

PENGEMBANGAN MEDIA PIRATE'S PARLEY MENGGUNAKAN POWERPOINT ADD-INS CLASSPOINT MATERI MUSYAWARAH DI SEKOLAH DASAR

Alfi Mawarda

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (alfi.2010@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif Pirate's Parley menggunakan PowerPoint add-ins ClassPoint pada materi musyawarah untuk siswa kelas IV SD Islam Al-Akbar Mojokerto, guna meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan karakter demokratis. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi siswa dalam memahami konsep musyawarah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE. Penelitian dilaksanakan di SD Islam Al-Akbar Mojokerto, melibatkan 30 siswa kelas IV-B sebagai subjek. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Pirate's Parley termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 94,5% untuk aspek materi dan 92% untuk aspek media. Kepraktisan media yang digunakan di kelas termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase 96,6% oleh siswa dan 92,5% oleh guru atau pendidik. Keefektifan juga termasuk dalam kategori sangat efektif dengan menunjukkan presentase 97,6% oleh siswa dan hal ini didukung dengan hasil yang positif dari penggunaan media pembelajaran serta hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yang dihitung menggunakan rumus N-gain menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0,66 yang termasuk dalam kriteria sedang. Hasil kepraktisan, keefektifan dan kelayakan media juga didukung dengan hasil wawancara dua pengamat yang menunjukkan respon positif. Implementasi di kelas IV menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan siswa, dengan siswa yang lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran musyawarah. Media ini terbukti efektif dalam membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, sesuai dengan tuntutan pembelajaran modern dan Kurikulum Merdeka, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pembelajaran musyawarah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, ClassPoint, Musyawarah

Abstract

This research and development (R&D) study aims to develop and evaluate the interactive learning media Pirate's Parley using PowerPoint add-ins ClassPoint for the topic of deliberation for fourth-grade students at SD Islam Al-Akbar Mojokerto, in order to enhance student engagement and foster democratic character. The issue addressed is the low student participation in understanding the concept of deliberation. The study employs the ASSURE development model. Conducted at SD Islam Al-Akbar Mojokerto, the research involves 30 fourth-grade B students as subjects. Validation results indicate that Pirate's Parley media is categorized as very valid with a percentage of 94.5% for the material aspect and 92% for the media aspect. The practicality of the media used in the classroom is also categorized as very practical with a percentage of 96.6% by students and 92.5% by teachers or educators. The effectiveness is similarly classified as very effective, with a percentage of 97.6% by students, supported by positive results from the use of the learning media and learning outcomes (*pre-test* and *post-test*) calculated using the N-gain formula, showing an increase of 0.66, which falls within the medium criteria. The practicality, effectiveness, and feasibility of the media are further supported by interviews with two observers, which show positive responses. Implementation in the fourth-grade classroom shows a significant increase in student motivation and engagement, with students actively participating and showing enthusiasm towards learning about deliberation. This media proves effective in making the material more engaging and easier to understand, aligning with the demands of modern learning and the Merdeka Curriculum, thereby enhancing the quality of learning in deliberation education.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive, ClassPoint, Deliberation

PENDAHULUAN

Masyarakat yang kompleks membawa Indonesia menghadapi dekarakterisasi melalui isu korupsi, pelanggaran HAM, polarisasi politik, dan konflik antar pelajar, memerlukan perhatian serius untuk membangun kembali fondasi kebangsaan dengan menguatkan nilai-nilai Pancasila melalui pendidikan. Pendidikan seharusnya membina individu yang memiliki kecerdasan dan karakter yang baik, sehingga dapat menghasilkan masyarakat yang unggul dalam pencapaian dan sopan dalam berinteraksi sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Fajri & Mirsal, 2021).

Program pemerintah seperti Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan implementasi nyata dari pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka, menjadi bagian integral dari upaya tersebut. Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam kompetensi esensial yang saling memperkuat, mencerminkan identitas pelajar Indonesia yang berkompeten secara global dan berperilaku sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila (Mulyani, 2023; Jamaludin et al., 2022). Implementasi ini dimulai sejak dini, mengintegrasikan nilai-nilai karakter positif dalam pembentukan kepribadian anak di Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi (Irawati et al., 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter pelajar sebagai warga negara cerdas berlandaskan nilai-nilai Pancasila, UUD NRI Tahun 1945, dan perundang-undangan lainnya (Ashari & Wicaksono, 2023). Pancasila dapat menjadi bagian integral dari kepribadian peserta didik, sehingga mereka mampu mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Firdaus & Wicaksono, 2023).

