

**UJI COBA MEDIA POWER POINT TERHADAP MATA  
PEMBELAJARAN PPKn “ MENGENAL SIMBOL – SIMBOL PADA  
PANCASILA” DI KELAS 2 SD YPPK ST. DON BOSCO EWER**

**Eka Yanwaria Finpu\***

[eka.17010644222@mhs.unesa.ac.id](mailto:eka.17010644222@mhs.unesa.ac.id)

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya

**Vicky Dwi Wicaksono, M.Pd, M.Pd**

[Vicky.Wicaksono@unesa.ac.id](mailto:Vicky.Wicaksono@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Bagian selatan Papua lebih-lebih di Asmat jarang sekali guru menggunakan tempat power point karena tetap terbatas alat yang digunakan untuk mempraktekan tempat power point selanjutnya sehingga jarang sekali lebih-lebih dapat dikatakan tidak dulu digunakan. Padahal power point termasuk merupakan tempat yang dapat membangkitkan stimulus peserta didik dalam belajar. Maka peneliti menghendaki mengerti bagaimana uji coba tempat power point pada pembelajaran PPKn, dan bagaimana pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi Mengenal simbol – simbol dalam pancasila, sehingga peneliti menentukan area Kabupaten Asmat di anggota selatan Papua sebagai area untuk mengerti perihal tersebut. Hasil penelitian pada kelas 2 SD berkenaan materi simbol – simbol pada pancasila menunjukkan bahwa pada pretest dan posttes mengalami suatu perubahan. Perubahan selanjutnya adalah 62,59% sedang pada pretes yaitu 77,72%. Pemahaman pada pembelajaran PPKn bersama materi mengenal simbol – simbol pada pancasila bersama menggunakan tempat power point perlihatkan terdapatnya peningkatan dalam pembelajaran.

**Kunci:** Media, Power Point, Pendidikan Kewarganegaraan, simbol pancasila

**Abstract**

South of Papua especially in asmat it is rare for teachers to use media power point because there are still few tools used to practice that media power point, so it is rarely even possible to use it. Power point is also a medium that can stimulate learners' interest in learning. So the researchers want to know how the media power point test of pimple-study study, and how the understanding of learners in studying materials recognizes symbols-symbols in pancasila, so the researchers chose asmat district in southern Papua as a place to know that. Studies of class 2 elementary school materials on symbolic-the symbol on pancasila show that pretest and posttes had a change. Those changes are 62,59% whereas on pretes that are 77,72%. Understanding that material learning recognizes symbols-symbols in pancasila using media power point proves there is an improvement in learning.

**Keywords:** media, power point, civics education, pancasila symbol

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi data serta komunikasi saat ini membawa pengaruh yang besar serta berarti pada kehidupan manusia. Pertumbuhan pembelajaran disaat ini sangatlah kilat lebih- lebih perkembangan pembelajaran digital di Indonesia. Teknologi digital dapat digunakan selaku perlengkapan bantu siswa di dalam proses belajar mengajar di kelas, bersama dengan terdapat teknologi sehabis itu kami dapat menggapai seluruh sesuatu menimpa bersama dengan kilat, semacam mencari bahan ajar.

Proses pembelajarannya pengajar dapat bagikan bonus modul pendidikan Mengenakan layanan- layanan semacam proyektor, audio visual, pengembangan permainan education, menimpa itu dilaksanakan biar dapat memudahkan para siswa di dalam meresap ataupun menerima sesuatu modul yang di informasikan oleh guru serta proses pembelajarannya lebih efisien. Semacam itu artinya teknologi digital yang digunakan pada pendidikan Pembelajaran Kewarganegaraan karena pembelajaran sehabis itu memiliki object tertentu, semacam menanamkan nilai- nilai pemikiran hidup Pancasila. Dalam banyak bermacam aspek kehidupan manusia tidak terlepas berasal berasal dari kedatangan teknologi Kabar serta komunikasi, tidak benar satunya di dalam aspek pembelajaran.

Aspek pembelajaran warga dapat membuka bersama dengan mudah pengetahuan yang dapat dicari lewat internet. Warga bersama dengan muda membuka internet lewat gadget maupun hp pandai yang disaat ini telah jadi benda mesti buat dimiliki masing- masing orang. Kemajuan sesuatu negeri dapat dinilai berasal berasal berasal dari keberhasilan pembelajaran sesuatu negeri.

Kala sesuatu bangsa ataupun negeri menggapai keberhasilan ataupun kemajuan di dalam bidang pembelajaran, hingga kesejahteraan bangsa ataupun negeri sehabis itu

dapat terwujud. Sebab kemakmuran serta pembelajaran sesuatu negeri ataupun bangsa silih berkaitan. Kesejahteraan dapat dicapai lewat pembelajaran. Guru mesti Mengenakan tata metode yang benar di dalam bagikan bonus modul biar dimengerti siswa.

