

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PKN MATERI PANCASILA DENGAN MENGGUNAKAN PPT INTERAKTIF KELAS 2 DI SD 65 PALEMBANG

Ayu Ramadhani¹, Yusni Arni², Elita Amanda Putri³, Imelda Midestri⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ayur79269@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id²,

elitaamandaputri@gmail.com³, imeldamidestri@gmail.com⁴

ABSTRACT; *The purpose of this study was to develop interactive learning media based on Power Point (PPT) for students in grade II of elementary school in civics subjects. The use of this media is expected to increase student engagement and efficiency in learning. This study uses a literature study research method from various reference sources regarding the use of interactive PPT (Power Point) media in civics learning in elementary schools. There are four main materials discussed in the PPT (Power Point) media: Pancasila, Norms and Unity, Rights and Obligations, and Unity and Unity. This PPT (Power Point) is equipped with information features, introductions, materials, quizzes, and interactive games designed to improve student understanding and motivation. The results of the study indicate that interactive PPT can improve learning outcomes, student engagement, and accommodate various learning styles. In addition, the use of this PPT is expected to be an innovation in civics learning in elementary schools, helping students understand civic values more interestingly and effectively.*

Keywords: *Civics, Interactive PowerPoint, Learning, Literature Study.*

ABSTRAK; Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* (PPT) untuk siswa di kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan efisiensi dalam belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur dari berbagai sumber referensi mengenai penggunaan media PPT (*Power Point*) interaktif dalam pembelajaran PKN di sekolah dasar. Terdapat empat materi utama yang dibahas dalam media PPT (*Power Point*) tersebut : Pancasila, Norma dan Persatuan, Hak dan Kewajiban, dan Persatuan dan Kesatuan. PPT (*Power Point*) ini dilengkapi dengan fitur informasi, pendahuluan, materi, quiz, dan game interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa. Dari hasil kajian menunjukkan bahwa PPT interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar. Selain itu penggunaan PPT ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran PKN di SD, membantu siswa memahami nilai-nilai kewarganegaraan dengan lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: PKN, PowerPoint Interaktif, Pembelajarann, Studi Literatur.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan yang membantu seorang tumbuh dan berkembang, Pendidikan ini tentunya sangat bermanfaat untuk setiap orang, keluarga, masyarakat, dan negara (Nurpeni, Arni, Juliani, & Anandha, 2024) . Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan, terutama di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran mengenai kewarganegaraan tentunya berfokus pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, social kultur, Bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, seperti yang dijamim oleh Pancasila dan UUD 1945 (Nida, 2020). Salah satu materi yang sangat mendasar dalam pembelajaran PKN adalah Pancasila, yang berfungsi sebagai dasar negara dan pedoman kehidupan antara suatu bangsa dan negara. Pemahaman yang baik tentang Pancasila sejak dini sangat diperlukan agar peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai moral seperti solidaritas dan gotong royong , keadilan sosial, dan persatuan. Menurut (Riska, 2023) Pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk dimulai saat anak-anak memasuki usia sekolah dasar karena mereka sangat membutuhkan pengetahuan dasar, ini sangat penting untuk mendapatkan pemahaman dasar tentang wawasan kebangsaan dan prilaku yang mulia dan terarah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PKN sering kali masih bersifat konvensional, di mana pendidik biasanya menggunakan pendekatan ceramah tanpa menyediakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, terutama di jenjang sekolah dasar seperti di SD Negeri 65 Palembang.

Seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Menurut (Fitriani, Arni, Pallaya, Adilah, & Wahyuni) inovasi Pendidikan adalah fondasi utama yang sangat penting dan berperan besar dalam perkembangan dunia Pendidikan, dan bertujuan untuk mencapai tujuan yang relevan, lebih baik dan optimal sejalan dengan tuntutan kurikulum. Seperti yang telah di kemukakan oleh (Munir, Afifah, & Najib, 2023) jika seorang pendidik tidak dapat melakukan suatu inovasi dalam meningkatkan dukungan belajar tentunya akan berdampak buruk pada kinerja dan ketemapilan siswa, sama halnya (Muslimah, Taufik, & Lia, 2024) juga berpendapat bahwa salah satu masalah pembelajaran yang paling umum adalah siswa tidak tertarik untuk belajar di sekolah, ini dapat terjadi karena kurangnya motivasi guru atau kesulitan mendapatkan cara