Pendidikan Pancasila juga dianggap sebagai elemen multidimensional yang mencakup pendidikan demokrasi, nilai dan moral, kesadaran hukum, serta politik dan kemasyarakatan yang melekat dengan kehidupan (Permendikbudristek Nomor 008/H/Kr/2022). Dalam konteks ini, Permendikbudristek menggarisbawahi pentingnya operasionalisasi elemen UUD NRI Tahun 1945 dalam muatan materi musyawarah, yang menekankan hakikat toleransi agar setiap pihak dapat menghargai pendapat orang lain dan kelompok lain (Hanafi, 2016). Keterampilan sosial, seperti kerjasama, pengambilan keputusan bersama, mendengarkan pendapat pihak lain, dan menghargai perbedaan sudut pandang lain, diajarkan kepada peserta didik sebagai prinsip-prinsip fundamental dalam membentuk sikap sosial yang positif.

Berdasarkan observasi awal di SD Islam Al-Akbar, Mojokerto, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah adanya anak-anak yang sangat aktif dan cenderung mendominasi dalam diskusi

kelas, tanpa memperhatikan partisipasi peserta didik lainnya yang cenderung pasif. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam keterampilan sosial di antara peserta didik, yang memerlukan solusi untuk meningkatkan tingkat interaktivitas dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah sudah cukup maju dengan tersedianya fasilitas *Wi-Fi* di setiap kelas serta proyektor.

SD Islam Al-Akbar banyak guru telah menggunakan berbagai media seperti PowerPoint (PPT), namun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Integrasi teknologi yang optimal dengan pendekatan pembelajaran yang inklusif menjadi kunci untuk merangsang partisipasi aktif semua peserta didik, sehingga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kompetensi lainnya secara holistik.

Peran guru sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif peserta didik menjadi krusial dalam pendidikan modern (Angriyani et al., 2022). Partisipasi aktif ini tidak hanya membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan meningkatkan kepercayaan diri, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka.

Media pembelajaran seperti ClassPoint, sebuah *add-ins* presentasi interaktif dan kuis audiens yang terintegrasi dalam Microsoft PowerPoint, menjadi penting dalam mendukung tujuan pendidikan ini (Sutarti & Irawan, 2017). ClassPoint menawarkan berbagai fitur tambahan seperti kuis interaktif dan sistem penghargaan gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya pemanfaatan optimal ClassPoint oleh tenaga pendidik dan peserta didik karena kebiasaan menggunakan media kuis konvensional serta keterbatasan fasilitas sarana dan prasarana di beberapa sekolah (Kurniawan & Ika Yatri, 2022). Dengan potensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif di era digital, ClassPoint menawarkan solusi yang menarik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang modern dan interaktif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman materi dengan merangsang pikiran, emosi, dan minat belajar (Hamid & Ahmad Syahid, 2020). Contoh konkritnya adalah penggunaan papan tulis dalam menjelaskan konsep bangun datar secara visual dan interaktif. Media ini memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar, memfasilitasi pemahaman konsep, serta menggunakan bahan fisik yang dapat dimanipulasi untuk

memperkuat pemahaman dan keterampilan motorik peserta didik. Secara psikologis, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian, membangkitkan emosi, mengembangkan potensi kognitif, meningkatkan kreativitas, dan mendorong motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung interaksi sosio-kultural antar peserta didik dengan karakteristik yang berbeda serta menciptakan persepsi yang beragam di antara mereka (Munadi, 2008).

Media pembelajaran memiliki variasi jenis dan karakteristik yang dapat diidentifikasi melalui berbagai proses. Jenis pertama adalah media visual, kedua adalah media audio, ketiga adalah media audio-visual, terakhir multimedia interaktif. Pemilihan jenis media harus sesuai dengan karakteristiknya untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan, mempertimbangkan prinsip-prinsip seperti relevansi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi, gaya belajar peserta didik, tingkat keterlibatan, aksesibilitas, serta evaluasi dan revisi berkelanjutan (Rohani, 2020; Nurdyansyah et al., 2019).

Media interaktif merupakan jenis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktivitas untuk memungkinkan partisipasi aktif pengguna dalam proses pembelajaran. Kelebihan media ini mencakup peningkatan interaktivitas, inovasi dalam metode pembelajaran, serta kemampuan untuk menggabungkan berbagai media guna meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Namun, multimedia interaktif juga memiliki tantangan seperti biaya produksi yang tinggi dan kompleksitas penggunaan yang memerlukan pemahaman teknologi yang baik. Komponen-komponen seperti teks, grafik, video, animasi, audio, dan interaktivitas berperan penting dalam menyampaikan informasi secara efektif dan memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik (Swara, 2020). Dengan mempertimbangkan karakteristik dan tantangan yang ada, penggunaan media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Media interaktif merupakan alat penting dalam pembelajaran modern, di mana Microsoft PowerPoint dan *add-ins* ClassPoint menjadi pilihan yang efektif. PowerPoint memberikan kemampuan kreatifitas dalam menyajikan materi dengan visual menarik, serta integrasi fitur teks, gambar, video, audio, animasi, dan interaktivitas (Fauzi, 2021). Sementara itu, ClassPoint sebagai *add-ins* meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran dengan fitur-fitur seperti polling langsung, kuis, dan peninjauan slide bersama, yang mendukung partisipasi aktif peserta didik dan memfasilitasi kelas digital yang dinamis (Sundari et al., 2021). Meskipun memiliki keunggulan yang signifikan, penggunaan ClassPoint memerlukan