Media pendidikan yang digunakan guru dapat mempermudah guru di dalam bagikan bonus modul serta betul- betul dapat saja siswa lebih ketahui modul yang di informasikan oleh guru. Peneliti memohon siswa tidak hanya ketahui sesuai mereka belajar di sekolah, namun terhitung ingat di zona game bila siswa dapat mempraktikkan kehidupan mereka di zona siswa tersebut. Mengonsumsi tempat pendidikan yang cocok dapat menghasilkan suasana belajar yang baik serta berguna, serta yang sangat berarti yakni tingkatkan kekuatan belajar siswa.

Menggunakan tempat pendidikan yang menarik dapat kurangi kebosanan siswa buat senantiasa menerus menerus belajar. Buat Rusman( 2012: 159), Heinich percaya bila tempat yakni saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin ialah bentuk jamak berasal dari kata“ media”, yang secara harfiah berarti“ perantara”, ialah perantara pada sumber Kabar serta penerima data.

Heinich melansir misal tempat ini, semacam film, tv, grafik, bahan cetak, pc, serta guru. Apabila tempat sehabis itu memiliki Kabar( pembawa pesan) buat menggapai object pendidikan, hingga tempat sehabis itu dapat dikatakan selaku tempat pendidikan. Dalam menimpa ini nampak terdapat pertalian pada tempat bersama dengan pesan serta tata tata cara.

Di saat yang sama, kemajuan komunikasi serta teknologi serta terhitung perkembangan pembelajaran yang pesat terhitung telah memperluas tuntutan serta peluang buat Mengenakan tempat yang lebih maju serta banyak bermacam di dalam proses pendidikan. Tidak hanya itu, bersama dengan berkembangnya teknologi pc, banyak bermacam dapat saja serta layanan di sedia kan

buat cobalah bagikan bonus bonus pemecahan atas banyak bermacam permasalahan pendidikan, lebih- lebih buat pengembangan media. Teknologi komputer bagikan bonus bonus banyak bermacam dapat saja serta kemudahan buat memproduksi serta pengolahan audiovisual, biar dapat dihasilkan tempat pendidikan yang lebih maju serta bermacam- bermacam.

Microsoft telah tingkatkan suatu program( fitur lunak) yang dapat digunakan selaku perlengkapan buat menyajikan modul kepada khalayak( tercantum di dalam kurikulum sekolah), ialah Microsoft Power Point. Microsoft Power Point yakni aplikasi ataupun fitur lunak yang terbuat oleh suatu industri komputer bernama Microsoft memiliki Bill Gate, seseorang masyarakat negeri Amerika Serikat. Terdapat lebih berasal berasal dari satu tata metode buat mengoperasikan fitur lunak power point.

Perbedaannya tercantum pada tahun ataupun spesifikasi type pc. Dibanding bersama dengan tata cara tradisional, konsumsi slide ataupun pendidikan berbasis multimedia dapat lebih efisien serta maksimal. Modus pendidikan bersama dengan program power point pasti saja ialah modus yang mesti diterapkan masing- masing masing- masing KBM, tujuannya biar siswa jadi suka serta belajar lebih bermacam- bermacam.

Buat Terra C. Triwahyuni serta Abdul Kadir( 2004: 2), kekuatan tarik tempat pendidikan power point yakni kemudahan di dalam pembuatan modul presentasi elektronik. Pada masing- masing masing- masing taman siaran slide, Kamu dapat menyisipkan komponen multimedia, terhitung bacaan, grafik, foto, gambar, suara, serta film. Dengan Mengenakan guna yang di sedia kan oleh Power Point, presentasi dapat jadi lebih hidup serta mengesankan.

Interaksi pada belajar mengajar dituntaskan oleh guru serta siswa. Kala guru berupaya bagikan bonus bonus modul yang baik, dapat dikatakan sukses. Interaksi pada belajar mengajar dituntaskan oleh guru serta siswa.

Guru dapat Mengenakan banyak bermacam tata tata cara buat memusatkan modul. Pula di dalam pendidikan PPKn. Mata pelajaran PPKn

dikira mata kuliah simpel. Sebab dikira gampang, kadangkala dikira biasa, sehabis itu biasa saja.

Mata Pelajaran PPKn memegang guna berarti di dalam membentuk ciri- ciri seorang. Dikala ini kami terletak di dunia yang zona. Seluruhnya ada, Generasi ke- z yakni nama generasi disaat ini. Generasi disaat ini seragam terhitung bersama dengan kefasihan teknologi.

Generasi yang lahir di tahun 2000- an telah akrab bersama dengan konsumsi teknologi. Setelah itu gimana tata metode pendidik menyesuaikan diri bersama dengan kepentingan masa serta memiliki pengaruh persiapan bahan ajar. Oleh karena itu, tidak benar satu tempat yang sering digunakan guru di dalam pendidikan yakni tempat Power Point.

Guru Mengenakan tempat slide sesuai menafsirkan modul. Dalam lebih berasal berasal dari satu tahun terakhir, tidak dapat disangkal bila teknologi telah jadi perlengkapan pendukung berarti buat warga, terhitung pembelajaran. Begitu pula bersama dengan perkembangan teknologi yang berakibat besar pada segala aspek kehidupan.

