya permainan tradisional dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, menanamkan nilai persatuan, integritas, dan tanggung jawab yang sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta melestarikan budaya lokal di era perkembangan zaman yang serba teknologi seperti sekarang saat.

Selain kelebihan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbantuan permainan tradisional yang telah dijelaskan adapun, terdapat kekurangan dari penelitian pengembangan ini yang perlu diketahui. Pertama, keterbatasan ketersediaan sarana dan prasarana seperti LCD Proyektor di setiap kelasnya. Kedua, peserta didik merasa kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Ketiga, permainan tradisional *meogoak-gaoakan* yang dieksplorasikan kurang dikenal dan diketahui oleh peserta didik. Berdasarkan kekurangan yang ada, maka adapun solusi yang dapat diberikan dalam mengatasi kendala tersebut pada pengembangan media ini yakni dalam sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di sesuaikan dengan perangkat yang sederhana seperti laptop, *handphone* serta *didownload* terlebih dahulu agar media yang dikembangkan tetap digunakan dalam proses pembelajaran.

Mengenai kekurangan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini, adapun cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran, maka cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memperkenalkan terlebih dahulu perangkat dan navigasi yang terdapat dalam media dan guru dapat mendampingi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan solusi yang dapat diberikan, adapun permainan tradisional *meogoak-goakan* yang dieksplorasikan kurang diketahui oleh peserta didik, maka cara yang dilakukan dalam mengatasi hal tersebut yaitu memberikan pendekatan secara bertahap dengan menjelaskan kepada peserta didik tentang langkah-langkah dan aturan dalam permainan serta menampilkan penjelasan berupa audio visual seperti rekaman dan video. Dengan menggunakan pendekatan ini yakni dapat mengatasi kendala yang dialami dalam pengembangan media pada proses pembelajaran di sekolah.

## Simpulan

Berdasarkan tinjauan penelitian yang telah dilakukan oleh tentang pengembangan produk pembelajaran interaktif sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka simpulan yang dapat diambil mengenai pengembangan multimedia *PowerPoint* interaktif ini melalui beberapa tahapan yaitu, melakukan observasi di lapangan serta mengumpulkan data, tahap perancangan media, tahap penyusunan jadwal penelitian, uji validitas produk awal oleh ahli, uji validitas berdasarkan respon guru, kemudian produk diperbaiki kembali sesuai dengan komentar dan saran dari para pakar, dan tahap akhir yaitu uji coba media di lapangan kepada peserta didik. Pengembangan multimedia *PowerPoint* interaktif ini, dirancang semenarik mungkin dengan menggabungkan berbagai fitur interaktif berupa navigasi dan aplikasi berbasis web seperti *edpuzzle* dan *wordwall* yang menghasilkan kuis dan *game online* sehingga menciptakan pembelajaran dua arah serta asyik dan menyenangkan antara peserta didik dengan media yang digunakan.

Mengenai hasil uji validitas, multimedia *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Permainan Tradisional *Megoak-goakan* pada materi pembelajaran Keragaman Di Indonesia Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar sangat layak dan praktis. Adapun hasil uji validitas yang didapatkan dari para ahli yaitu: ahli media mendapatkan skor 0,8, ahli pembelajaran 0,9, ahli bahasa 0,9, yang dikategorikan sangat tinggi. Sedangkan uji validitas berdasarkan respon guru mendapatkan skor sebesar 1 dan kepraktisan

keterbacaan berdasarkan respon peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,3 dengan kriteria sangat praktis. Melalui uji validitas media yang diperoleh, dapat tarik kesimpulan bahwa, pembelajaran dengan memanfaatkan produk *PowerPoint* interaktif yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan sangat layak dan praktis untuk diimplementasikan oleh pengajar kepada peserta didik sebagai media dalam mendukung pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Daftar Pustaka

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. [http://perpustakaan.mbppSD\(SekolahDasar\)mk.kemkes.go.id/index.php?p=show\\_detail&id=3452](http://perpustakaan.mbppSD(SekolahDasar)mk.kemkes.go.id/index.php?p=show_detail&id=3452)
- Azhari, M. R. (2022). Implementasi Media Gadget Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sdn 106153 Klambir V Kebun Abupaten Deli Serdang (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam dan Humainora).
- Dewi, N. P. C. P. (2020). Tradisi Megoak-Goakan Sebagai Media Penguat Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Era Industri 4.0. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2-3), 30-3
- Fikri & Mdon, dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Fitrah, M. (2017). *Luthfiah, Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Lestari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45-53.
- Lubis, C. E., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022 (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293-302.
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48-65.
- Putra, I. K. M., & PF, K. A. P. D. (2018). Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional dalam Pendidikan. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 8(1).

- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148.
- Raharjo, A. S. A., Rufii, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441-452.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rofi'ah, S. N. H., & Widodo, S. T. (2024). Development of interactive multimedia articulate storyline to improve elementary school students' learning outcomes regarding the history of the formulation of Pancasila. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 516-532.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68-77.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.
- Sofiasyari, I., Amanaturrakhmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789-1798.
- Sukmawati, I. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. *Universitas Islam Riau*.
- Suryani, L. D., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 86-98.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wardani, L. S., Primayana, K. H., & Wati, N. N. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 4(2), 213-255.
- Wintari, N. M. W., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Megoak-Goakan Terhadap Kemampuan Sosial-Emosional Anak Kelompok B Di TK Widya Mekar Sari Padangsambian Klod. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93-102.