koneksi internet yang baik dan kompatibilitas dengan spesifikasi perangkat tertentu, serta mungkin memerlukan waktu adaptasi bagi pengguna yang belum terbiasa. Fitur-fitur seperti polling langsung, kuis pilihan ganda, kuis awan kata, dan lainnya memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memungkinkan interaksi yang langsung dan efisien antara guru dan peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang esensial dalam sistem pendidikan Indonesia, diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi dengan tujuan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi panduan bagi warga negara yang baik (Sa'diyah & Dewi, 2022). Karakteristik pendidikan ini terfokus pada pengembangan karakter dan moralitas peserta didik sesuai dengan identitas nasional Indonesia, yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur dan moral yang baik (Nurgiansah, 2021). Tujuannya meliputi pembentukan kesadaran nasionalisme, internalisasi nilai kepribadian bangsa, pembentukan karakter berkualitas, penghargaan terhadap keberagaman, serta persiapan generasi penerus yang mampu bersaing secara global. Ruang lingkupnya mencakup pemahaman mendalam tentang persatuan, kesatuan dalam keberagaman, hukum, hak asasi manusia, nilai-nilai dasar Pancasila, serta interaksi global Indonesia (Putri & Furnamasari, 2021). Pendidikan Pancasila diharapkan mampu membentuk manusia Indonesia yang berbudaya, bermartabat, serta mampu berperan sebagai agen perubahan positif dalam masyarakat.

Musyawarah adalah praktik budaya dan politik penting di Indonesia, di mana masyarakat berpartisipasi dalam pengambilan keputusan melalui diskusi dan perundingan (Hariyanto, 2015). Dalam Undang-Undang Dasar 1945, musyawarah ditekankan sebagai metode utama untuk mencapai konsensus dan mengambil keputusan secara kolektif. Konsep ini sangat erat hubungannya dengan Pancasila, yang menekankan pentingnya musyawarah dan mufakat dalam konteks demokrasi. Di bidang pendidikan, Kurikulum Merdeka menonjolkan pentingnya musyawarah sebagai metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah, serta mengajarkan nilai-nilai seperti keadilan, toleransi, dan tanggung jawab. Melalui materi ini, peserta didik diajarkan untuk menerapkan sistem musyawarah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, dari tingkat kelas hingga keluarga, guna memupuk pemahaman tentang demokrasi dan menjaga persatuan bangsa.

Dalam konteks pendidikan, musyawarah dianggap sebagai sarana penting untuk memajukan nilai-nilai demokrasi, dengan menekankan pendekatan subjektif dalam proses pengambilan keputusan (Engle & Ochoa, 1988, dalam Sri Wuryan, 2008). Di bidang pendidikan, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya konsep

musyawarah sebagai metode pembelajaran yang memperkuat keterampilan komunikasi, kerjasama, serta nilai-nilai seperti keadilan dan tanggung jawab. Integrasi konsep musyawarah dalam pendidikan dasar memperkuat pembentukan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Biesta, 2010).

Teori Konstruktivisme, dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, relevan dalam konteks pembelajaran musyawarah menggunakan media interaktif PowerPoint *add-ins* ClassPoint. Teori ini menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Melalui media seperti Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint, peserta didik dapat aktif terlibat dalam musyawarah, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mendapatkan bimbingan dari guru. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami lebih dalam nilai-nilai demokrasi serta proses musyawarah, yang merupakan bagian integral dari pendidikan demokratis.

Penelitian terkait dengan penggunaan aplikasi ClassPoint dalam konteks pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Kurniawan & Ika Yatri (2022) mengenai kuis interaktif pada materi "Indahnya Keragaman di Negeriku" untuk siswa kelas IV SD menemukan bahwa uji validasi ahli materi dan media mencapai persentase yang sangat tinggi, dengan respons siswa yang juga sangat positif. Demikian pula, penelitian lain oleh Rhiyanto & Rachmadiarti (2023) tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint dalam materi bioteknologi untuk siswa SMA/MA menunjukkan hasil yang sangat baik dalam uji validitas media, materi, dan respon siswa.