Teknologi menghasilkan nilai jadi buat menggapai tujuan. Kata teknologi sering dimengerti oleh orang awam selaku sesuatu menimpa yang berwujud mesin ataupun sesuatu menimpa yang menimpa bersama dengan mesin, namun sesungguhnya teknologi memiliki arti yang lebih luas, karena teknologi ialah paduan berasal berasal dari aspek manusia, mesin, ilham, prosedur, serta manajemen.

Pertumbuhan teknologi telah membuka banyak bermacam dapat saja pelaksanaan di bidang pembelajaran. Menimpa ini karena pesatnya perkembangan teknologi telah jadi berasal dari warga. Buat Daryanto( 2013: 15), teknologi yang digunakan di dalam pendidikan yakni teori serta praktek merancang, tingkatkan, melakukan, mengelola, serta mengevaluasi proses serta sumber pendidikan.

Teknologi pendidikan yakni proses yang zona serta komprehensif yang mengaitkan orang, prosedur, ilham, perlengkapan, serta organisasi buat menganalisis permasalahan, menggapai pemecahan, mempraktikkan, mengevaluasi, serta mengelola tata tata cara

pemecahan permasalahan di dasar suasana kegiatan pendidikan yang terencana serta terkontrol.

Dalam bidang pembelajaran, banyak bermacam bentuk layanan pendidikan mesti dapat menunjang partisipan didik ketahui bahan ajar yang diberikan oleh pendidik serta sekaligus memicu atensi belajarnya. Fasilitas pembelajaran selaku tempat pendidikan mesti dapat menghasilkan proses pendidikan yang lebih efisien.

Perlengkapan pendidikan semacam novel cetak senantiasa dibutuhkan biar siswa dapat ketahui modul yang diajarkan. Tetapi di dalam proses pendidikan yang dilihat pengamat di dalam kegiatan observasi, hanya lebih berasal berasal dari satu siswa yang memiliki fitur pendidikan berwujud novel cetak selaku tempat pendidikan reguler. Di pada siswa yang mencetak novel, hanya sedikit yang menampilkan bila mereka membaca di tempat tinggal ataupun di kelas.

Dalam proses belajar mengajar, proses mesti didahulukan, karena proses inilah yang memilah terwujudnya object pendidikan. Prestasi di dalam proses pengajaran diisyaratkan bersama dengan pergantian tingkah laku. Wanda (2017: 2) betul-betul percaya bila pergantian tingkah laku tidak hanya menimpa bersama dengan pengetahuan (kognisi), keahlian (gerakan mental), nilai serta perilaku (emosi). Menimpa ini sering terjalin di dalam proses belajar mengajar, menimpa ini hanya akibat berasal berasal berasal dari pengabaian proses selaku pedoman, pasti saja dapat memiliki pengaruh kualitas pembelajaran yang sesungguhnya jadi terabaikan.

Dalam proses pendidikan, banyak aspek yang mempengaruhi tercapainya object pendidikan, pada lain pendidik, siswa, zona, tata tata cara/ teknologi, media/ perlengkapan pendidikan, serta lain- lain. Oleh karena itu, bersumber pada konten di atas, teknologi pembelajaran di menghendaki dapat jalankan revisi serta menunjang kelemahan layanan pendidikan tradisional. Pelaksanaan teknologi pembelajaran dapat tingkatkan kegiatan ataupun proses pendidikan itu sendiri.

Proses pendidikan itu sendiri tidak menyudahi pada kegiatan kelas. Teknologi

dapat menutupi kekurangan ini, serta teknologi pembelajaran dapat menghalau keterbatasan jarak serta waktu. Sehabis itu, siswa dapat membuka bahan ajar di tempat tinggal ataupun di tempat lain.

Kata tempat ialah bentuk jamak berasal dari kata media. Media dapat disita alih analisis selaku perantara ataupun pengantar komunikasi berasal dari pengirim kepada penerima. Media ialah bagian yang tidak terpisahkan berasal dari komunikasi, ialah selaku penyampai pesan, proses pendidikan tempat dapat dikatakan selaku proses komunikasi.

Sebaliknya buat Gerlach serta Ely (dalam Sanjaya, 2012: 59), tempat pendidikan bukan hanya berwujud perlengkapan serta bahan, namun terhitung sesuatu menimpa yang betul-betul dapat saja siswa menggapai pengetahuan. Media pendidikan yakni seluruh sesuatu menimpa yang muat Kabar yang di sediakan di dalam banyak bermacam bentuk tempat yang dapat menunjang siswa belajar. Media pendidikan memiliki peran serta pengaruh yang berarti di dalam proses pendidikan.

Ialah menghasilkan suasana yang positif, efisien, kreatif serta inovatif. Tidak hanya itu, tempat pendidikan ialah bagian yang tidak terpisahkan di dalam menghasilkan pendidikan yang bermutu. Mengenakan tempat power point. Mardi dkk (2007: 69) bagikan bonus bila Power Point yakni aplikasi Microsoft yang dapat digunakan buat presentasi, rapat, serta rancangan kegiatan yang lain, terhitung selaku tempat pendidikan di sekolah.