untuk meningkatkan semangat mereka. Selain itu menurut (Nazidiq, Arni, Alfikry, & Alfizar, 2024) kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media juga suatu kemampuan dalam menarik perhatian belajar siswa. Satu diantaranya alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media *PowerPoint* (PPT) interaktif sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan lebih mudah dipami siswa kelas 2 SD. Menurut (Azizah & Wicaksono, 2022) media adalah upaya untuk memanfaatkan apapun untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karena itu hubungan antara media pembelajaran dan sarana dan prasarana kelas harus diatur sehingga mendukung suasana belajar. Itulah mengapa dibutuhkan nya suatu media berupa PPT. PPT (*power point*) adalah program multimedia yang dirancang untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur yang menarik, mudah dipahami, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Gustina & Jayadinata, 2023). Sedangkan menurut (Arni, 2024) PPT adalah singkatan dari *PowerPoint*, yaitu program yang bias digunakan untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik dan kreatif. Dengan mempertimbangkan pendapat tersebut, dapat diatrik kesimpulan bahawa penggunaan media PPT interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis, dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara yang dapat membantu meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan. Sebagai hasilnya, penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran PKN materi Pancasila diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep-konsep dasar yang diajarkan. Sama halnya yang telah disampaikan oleh (Pratiwi & Siswanto, 2020) keuntungan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah dapat membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa, yang berpotensi meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah studi literatur, yang berfokus pada pengumpulan data yang dilakukan melalui analisis beragam sumber pustaka terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan dasar. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan PPT interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, serta meninjau berbagai penelitian sebelumnya yang membahas penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN. Dengan adanya kajian tersebut harapannya adalah dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam tentang manfaat serta permasalahan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 65 Palembang.

Penelitian ini harapannya mampu memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam zaman digital ini. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendid lebih inovatif dan efektifi dalam merancang strategi pembelajaran yangdalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode studi literatur, yaitu sebuah pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis,dan sintesis dari berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik yang sedang dikaji. Studi literatur adalah metode penelitian di mana peneliti mengumpulkan beberapa banyak referensi seperti buku, majalah, dan leaflet yang berkaitan dengan subjek dan tujuan penelitian (Kurnadi, 2019). Studi literatur ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan *PowerPoint* (PPT) interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn, terutama dalam menyampaikan materi Pancasila kepada siswa kelas 2 SD. Data yang dikumpulkan berasal dari berbagai sumber, termasuk jurnal ilmiah, buku referensi, artikel peneltian dengan fokus pada pendidika dasar. Sumber-sumber yang diterapkan dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran di berbagai platfrom akademik, seperti *Google Scholar*, *ResearchGate*, dan perpustakaan digital. Fokus dari pencarian ini adalah untuk menemukan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajara PPKn. Artikel – artikel yang dijadikan referensi harus memenuhi kriteria relvansi dengan membahas aspek-aspek penting, sepert penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran efektivitas media digital untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, serta tantangan dan keunggulan penerapan teknologi dalam Pendidikan dasar.

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini mengacu pada teknik analisis isi (content analysis) sebagai metode utama dalam mengelola dan menafsirkan data yang telah diperoleh. Analisis ini dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan klasifikasi data, yaitu mengelompokkan berbagai referensi berdasarkan tema utama yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti efektivitas penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran, dampaknya terhadap minat dan pemahaman siswa, serta kelebihan dan kekurangan dalam implementasinya di lingkungan sekolah dasar. Setelah proses klasifikasi, dilakukan evaluasi kritis terhadap setiap sumber untuk menilai keabsahan serta kontribusi teori yang disajikan dalam mendukung