Studi lainnya juga menggambarkan manfaat penggunaan aplikasi ClassPoint dalam konteks pembelajaran yang berbeda, seperti pengembangan media e-learning oleh Hilda Rafika Waty (2023) untuk pendidikan agama Islam dan pengembangan instrumen asesmen berbasis HOTS oleh Dyah Novita Sari & Vivi Pratiwi (2023) dalam mata pelajaran lembaga keuangan syariah. Studi-studi ini secara konsisten menunjukkan bahwa aplikasi ClassPoint efektif dalam meningkatkan interaktivitas dan hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas, terdapat kekosongan dalam penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi potensi media interaktif PowerPoint *add-ins* ClassPoint dalam pengembangan karakter demokratis melalui pembelajaran musyawarah di tingkat SD. Untuk mengisi celah ini, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media interaktif berjudul "Pirate's Parley" menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint untuk materi musyawarah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman

dan penerapan nilai-nilai karakter demokratis yang terintegrasi dalam Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi untuk memperkuat pendidikan moral dan kewarganegaraan di tingkat dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji kelayakannya (Sugiono, 2016). Metode ini melibatkan perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran untuk memastikan apakah produk tersebut memenuhi standar dan efektivitas penggunaannya (Sells & Richey dalam Haviz, 2013). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Pirate's Parley dengan menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint pada materi musyawarah untuk kelas IV SD, yang bertujuan menguatkan nilai-nilai karakter demokratis pada peserta didik.

Model ASSURE digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint dalam penelitian ini, karena fokusnya pada penggunaan media dan teknologi untuk mengembangkan proses dan kegiatan pembelajaran. Model ini dipilih karena mampu mengakomodasi teknologi dan media secara efektif. Dikembangkan oleh Heinich dan Smaldino, model ASSURE terdiri dari enam tahapan: menganalisis karakteristik peserta didik (*Analyze Learner Characteristic*), menetapkan standar dan tujuan (*State Standards and Objectives*), memilih strategi, teknologi, media, dan materi (*Select Method, Media, and Materials*), menggunakan media dan materi (*Utilize Media and Materials*), melibatkan partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*), serta mengevaluasi dan merevisi (*Evaluate and Revise*) (Rachmadina, dkk., 2019). Tahapan-tahapan ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Pirate's Parley dengan PowerPoint *add-ins* ClassPoint pada materi musyawarah kelas IV SD.

Pada tahap awal penelitian model ASSURE, peneliti melakukan analisis peserta didik melalui observasi dan wawancara dengan guru. Analisis ini mencakup karakteristik umum, gaya belajar, dan kemampuan awal peserta didik pada kompetensi tertentu. Selain itu, dilakukan juga analisis faktor lain dari fasilitas kelas serta proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran, menentukan jenis media pembelajaran yang efektif untuk memotivasi peserta didik, serta mengevaluasi apakah penggunaan teknologi seperti handphone atau laptop oleh peserta didik diperbolehkan

selama pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk menemukan masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat.

Tahap kedua dalam model ASSURE, yaitu *state objectives*, adalah langkah di mana peneliti menetapkan standar dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yang telah diidentifikasi pada tahap pertama. Penetapan tujuan ini bertujuan untuk menjelaskan pentingnya proses pembelajaran bagi peserta didik. Setelah menganalisis karakteristik dan masalah yang dihadapi peserta didik, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai capaian pembelajaran dan mengembangkan karakter demokratis peserta didik.

Langkah ketiga dalam model ASSURE adalah memilih metode, media, dan materi untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan observasi dan dialog dengan ahli di bidang pengembangan media. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media interaktif Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint, yang disesuaikan dengan materi Musyawarah kelas IV di sekolah dasar sesuai dengan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila fase B elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 dari Kurikulum Merdeka. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan dan merealisasikan media berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

Langkah keempat adalah memanfaatkan media dan materi, yang mencakup kegiatan meninjau materi yang akan dikembangkan, menyiapkan materi pembelajaran, lingkungan, dan peserta didik. Sebelum uji coba pembelajaran, peneliti meninjau media melalui konsultasi dengan ahli media dan materi. Setelah menerima masukan, peneliti memperbaiki media sesuai saran, dan kemudian melaksanakan uji coba lapangan dengan peserta didik di kelas.

Langkah kelima adalah melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses ini menjadi lebih efektif dengan peran aktif guru dalam menyampaikan materi dan peran peserta didik dalam menerima dan mengembangkan kemampuan demokratis, khususnya melalui pembelajaran musyawarah untuk siswa kelas IV SD. Aktivitas partisipatif ini dapat dilihat dalam modul pembelajaran yang dilampirkan. Pada tahap ini, peneliti juga mengajak peserta didik untuk berkontribusi dengan memberikan masukan mengenai pengembangan media yang dilakukan, yang sangat berharga untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran tersebut.

Langkah terakhir, yaitu evaluasi dan revisi, bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint yang diterapkan pada pembelajaran musyawarah di kelas IV

Sekolah Dasar. Evaluasi ini mencakup penilaian hasil pembelajaran dan umpan balik dari peserta didik untuk memastikan apakah media tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik, peneliti akan memperbaiki media pembelajaran jika ditemukan bahwa media tersebut belum sepenuhnya memenuhi tujuan yang diharapkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran musyawarah.