Oleh karena itu, pencapaian keadilan teknologi di Indonesia jadi betul-betul berarti. Mutu jaringan ialah tidak benar satu kepentingan guru di tempat terpencil yang terdapat permasalahan dijangkau. Mutu jaringan dapat mempermudah masing- masing masing- masing guru di tempat terpencil buat menyesuaikan diri bersama dengan perkembangan disaat ini.

Buat menggapai pendidikan yang bermutu, tempat pendidikan terhitung mesti lebih inovatif, semacam sedia kan multimedia interaktif buat siswa. Secara universal, tempat (pendidikan) terhitung orang, bahan, perlengkapan, ataupun kegiatan yang menghasilkan suasana yang betul-betul dapat

saja siswa menggapai pengetahuan, keahlian, serta perilaku. Oleh karena itu, di dalam penafsiran ini, tempat tidak hanya selaku perlengkapan perantara semacam tv, radio, slide, serta bahan cetak, namun terhitung manusia ataupun manusia selaku sumber belajar, dialog, seminar, serta lokakarya, Serta kegiatan yang lain.

Kekuatan memiliki pengaruh pergantian perilaku siswa., Atau tingkatkan keahlian. Media power point telah tidak asing lagi di dunia serta posisi Jawa. Kenapa kamu begitu sering di dengar bersama dengan Pulau Jawa serta sekitarnya, karena sesungguhnya sesuai pandemi Covid 19 terjalin, power point jadi tidak benar satu tempat yang digunakan oleh dosen, guru serta siswa( mahasiswa lebih- lebih siswa SD). Tetapi, bersumber pada pengamatan di tempat saya, siswa di tempat saya lebih- lebih tidak ketahui tata metode Mengenakan pc.

Jadi peneliti memilah judul ini karena memohon ketahui hasil pendidikan Mengenakan tempat power point. Mardi dkk( 2007: 69) bagikan bonus bila Power Point yakni aplikasi Microsoft yang dapat digunakan buat presentasi, rapat, serta rancangan kegiatan yang lain, terhitung selaku tempat pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, pencapaian keadilan teknologi di Indonesia jadi betul- betul berarti.

Mutu jaringan ialah tidak benar satu kepentingan guru di tempat terpencil yang terdapat permasalahan dijangkau. Mutu jaringan dapat mempermudah masing- masing guru di tempat terpencil buat menyesuaikan diri bersama dengan perkembangan disaat ini. Tetapi, banyak guru yang tertinggal di dalam proses menyesuaikan diri bersama dengan perkembangan teknologi. Guru menyesuaikan diri bersama dengan perkembangan pengetahuan pengetahuan serta teknologi, yang jadi dasar buat membina generasi yang bermutu.

Tetapi sesungguhnya betul- betul berbeda. Tidak senantiasa tidak benar satu guru di bidang pembelajaran. Tetapi di dalam menimpa ini, pemerintah mesti ikut serta terhitung bagikan bonus layanan yang menunjang

masa buat menghasilkan pemerataan di bidang teknologi serta pembelajaran.

Mengonsumsi teknologi yang adil dapat menghasilkan keadilan di bidang pembelajaran. Kata“ Media” berasal dari bahasa latin yang ialah bentuk jamak dari“ medium”, secara harfiah berarti perantara ataupun pengantar. Association for Education plus Communication Technology( AECT), membatasi kata layanan selaku seluruh bentuk serta saluran yang dipergunakan buat proses data.

National Education Association( NEA) membatasi layanan selaku seluruh barang yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca ataupun dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan buat kegiatan tersebut. Sebaliknya Heinich, dkk( 1982) membatasi arti layanan selaku“ the term refer to anything that carries information between a source plus a receiver”.

Program Microsoft Power Point yakni suatu program aplikasi keluarga Microsoft office yang biasa digunakan selaku layanan buat presentasi. Pada program ini tercantum layanan buat menganimasikan suatu objek, biar objek sehabis itu dapat mencuat, bergerak, bergeser serta menghilang. Koesnandar,( 2003, p. 3) menunjukkan mengenai“ tata cara menunjukkan modul pelajaran bersama dengan Memakai layanan ialah bersama dengan mempunyai foto, gambar, film, video menimpa object tersebut”.

Media mengacu pada pengenalan ataupun pembawa Kabar yang dikirim berasal dari orang lain ke orang lain. Pada Power Point banyak fitur- fitur yang menarik semacam kekuatan pengolah bacaan, dapat menyisipkan foto, audio, animasi, pengaruh yang dapat di atur cocok selera penggunaanya, biar partisipan didik hendak tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point. Sanjaya( 2006) berkomentar bila tempat tidak hanya perantara semacam tv, radio, slide serta bahan cetak, namun terhitung mengaitkan manusia selaku sumber belajar buat menggapai pengetahuan serta pengetahuan, mempengaruhi perilaku, serta tingkatkan keahlian.

Buat Sardiman( 2007), tempat yakni komponen komunikasi yang jalankan aksi selaku perantara/ pembawa pesan berasal dari

pengirim ke penerima. Media pendidikan yakni sesuatu tata metode yang digunakan buat bagikan bonus bonus Kabar( modul pendidikan) yang dapat menarik atensi, atensi, analisis serta perasaan siswa di dalam kegiatan pendidikan buat menggapai object pendidikan tertentu.