penelitian ini. Evaluasi ini dilakukan dengan membandingkan berbagai hasil penelitian sebelumnya guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PKN. Tahapan berikutnya adalah sistematika pembahasan, di mana data yang telah dianalisis disusun dalam bentuk narasi yang menghubungkan temuan penelitian dengan teori yang relevan serta konteks pembelajaran di SD Negeri 65 Palembang. Proses ini bertujuan untuk menyajikan analisis yang sistematis dan komprehensif, agar mampu menyajikan pemahaman yang jelas tentang bagaimana PPT interaktif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN bagi siswa kelas 2 SD. Langkah akhir dalam analisis data adalah merumuskan kesimpulan, yaitu merangkum hasil kajian pustaka dan menyusun rekomendasi yang dapat dijadikan dasar bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif menggunakan PPT interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PPT dalam pembelajaran PKN terbukti memberikan dampak positif dan berarti dalam memperkuat pemahaman dan motivasi belajar peserta didik kelas 2 SD. PPT interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat pembahasan utama, yaitu Pancasila, Norma dan Peraturan, Hak dan Kewajiban, serta Persatuan dan Kesatuan, yang disusun secara sistematis untuk mencakup seluruh kompetensi dasar yang diperlukan. Setiap materi dirancang dengan penekatan visual yang menarik melalui penggunaan gambar, animasi, dan teks interaktif guna memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang konkret. Menu utama dalam PPT ini terdiri atas berbagai komponen penting, yaitu informasi, pendahuluan, materi, game dan quiz. Bagian pendahuluan memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari agar siswa bias mempersiapkan diri secara mental, sedangkan bagian informasi menyajikan penjelasan singkat dan ringkas mengenai konteks pembelajaran. Selanjutnya bagian materi menampilkan isi pembelajaran secara mendalam dengan penyajian interaktif yang mendukung proses belajar melalui visualisasi dan audio. Adanya fitur *Quiz dan Game* menjadi elemen kunci dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Berikut ini tampilan dari pengembangan media ppt dalam mata pelajaran PPKn untuk siswa sekolah dasar kelas II :

**Gambar 1 Tampilan Menu****Gambar 2 Tampilan Informasi****Gambar 3 Tampilan Materi****Gambar 4 Tampilan Quiz Time**

Berdasarkan studi literatur lima literatur yang dikaji yang menyatakan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yaitu :

Didalam jurnal (Ramdayani, Zahrah, Arsyah, & Marini, 2022) menyatakan bahwa implementasi PPT tidak hanya mendukung penyampaian materi secara visual, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter siswa melalui penyampaian nilai-nilai moral secara interaktif.

Lebih lanjut , penelitian yang dilakukan oleh (Novasari, 2023) mengenai penggunaan media gambar PPT interaktif pada materi symbol dan sila-sila Pancasila memberikan gambaran yang lebih spesifik tentang penerapan media ini dikelas II SD. Dalam studi tersebut, PPT interaktif yang dirancang mencakup materi symbol dan sila-sila Pancasila disajikan dengan mengintegrasikan gambar-gambar representasi yang kuat, sehingga membantu siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan visual dan konkret. Temuan Novasari menyatakan bahwa penggunaan gambar dan elemen interaktif dalam PPT tidak hanya meningkatkan daya Tarik visual, tetapi juga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi, yang secara keseluruhan meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya dalam penelitian (Kartika , 2024) menekankan pentingnya pemanfaatan elemen multimedia dalam media PPT interaktif untuk pembelajaran PKN di sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa integrasi gambar, animasi dan audio dalam PPT tidak hanya

membuat penyampaian materi menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa. Elemen-elemen visual ini, apabila dikombinasikan dengan fitur interaktif seperti quiz dan game, dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif dapat mengubah pengalaman belajar yang monoton menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai dan prinsip dasar dalam Pendidikan Kewarganegaraan.

Sementara itu, penelitian oleh (Zahra, Djumhana, & Murron, 2024) menitik beratkan pada dampak penggunaan media PPT interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam studi tersebut, evaluasi yang dilakukan melalui uji coba kelas dan pengumpulan data menggunakan angket mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan media PPT interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi serta prestasi akademik. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditori, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Peningkatan partisipasi ini tercermin pada peningkatan hasil belajar, di mana siswa menjadi lebih kritis dan responsif terhadap materi yang diajarkan.

Di sisi lain, (Wibowo, Rahman, Ishaq, Yus, & Aman, 2022) menyoroti efektivitas media PPT interaktif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Peneliti menemukan bahwa penyajian materi melalui PPT interaktif mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda—baik yang lebih menyukai informasi visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan menyediakan berbagai format penyampaian, seperti gambar, video, dan audio, media ini memungkinkan setiap siswa untuk memperoleh informasi sesuai dengan preferensi belajar mereka. Pendekatan yang inklusif ini membantu mengoptimalkan pemahaman dan retensi informasi, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa menjadi lebih optimal. Temuan Agung Wibowo menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kesesuaiannya dengan karakteristik dan gaya belajar masing-masing siswa.

Secara keseluruhan, literatur dari Ramdayani, Novasari, Kartika Sari dan Arita Marini, Avida Camila Zahra, serta Agung Wibowo memberikan gambaran komprehensif bahwa media PPT interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PKN. Penggunaan elemen multimedia yang menarik, dukungan fitur interaktif, serta pendekatan

yang mengakomodasi berbagai gaya belajar terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Temuan-temuan ini mendukung penerapan media berbasis teknologi sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, sekaligus mendorong perlunya pelatihan dan dukungan teknis bagi guru agar potensi penuh dari media pembelajaran interaktif dapat dioptimalkan.