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al-Akbar yang berlokasi di Kecamatan Bangsal, Kabupaten Mojokerto. Subjek uji coba penelitian ini ialah peserta didik kelas IV B SD Islam Al-Akbar yang berjumlah 30 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah analisis kondisi yang membantu peneliti mengidentifikasi permasalahan, diperoleh dari wawancara dan observasi awal, saran dan masukan ahli media dan materi, serta wawancara dengan pengamat setelah penggunaan media. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket validitas oleh ahli media dan materi, lembar tes peserta didik, angket respon peserta didik dan angket kepraktisan oleh pendidik. Kedua jenis data ini digunakan untuk menilai kelayakan pengembangan media interaktif, dengan data primer berasal dari dosen ahli, observer, pendidik, dan peserta didik. Data primer ini meliputi angket validitas, lembar tes, angket kepraktisan, efektivitas, kelayakan media, dan wawancara dengan dua observer.

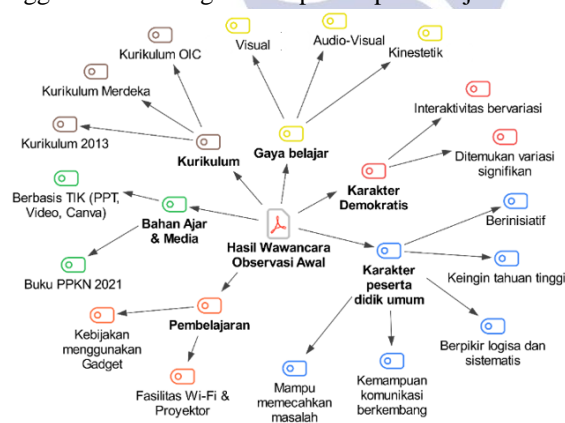
Teknik analisis data digunakan untuk mengolah dan memproses data yang terkumpul dalam penelitian ini, yang mencakup hasil validasi, angket respon, lembar tes dan wawancara. Dalam analisis hasil validasi media, skor kevalidan dihitung menggunakan skala Likert 1-4 dengan rumus yang disesuaikan dengan kriteria kevalidan yang telah ditetapkan. Untuk angket respon dari peserta didik, dilakukan analisis data menggunakan perangkat lunak SmartPLS untuk menguji kepraktisan, keefektifan, dan kelayakan media berdasarkan skor respons peserta didik kemudian dihitung menggunakan rumus yang sudah disesuaikan untuk mengetahui kriteria yang sudah ditetapkan, serta hasil angket respon kepraktisan yang diisi oleh pendidik menggunakan rumus yang disesuaikan dengan kriteria kepraktisan. Untuk lembar tes yang digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar menggunakan rumus *N-gain*. Selain itu, hasil dari wawancara dengan observer juga dianalisis dengan menggunakan perangkat MAXQDA untuk mengidentifikasi pola dan tema dari data yang terkumpul. Hasil analisis ini digunakan untuk menghasilkan laporan yang komprehensif dan kredibel tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan *Pirate's Parley*, sebuah media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dengan add-ins ClassPoint untuk materi musyawarah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangannya dilakukan di SD Islam Al-Akbar, Mojokerto, menggunakan model pengembangan ASSURE. Tahapan penyusunan media ini dirinci untuk memastikan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan sebagai berikut.

Tahap awal pada penelitian menggunakan model ASSURE dimulai dengan analisis karakteristik peserta didik melalui wawancara dan observasi. Analisis tersebut terdiri dari tiga aspek utama, yaitu karakteristik umum, karakteristik kompetensi tertentu, dan gaya belajar peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rizki Cahyaningsih, S.Pd., guru kelas IV B di SDI Al-Akbar Mojokerto, ditemukan bahwa peserta didik di kelas ini menunjukkan perkembangan berpikir yang logis dan sistematis, serta memiliki preferensi gaya belajar visual yang dominan. Sekolah ini menerapkan tiga jenis kurikulum dan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis TIK untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. Fasilitas di setiap kelas, seperti proyektor dan *Wi-Fi*, juga mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Single-Case Model Hasil Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi di atas, hasilnya menunjukkan adanya kekurangan dalam pengembangan karakter demokratis di antara peserta didik. Masalah ini dapat ditangani dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang didukung oleh fasilitas memadai yang sudah ada di sekolah tersebut. Media seperti *Pirate's Parley* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan demokratis dan partisipasi peserta didik, serta memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Tahap kedua dari model menetapkan tujuan. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik untuk memandu proses pengajaran dan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta berhubungan erat dengan materi yang akan diajarkan. Tujuan pembelajaran biasanya dirumuskan menggunakan model ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*), yang menentukan siapa peserta didiknya (*Audience*), perilaku atau kemampuan apa yang akan mereka tunjukkan (*Behavior*), kondisi atau situasi pembelajaran apa yang dibutuhkan (*Condition*), dan seberapa sukses atau seberapa baik mereka harus mencapai tujuan tersebut (*Degree*). Tahap ini penting karena tujuan pembelajaran yang jelas membantu dalam merancang strategi pengajaran yang efektif dan dalam mengevaluasi apakah tujuan tersebut tercapai atau tidak pada akhir pembelajaran.