Menimpa ini terhitung bersamaan dengan pemikiran Uno( 2008) bila tempat pendidikan yakni seluruh bentuk perlengkapan komunikasi yang dapat digunakan buat bagikan bonus bonus Kabar berasal dari sumber( guru) kepada siswa( siswa). Buat Arsyad( 2011) tempat yakni perlengkapan yang dapat digunakan buat bagikan bonus bonus tema- tema yang diberikan oleh guru serta menunjang memotivasi siswa buat belajar.

Dari satu definisi tempat pendidikan sehabis itu di atas, dapat disita alih analisis bila tempat pendidikan yakni segala komponen zona belajar siswa yang digunakan guru buat belajar lebih efisien. Kala proses penyampaian Kabar dari guru kepada siswa dapat terjalin bersama dengan mudah, hingga Kabar ataupun Kabar sehabis itu dapat berwujud pengetahuan, pengetahuan handal, keahlian, ilham, pengalaman, serta lain- lain. Para pakar mengklasifikasikan lebih berasal dari satu tempat bersumber pada karakteristiknya.

Buat para pakar, tempat diklasifikasikan selaku berikut: Buat riset Sudjana( 2010), tempat pendidikan dipecah jadi lebih berasal dari satu tipe, ialah: Media Audio, digunakan buat mengirim pesan berasal berasal berasal berasal dari sumber pesan ke penerima pesan. Misalnya: radio, CD audio, tape, tape recorder, fonograf, telepon, laboratorium bahasa. Visual Media Terdapat 2 tipe visual media, ialah: Media visual senyap, semacam: gambar, ilustrasi, kartu flash, foto terpilih serta diam, bingkai, film, serial, transparansi, proyektor, bagan, grafik, bagan, poster, kartun, peta, serta iklan global.

Media visual bergerak, tercantum: foto proyeksi berolahraga, semacam film bisu. Media audiovisual dibedakan jadi 2 tipe, ialah tempat audiovisual bisu serta tempat audiovisual berolahraga. Media audio visual diameter meliputi Televisi slow scan, Televisi time- sharing, Televisi Diameter, seri suara,

serta film bingkai suara. Media audio visual berolahraga meliputi film suara, kaset video, film serta tv, tv serta hologram.

Zona yakni tempat siswa berkembang serta bermain, biar zona betul- betul berarti buat pembuatan siswa tersebut, serta siswa dapat belajar banyak berasal dari zona. Arsyad( 2011) berkomentar bila konsumsi tempat pengajaran di dalam proses pengajaran memiliki guna selaku berikut: Media pendidikan dapat kurangi kebosanan siswa serta menunjang guru lebih enteng di dalam bagikan bonus- bonus modul lewat tempat yang digunakan. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan ruang, sesuai serta indera, jikalau barang yang betul- betul besar dapat ditukar bersama foto ataupun model.

Menggunakan proyektor ataupun foto dapat menunjang bersama dengan benda- benda kecil. Kejadian ataupun kejadian jaman sehabis itu dapat diputar lagi lewat film ataupun video. Perilaku negatif dapat diatasi bersama dengan Mengenakan tempat pendidikan yang cocok serta bermacam- bermacam, di dalam menimpa ini tempat pembelajaran dapat digunakan buat: Membolehkan pertalian yang lebih lekas pada siswa bersama dengan zona serta realitas serta betul- betul dapat saja siswa buat belajar secara berdiri sendiri bersama dengan kekuatan serta minatnya.

Media pendidikan bagikan bonus bonus siswa pengamatan/ data seragam menimpa kejadian di lingkungannya serta betul- betul dapat saja pertalian lekas bersama dengan guru, warga serta lingkungannya, semacam karyawisata, kunjungan ke museum ataupun kebun fauna. Microsoft Power Point yakni program komputer yang didedikasikan buat presentasi. Microsoft Power Point dibesarkan oleh Microsoft lain.

Aplikasi Microsoft PowerPoint ini awalnya dibesarkan oleh Bob Gaskin serta Dennis Austin buat suatu industri bernama Forethought, Inc., yang sehabis itu bergeser nama jadi PowerPoint. Pada tahun 1987, Power Point tipe 1. 0 dirilis, serta komputer yang didukungnya yakni Apple Macintosh. Dikala itu, Power Point senantiasa Mengenakan warna gelap/ putih serta dapat memiliki pengaruh

taman bacaan serta grafik buat transparansi overhead projector( OHP).

Setelah itu, sehabis warna Macintosh masuk ke pasar, nampak tipe baru PowerPoint yang menunjang warna.( Aqila Pintar, 2012: 65). Microsoft terhitung mengakuisisi Forethought, Inc., serta pasti saja fitur lunak Power Point, pada bertepatan pada 31 Juli 1987, bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan bersama dengan harga lebih tidak mencukupi\$14 juta.

Microsoft Windows tipe Power Point( tipe 2. 0) diiringi pada tahun 1990 Microsoft Windows 3. 0 serta jadi nampak di pasaran. Semenjak tahun 1990, PowerPoint telah jadi bagian standar yang tidak terpisahkan berasal dari kronologis aplikasi perkantoran Microsoft Office( kecuali tipe dasar). Tipe sangat akhir yakni Microsoft Office PowerPoint 2007( Power Point 12), yang dirilis pada November 2006 serta ialah lompatan besar di dalam kenaikan antarmuka pengguna serta grafis.