Berdasarkan kajian literatur diatas, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PPT (*PowerPoint*) telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), khususnya dalam memahami nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, membuat konsep lebih mudah dipahami dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai bentuk penguatan terhadap temuan studi literatur, dilakukan diskusi dengan pihak sekolah untuk memperoleh perspektif praktis mengenai implementasi PPT interaktif dalam pembelajaran PKN di kelas 2 SD Negeri 65 Palembang. Diskusi ini melibatkan guru di sekolah tersebut guna mengidentifikasi sejauh mana efektifitas serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media interaktif di kelas. Hasil diskusi ini mengkonfirmasi bahwa meskipun PPT interaktif memberikan manfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun terdapat tantangan dalam hal kesiapan guru dan ketersediaan infrastruktur pendukung.



Gambar 3 Kunjungan ke SDN 65 Palembang

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode studi literatur, dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan sarana pembelajaran berbasis *PowerPoint* (PPT) pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas II Sekolah Dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Media ini menyajikan empat materi utama,

yaitu Pancasila, Norma dan Peraturan, Hak dan Kewajiban, serta Persatuan dan Kesatuan, yang disusun secara interaktif dengan fitur quiz dan game edukatif.

Hasil kajian menunjukkan bahwa PPT interaktif memperluas pengalaman belajar yang menarik terbanding dengan metode konvensional. Elemen visual, audio, dan interaksi dalam PPT membantu siswa memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah serta meningkatkan partisipasi mereka dalam pendidikan. Selain itu, media ini juga mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, termasuk kinestetik, visual, dan auditori. Namun, keberhasilan penerapan media ini bergantung pada kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi serta ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal. Dengan demikian, PPT interaktif dapat menjadi solusi inovatif pada pembahasan materi Pkn untuk siswa sd. Penggunaannya diharapkan mendorong siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeriah, N., & Dwi, D. F. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Educational Research and Social Studies*, 196-208.
- Arni, Y. (2024). *Cerdas Mengajar di Dunia Digital*. Palembang: Eureka Media Aksara.
- Azizah, R. N., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Mind Mapping Pada Materi Persatuan dan Kesatuan untuk Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 599-609.
- Fitriani, A., Arni, Y., Pallaya, D., Adilah, R. R., & Wahyuni, N. (n.d.). Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar : Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Negeri 29 Talang Kelapa.
- Gustina, R. R., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Power Point Interaktif Dengan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Pkn Kelas V SD . *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1-11.
- Kartika , S. (2024). Power Point Interaktif sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pelajaran PKn di SDN 040564 Keriahen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UPR*, 91-96.

- Kurnadi. (2019). Pustakawa Penelitian : Studi Literatur. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 111-120.
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 48-65.
- Muslimah, V., Taufik, M., & Lia, L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media PowerPoint Interaktif Tema Peristiwa dalam Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 9878-9884.
- Nazidiq, A., Arni, Y., Alfikry, D., & Alfizar, M. (2024). Pengembangan Media PPT Animasi Siklus Katak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 342-350.
- Nida, K. (2020). Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Power Pont Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Keberagaman Karakteristik Individu dan Minat Belajar PPKN. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 63-68). Mulawarman: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman.
- Novasari. (2023). Penggunaan Media Gambar PPT Interaktif Materi Simbol dan Sila-Sila Pancasila dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan PPKN Pada Tema 5 Pengalamanku Subtema 2 Pembelajaran 2 Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 43-50.
- Nurpeni, R. D., Arni, Y., Juliani, I., & Anandha, A. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Inteaktif Berbasis Edu Game Wordwall Materi Pancaindra Pada Sekolah Dasar. *Journal of Science and Research*, 1358-1364.
- Pratiwi, E. R., & Siswanto, M. B. (2020). Pengembangan Edcation Game Berbasic Microsoft Power Pont dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan . *Jurnal Riset Pedagogik*, 163-174.
- Ramdayani, R., Zahrah, F., Arsyah, H. N., & Marini, A. (2022). Analisis Powerpoint Terhadap Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* , 66-77.
- Riska. (2023). Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 25 Sungai Pinyuh Pada Muatan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 5769-5777.

- Wibowo, A., Rahman, A., Ishaq, Yus, A., & Aman. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational Analytics*, 1-8.
- Zahra, A. Z., Djumhana, N., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 84-90.