Tahap ketiga dalam model penelitian ini, yaitu *Select Method, Media, and Materials*, fokus pada pemilihan metode instruksional, media, dan materi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini memilih media interaktif bernama *Pirate's Parley* yang menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Metode pengajaran yang dipilih berorientasi pada pembelajaran berbasis proyek, memfasilitasi interaksi aktif dan kolaborasi di antara siswa melalui simulasi skenario musyawarah. Pendekatan ini dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pemilihan media *Pirate's Parley* didasarkan pada observasi terhadap teknologi yang tersedia di sekolah. ClassPoint dipilih karena mampu mengubah presentasi PowerPoint tradisional menjadi media interaktif yang dinamis. Fitur-fitur seperti kuis langsung, polling, dan aktivitas kolaboratif memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Materi yang dikembangkan melalui media ini dirancang sesuai dengan kurikulum dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan aktivitas simulasi musyawarah.

Dengan dukungan fasilitas teknologi di sekolah, seperti *Wi-Fi* dan kebijakan penggunaan *gadget* pribadi, *Pirate's Parley* dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat belajar dengan cara yang intuitif dan interaktif, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

Media *Pirate's Parley* dirancang melalui beberapa tahap yang sistematis untuk memastikan efektivitas dalam pembelajaran. Tahapan dimulai dengan pengumpulan materi, di mana peneliti mengambil bahan-bahan terkait

musyawarah dari buku-buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas IV tahun 2021 serta buku ESPS Pendidikan Pancasila 4 Untuk SD/MI Kelas IV (Kurmer) tahun 2022. Materi ini kemudian dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk penyusunan skenario pembelajaran untuk mendukung tujuan yang diinginkan.

Selanjutnya, desain slide dibuat melalui Canva, sebuah platform desain grafis web yang menawarkan berbagai template dan alat untuk menciptakan presentasi yang menarik dan informatif. Setiap slide di Canva dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik serta tata letak yang mendukung pemahaman siswa. Slide ini kemudian diekspor ke format .pptx untuk integrasi dengan PowerPoint, yang dilengkapi dengan *add-ins* ClassPoint untuk menambahkan fungsionalitas tombol interaktif, animasi, dan audio guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, Pirate's Parley tidak hanya menggabungkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa materi dan desainnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif dan menarik bagi siswa kelas IV. Berikut adalah tampilan media Pirate's Parley.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah *Utilize Media and Materials* (pemanfaatan media dan materi). Sebelum implementasi, peneliti memastikan media yang dikembangkan layak digunakan dengan melakukan validasi oleh dua validator ahli. Validasi ini mencakup penilaian materi oleh ahli materi dan media oleh ahli media, untuk memastikan media dan materi memenuhi standar validitas dan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses validasi dilakukan oleh masing-masing ahli, di mana validasi materi pembelajaran dilakukan oleh Helda Kusuma Wardani, S.Pd., M.Pd., seorang dosen Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UNESA.

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa media Pirate's Parley memperoleh nilai 92,5%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, hasil validasi dengan nilai 81%-100% masuk dalam kategori "Sangat Valid". Analisis kualitatif oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa materi pada media Pirate's Parley sudah sesuai dengan kurikulum, akurat, dan menggunakan tata bahasa yang tepat. Materi pada media juga dinilai lengkap dan menarik bagi peserta didik. Berdasarkan penilaian ahli materi, media ini layak digunakan dengan beberapa revisi.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd., dosen Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Pirate's Parley mendapatkan nilai 96,6%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, hasil validasi dengan nilai 81%-100% masuk dalam kategori "Sangat

Valid". Analisis kualitatif oleh ahli media menunjukkan bahwa Pirate's Parley memiliki desain yang baik, isi yang menarik, dan karakteristik media interaktif yang sesuai. Media ini dinilai layak digunakan dengan revisi.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media, yang masing-masing memperoleh nilai 92,5% dan 96,6%, media pembelajaran Pirate's Parley dinyatakan sangat valid. Peneliti akan melanjutkan penelitian sesuai dengan saran revisi yang diberikan oleh para validator.