Tidak hanya itu, format information di awalnya yakni file information biner bersama dengan ekstensi PowerPoint, tipe ini sedia kan ekstensi( Aqila Smart, 2012: 66). Buat Sudjana serta Rifai( 2011, p. 2) guna tempat pendidikan, guna tempat pendidikan buat siswa yakni Bisa menarik atensi siswa serta memiliki pengaruh mereka lebih stimulus belajar. Siswa memiliki uraian yang lebih baik pada modul yang diterima, biar siswa ketahui iktikad serta object pendidikan.

Tata tata cara pendidikan yang tidak seragam memiliki pengaruh siswa tidak jenuh bersama dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru. Lewat tempat pendidikan, siswa tidak hanya dapat mencermati, namun terhitung lekas mendemonstrasikan serta mempraktekkan modul. Dari poin- poin di atas, tempat pendidikan betul- betul bermanfaat di dalam proses pendidikan, karena menunjang mengatasi kebosanan siswa serta menarik atensi siswa di kelas buat berpartisipasi di dalam pendidikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

a) Guru atau pendidik bisa jalankan eksperimen media slideshow bersama dengan baik.

b) Siswa bisa paham materi “mengenali lambang-lambang di dalam Pancasila melalui media slide”.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan cara memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa dan siswi kelas 2 Sekolah. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik kampung Ewer, Kabupaten Asmat Kota Agats, provinsi Papua. Populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian Uji Coba Media Power Point Terhadap Mata Pembelajaran PPKn “ Mengenal Simbol – Simbol Pada Pancasila” Di Kelas 2 SD YPPK St. Don Bosco Ewer berjumlah 22 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan siswa di kelas 2 SD Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik kampung Ewer, Kabupaten Asmat Kota Agats mengenai materi “ Mengenal simbol – simbol Pada Pancasila”. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui atau mengukur tingkat pemahaman siswa dan siswa di SD YPPK ST Don Bosco Ewer, Kabupaten Asmat akan pelajaran PPKn dengan materi “ mengenal simbol – simbol Pada Pancasila”

**Tabel 1 Kriteria ketuntasan belajar dan Kriteria Validasi**

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

**Tabel 2 Nilai N- gain**

Rentan N – gain	Kriteria
$0,0 < g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < g \leq 1,0$	Tinggi

( Sumber : Riduwan : 2013)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pembelajaran PPKn bersama dengan materi “ Mengenal lambang – lambang pada pancasila”, pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik Santo Don Bosco Kampung Ewer, Kabupaten Asmat tersedia sebagian siswa yang jelas materi PKN yang diajarkan oleh peneliti.

Namun tersedia termasuk siswa yang belum jelas materi PPKn.

Hasil penelitian menyatakan bahwa materi PPKn “ mengenal lambang – lambang Pancasila” memakai Microsoft Power Point pada kelas 2 SD YPPK Don Bosco Ewer, Kabupaten Asmat mengalami peningkatan bakal pemahaman berkenaan mengenal lambang – lambang pada pancasila.

Produk itu dapat berwujud transkrip debat, laporan, model fisik, video, atau program computer (Ibrahim & Nur, 2000:5-7 didalam Nurhadi,2003 :56).

Koesnandar, (2003, p. 3) menyatakan berkenaan “cara menyatakan materi pelajaran bersama dengan memakai fasilitas adalah bersama dengan mempunyai gambar, foto, film, video berkenaan object tersebut”.

Berdasarkan ke dua pendapat, dapat aku simpulkan bahwa pemakaian tempat power dapat tingkatkan pemahaman pada pembelajaran PPKn sebab tempat power point mempunyai fitur yang menarik.

Hasil penelitian pada kelas 2 SD berkenaan materi lambang – lambang pada pancasila menunjukkan bahwa pada pretest dan posttes mengalami suatu perubahan atau peningkatan. s

**Tabel 4 Hasil Uji Validasi Test Siswa**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	L	72	80
2	A	70	80
3	Z	71	80
4	J	75	80
5	A	70	80

6	J	74	80
7	F	71	80
8	S	70	80
9	MD	70	80
10	MD	70	80
11	A	70	80
12	V	72	80
13	N	72	80
14	M	40	80
15	I	40	80
16	K	70	80
17	K	40	80
18	A	40	80
19	E	70	80
20	A	40	60
21	A	40	50

Berikut ketuntasan belajar siswa sesudah mengerjakan soal pretest adalah sebagai berikut :

**Tabel 5 Ketuntasan belajar siswa dalam mengerjakan pretest dan posttest**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	L	72	80
2	A	70	80
3	Z	71	80
4	J	75	80
5	A	70	80
6	J	74	80
7	F	71	80
8	S	70	80
9	MD	70	80
10	MD	70	80
11	A	70	80
12	V	72	80
13	N	72	80
14	M	40	80
15	I	40	80
16	K	70	80
17	K	40	80
18	A	40	80
19	E	70	80
20	A	40	60
21	A	40	50