Langkah kelima dalam penelitian ini adalah melibatkan partisipasi peserta didik (*Require Learner Participation*) melalui implementasi media Pirate's Parley dalam pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi lembar tes pengetahuan awal (*pre-test*). Setelah media sudah siap digunakan dalam pembelajaran, peserta didik mempersiapkan *gadget* mereka dan bergabung ke kelas daring dengan memasukkan tautan atau memindai *barcode* yang ditampilkan oleh guru pada layar proyektor. Proses ini memungkinkan mereka untuk terhubung dengan Pirate's Parley melalui platform ClassPoint, *add-ins* PowerPoint yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran, guru menjelaskan materi musyawarah menggunakan *slide* PowerPoint interaktif yang dirancang dengan fitur ClassPoint. Penjelasan ini diselingi sesi tanya jawab dengan fitur *Name Picker* dari ClassPoint, yang secara acak memilih nama peserta didik untuk menjawab pertanyaan, meningkatkan keterlibatan dan memastikan partisipasi semua siswa. Setelah penjelasan, peserta didik diajak bermain skenario berburu harta karun dengan tema bajak laut melalui media Pirate's Parley, yang memberikan pengalaman pembelajaran interaktif berbasis skenario tentang musyawarah. Dalam permainan ini, peserta didik mengikuti alur cerita dan menggunakan fitur ClassPoint seperti *Upload Image* untuk mengunggah gambar bajak laut yang mereka buat pada lembar LKPD, *Polling* untuk memutuskan solusi dari masalah, serta alat seperti timer, *draggable object*, dan *Name Picker* yang muncul dalam mode *slide show*, untuk mendukung aktivitas pembelajaran mereka. Adapun hasil data penggunaan media yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil data penggunaan media

Aktivitas	Jumlah Siswa	Presentase Keterlibatan
Mengunggah gambar	30	100%
Voting keputusan 1	30	100%
Voting keputusan 2	30	100%
Voting keputusan 3	30	100%
Voting keputusan 4	30	100%
Menyampaikan pendapat secara lisan	25	83%

Seluruh 30 siswa (100%) berhasil mengunggah gambar bajak laut melalui fitur *upload image* di ClassPoint, menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan kreatif. Mereka juga berpartisipasi penuh dalam voting keputusan, menandakan bahwa fitur polling efektif mendorong partisipasi kolektif. Sebanyak 25 siswa (83%) menyampaikan pendapat secara lisan saat diskusi menggunakan fitur *name picker*, mencerminkan kepercayaan diri dan motivasi yang tinggi, meskipun 17% siswa mungkin lebih memilih tetap diam atau mengekspresikan pendapat melalui media lain seperti LKPD, kemungkinan karena keterbatasan waktu.

Setelah permainan selesai, peserta didik diajak untuk mengikuti kuis yang disediakan melalui fitur *Multiple Choice* di ClassPoint. Setiap kali seorang peserta didik memberikan jawaban yang benar, mereka diberi bintang sebagai bentuk penghargaan. Proses pemberian bintang ini semakin meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan benar. Berikut adalah salah satu gambar hasil penggunaan media pembelajaran oleh 30 peserta didik pada kegiatan kuis berisi 5 soal pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban menggunakan fitur *multiple choice*.

Tabel 2. Tabel hasil kuis penggunaan media

Kategori Skor	Jumlah Siswa	Presentase
A (80 – 100)	25	83%
B (60 – 79)	3	17%
C (40 – 59)	2	0
D (<50)	0	0

Sebanyak 25 dari 30 siswa (83%) mencapai skor dalam kategori A (80-100), menunjukkan bahwa mayoritas memahami materi musyawarah dengan sangat baik, mengindikasikan efektivitas media "Pirate's Parley" dengan ClassPoint. Tiga siswa (10%) memperoleh skor kategori B (60-79), menandakan pemahaman yang cukup baik tetapi membutuhkan penguatan, sedangkan 2 siswa (7%) berada di kategori C (40-59), menunjukkan kesulitan dalam memahami materi dan memerlukan dukungan tambahan. Tidak ada siswa yang mendapat skor di bawah 40, menunjukkan bahwa media ini berhasil memberikan pemahaman dasar yang memadai kepada semua siswa. Secara keseluruhan, "Pirate's Parley" dengan ClassPoint efektif dalam meningkatkan pemahaman materi musyawarah dan dapat direkomendasikan sebagai alat pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

Selain menjawab kuis yang ada pada media, peserta didik juga mengerjakan lembar tes (*post test*) untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pada hasil lembar *pre-test*, total skor keseluruhan yang didapatkan adalah 1.560, sedangkan hasil lembar *post test*, total skor keseluruhan adalah 2.520. Kemudian skor yang didapatkan dihitung menggunakan rumus *N-gain*, dan

diperoleh skor sebesar 0,66. Hal ini menunjukkan bahwa media Pirate's Parley layak digunakan untuk pembelajaran musyawarah karena hasil *N-gain* menunjukkan adanya hasil peningkatan belajar peserta didik pada penelitian ini termasuk dalam kriteria "Sedang".