Jumlah ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal posttest adalah sebagai berikut :



$$\text{Presentase} = \frac{20}{22} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

Jumlah	1.377	1.710	536
Rata - Rata	62,59	77,72	24,36

**Hasil Uji Validasi Soal**

Kriteria	Butir Aspek Penilaian	Nilai
6	1,3, 4,6	20
5	2,5,7	24
4	8, 9, 10	15
3	0	0
2	0	0
1	0	0
Jumlah		

$$\text{Presentase} = \frac{59}{60} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 98\%$$

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest dapat dianalisis menggunakan rumus N – gain

**Tabel 6 Analisis pretest dan posttest dengan N-Gain**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
1	L	72	80	32
2	A	70	80	30
3	Z	71	80	31
4	J	75	80	9
5	A	70	80	30
6	J	74	80	23
7	F	71	80	31
8	S	70	80	30
9	MD	70	80	30
10	MD	70	80	30
11	A	70	80	30
12	V	72	80	32
13	N	72	80	32
14	M	40	80	6,7
15	I	40	80	6,7
16	K	70	80	30
17	K	40	80	6,7
18	A	40	80	6,7
19	E	70	80	30
20	A	40	60	33
21	A	40	50	16
22	T	70	80	30

Rata – rata perubahan kemampuan tahu materi mengenal lambang – lambang terhadap pancasila terhadap pelajaran PPKn adalah pretest 62,59% namun terhadap posttest yakni 77,72%

Pemahaman terhadap pembelajaran PKn bersama dengan materi mengenal lambang – lambang terhadap pancasila bersama dengan gunakan media power point membuktikan terdapatnya peningkatan dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan berasal dari penjelasan di atas, media Microsoft Power Point terhadap pembelajaran PPKn sanggup menambah pemahaman siswa bakal pelajaran PKn bersama dengan materi mengenal lambang – lambang terhadap pancasila.

Pada Power Point banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, sanggup menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang sanggup di atur cocok selera penggunaannya, sehingga peserta didik bakal tertarik terhadap apa yang ditampilkan terhadap Power Point.

Sanjaya (2006) berpendapat bahwa media tidak hanya perantara seperti televisi, radio, slide dan bahan cetak, namun terhitung melibatkan manusia sebagai sumber belajar untuk memperoleh ilmu dan wawasan, mempengaruhi sikap, dan menambah keterampilan.

Menurut Sardiman (2007), media adalah komponen komunikasi yang melakukan tindakan sebagai perantara/pembawa pesan berasal berasal dari pengirim ke penerima.

Media pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk beri tambahan informasi (materi pembelajaran) yang sanggup menarik perhatian, minat, kesimpulan dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran untuk menggapai target pembelajaran tertentu.

Hal ini termasuk seiring bersama bersama pandangan Uno (2008) bahwa sarana pembelajaran adalah segala wujud alat komunikasi yang dapat digunakan untuk mengimbuhkan informasi berasal berasal dari sumber (guru) kepada siswa (penerima).

Menurut Arsyad (2011) sarana adalah alat yang dapat digunakan untuk mengimbuhkan tema-tema yang diberikan oleh guru dan menopang memotivasi siswa untuk belajar.

Dari lebih berasal dari satu definisi sarana pembelajaran selanjutnya di atas, dapat diambil alih analisis bahwa sarana pembelajaran adalah semua komponen lingkungan studi siswa yang digunakan guru untuk studi lebih efektif.

Ketika sistem penyampaian informasi berasal berasal dari guru kepada siswa dapat terjadi bersama bersama lancar, maka Informasi selanjutnya dapat berwujud pengetahuan, ilmu profesional, keterampilan, ide, pengalaman, dan lain- lain.

**Manfaat Media Pembelajaran Power Point**

Menurut Sudjana dan Rifai (2011, p. 2) Manfaat sarana pembelajaran, kegunaan sarana pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih stimulan belajar.
2. Siswa punya pemahaman yang lebih baik pada materi yang diterima, supaya siswa memahami maksud dan target pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang tidak sama membuat siswa tidak bosan bersama bersama pelajaran yang diajarkan oleh guru.
4. Melalui sarana pembelajaran, siswa tidak cuma dapat mendengarkan, tetapi termasuk langsung mendemonstrasikan dan mempraktekkan

materi. Hal ini juga seiring bersama bersama pandangan Uno (2008) bahwa sarana pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang sanggup digunakan untuk beri tambahan Info berasal berasal dari sumber (guru) kepada siswa (penerima). Menurut Arsyad (2011) sarana adalah alat yang sanggup digunakan untuk beri tambahan tema-tema yang diberikan oleh guru dan mendukung memotivasi siswa untuk belajar.

Dari lebih berasal dari satu definisi sarana pembelajaran selanjutnya di atas, sanggup diambil alih anggapan bahwa sarana pembelajaran adalah seluruh komponen lingkungan belajar siswa yang digunakan guru untuk belajar lebih efektif.

Ketika proses penyampaian Info berasal berasal dari guru kepada siswa sanggup berlangsung

bersama bersama lancar, maka Informasi selanjutnya sanggup berupa pengetahuan, pengetahuan profesional, keterampilan, ide, pengalaman, dan lain- lain.

**Manfaat Media Pembelajaran Power Point**

Menurut Sudjana dan Rifai (2011, p. 2) faedah sarana pembelajaran, manfaat sarana pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa dan sebabkan mereka lebih motivasi belajar.
2. Siswa miliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diterima, agar siswa mengetahui maksud dan tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang tidak sama sebabkan siswa tidak suntuk bersama bersama pelajaran yang diajarkan oleh guru.
4. Melalui sarana pembelajaran, siswa tidak cuma sanggup mendengarkan, tetapi juga langsung mendemonstrasikan dan mempraktekkan materi.

## **PENUTUP**

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pelajaran PPKn “ mengenal simbol – simbol pada Pancasila” memakai fasilitas power point dapat menaikkan pemahaman siswa kelas 2 SD YPPK Don Bosco Ewer, Kabupaten Asmat.

Rata pada pretest adalah 62,59% dan rata pada protest adalah 77,72% Hal ini menunjukkan bahwa terkandung peningkatan hasil belajar pada PPKn sehabis memakai fasilitas power point .

### **Saran**

Bersumber pada asumsi di atas hingga bisa di sampaikan lebih berasal dari satu anjuran, yakni:

( 1) Studi ini bisa dijadikan sebagai acuan buat beri bonus bonus informasi Mengenai berartinya pembelajaran PPKn“ menguasai lambang– lambang Pancasila” sarana Microsoft Power Point.

( 2) Guru dapat mengoptimalkan dan berupaya pemanfaatan sarana di dalam pembelajaran buat tingkatan penjelasan pembelajaran PPKn‘ menguasai lambang–

lambang Pancasila” maupun mata pelajaran lain.

( 3) Partisipan didik lebih aktif di dalam proses pembelajaran supaya bisa tingkatkan penjelasan yakni terhadap pretest 62, 59% dan protest 77, 72%

( 4) Pengamat lain menggunakan studi ini sebagai bahan rujukan buat laksanakan riset yang lebih mendalam menimpa pelajaran PPK “menguasai lambang– lambang terhadap Pancasila menggunakan sarana Microsoft PowerPoint.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Ardiawan, I. K. N., Kristina, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 57- 64.
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43-48.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Nasution, H. H. (2019). Mengenal Sila Dan Simbol Dalam Sila-Sila Pancasila.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*, 3(2), 158-166.
- Paraisu, J. S. (2020). Penggunaan model pembelajaran talking stick untuk meningkatkan pemahaman konsep simbol-simbol sila pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5).
- Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-6.
- Suratman, D. (2009). Pemanfaatan Ms Power Point dalam Pembelajaran. *Jurnal cakrawala kependidikan*, 7(1).
- SANJAYA, Dewa Bagus. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Sekolah Dasar di Bali. In: *Seminar Nasional Riset Inovatif*. 2018. p. 267273.
- Septiana, A. T., Azmi, A., Kharimah, M. N., & Syamsuri, N. N. (2020). Urgensi Nilai dan Moral Sebagai Subteori dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah
- Tarigan, Erna Tutantri. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar." (2017): 250-253.
- Yanti, N. W. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 1(2).
- Undiksha. 2020. Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 8 No. 2 (Mei, 2020), dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Sulantri, Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran di SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan, diakses pada 26 Agustus 2021, dari [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=Awrx](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awrx)

[3H8IuWZhFFsA.TvLQwx.:\\_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1634150792/RO=10/RU=http%3a%2f%2fdigilib.uin-suka.ac.id%2f5955%2f1%2fBAB%2520I%252CV%252C%2520DAFTAR%2520PUSTAKA.pdf/RK=2/RS=cjg1J1b\\_7YD4C11fJI3IAB2ODVk-](http://3H8IuWZhFFsA.TvLQwx.:_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1634150792/RO=10/RU=http%3a%2f%2fdigilib.uin-suka.ac.id%2f5955%2f1%2fBAB%2520I%252CV%252C%2520DAFTAR%2520PUSTAKA.pdf/RK=2/RS=cjg1J1b_7YD4C11fJI3IAB2ODVk-)

Lestari D ( 2011 ) , Pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa X SMA N 1 Depok , diakses pada 25 Agustus 2021, dari [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrwSYpNQWZh2CAALT3LQwx.:\\_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1634120141/RO=10/RU=http%3a%2f%2fepri.nts.uad.ac.id%2f21574%2f1%2f19.%2520tri%2520yono%2520%25281592-1600%2529.pdf/RK=2/RS=ueQUhNjYj9oLGxdua8he3XTJ8-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrwSYpNQWZh2CAALT3LQwx.:_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1634120141/RO=10/RU=http%3a%2f%2fepri.nts.uad.ac.id%2f21574%2f1%2f19.%2520tri%2520yono%2520%25281592-1600%2529.pdf/RK=2/RS=ueQUhNjYj9oLGxdua8he3XTJ8-)

UNESA. 2021. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 09 No 0 ( 2021), dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42660>