Pada tahap ini, peneliti juga melibatkan peserta didik untuk berkontribusi dengan mengisi angket respon untuk menilai kepraktisan, keefektifan, dan kelayakan media Pirate's Parley yang menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint. Perhitungan dilakukan berdasarkan 15 indikator dari ketiga aspek atau variabel, dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Hasil dari angket respon peserta didik ini ditampilkan dalam tiga tabel yang kemudian diuji menggunakan aplikasi SmartPLS dalam dua tahap: uji *Outer Model* dan uji *Inner Model*. Hasil *Outer Model* mengidentifikasi uji validitas, reliabilitas, dan validitas diskriminan, menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut valid dan reliabel, serta memastikan bahwa media Pirate's Parley memenuhi standar yang diharapkan untuk mendukung pembelajaran. Berikut ini adalah hasil analisis *outer model* menggunakan SMART PLS.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Indikator	Factor Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Kepraktisan	Praktis 1	0,806	0,786	0,846	0,526
	Praktis 2	0,777			
	Praktis 3	0,828			
	Praktis 4	0,839			
	Praktis 5	0,633			
Keefektifan	Efektif 1	0,620	0,889	0,918	0,693
	Efektif 2	0,675			
	Efektif 3	0,673			
	Efektif 4	0,789			
	Efektif 5	0,837			
Kelayakan	Layak 1	0,822	0,840	0,885	0,609
	Layak 2	0,816			
	Layak 3	0,878			
	Layak 4	0,784			
	Layak 5	0,859			

Hasil factor loading dari masing-masing indikator menunjukkan nilai di atas 0,6 ($>0,6$), yang mengindikasikan bahwa tingkat korelasi antara indikator dengan variabel laten adalah signifikan. Nilai factor loading ini menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut dapat dianggap valid karena memenuhi kriteria untuk validitas konstruksi, mengonfirmasi bahwa mereka efektif dalam mengukur konstruk yang dimaksud dalam penelitian ini. Semua variabel dalam pengujian reliabilitas memperoleh nilai di atas 0,70 ($>0,70$) baik menggunakan *Cronbach's Alpha* maupun *Composite Reliability*. Pengujian validitas menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE) juga menunjukkan nilai di atas 0,50 ($>0,50$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa efektivitas dan kepraktisan memberikan pengaruh pada

kelayakan media Pirate's Parley, dan variabel-variabel yang diujikan telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya, dilakukan uji validitas diskriminan untuk memastikan bahwa variabel-variabel yang diukur benar-benar membedakan satu sama lain. Uji ini melibatkan analisis *cross-loading* antara setiap indikator dengan konstruk lainnya dalam model, serta analisis HTMT (*Heterotrait-Monotrait Ratio*). Analisis ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana setiap indikator dapat secara unik mengukur konstruk yang dimaksud, tanpa terlalu banyak dipengaruhi oleh konstruk lain dalam model.

Hasil *cross-loading* menunjukkan seberapa kuat hubungan antara setiap item pengukuran dengan konstruk Keefektifan, Kelayakan, dan Kepraktisan. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai *loading* lebih besar pada variabel yang direpresentasikan, memberikan gambaran tentang seberapa baik setiap item pengukuran mengukur konstruk yang diharapkan. Setelah analisis *cross-loading*, dilanjutkan dengan analisis HTMT, di mana nilai-nilai HTMT yang ditunjukkan semuanya di bawah 0,9 ($<0,9$). Hal ini menunjukkan bahwa variabel-variabel yang diukur memiliki validitas diskriminan yang baik, artinya indikator-indikator tersebut mampu membedakan konstruk yang masing-masing diwakili, dan konstruk tersebut unik serta tidak terlalu dipengaruhi oleh konstruk lain dalam model.

Pengujian *Outer Model* telah selesai, kemudian analisis memasuki tahap kedua yaitu uji *Inner Model* untuk ntuk mengevaluasi hubungan antar variabel laten. Uji ini terdiri dari 2 langkah, yaitu uji *R-Square* (R^2) dan *Path Coefficient* (*p-value*). *R-Square* (R^2) yang didapatkan menunjukkan angka 0,629. Presentase R^2 yang menunjukkan 62,9% termasuk dalam kategori sedang atau moderat. Hal tersebut merepresentasikan bahwa variabel Kepraktisan dan Keefektifan dapat menjelaskan variabel Kelayakan sebesar 62,9%, dan terdapat 35,1% faktor lain yang dapat menjelaskan variabel Kelayakan.

Langkah berikutnya adalah analisis *Path Coefficient*. *P-value* yang ditunjukkan dari variabel Kepraktisan ke variabel Kelayakan adalah 0,025, sedangkan dari Variabel Keefektifan ke variabel kelayakan adalah 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua jalur tersebut signifikan karena *p-value* berada di bawah 0,05. Ini berarti bahwa baik kepraktisan maupun keefektifan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelayakan.

Setelah data dari angket peserta didik melalui uji *Outer model* dan *Inner Model* pada SMART PLS, hasilnya menunjukkan bahwa data valid, reliabel, dan signifikan. Selanjutnya, perhitungan dilakukan untuk mendapatkan presentase dari setiap aspek variabel. Berdasarkan pada hasil angket kepraktisan yang telah diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa media Pirate's Parley sangat praktis

dengan persentase 96,6%. Hal ini sesuai dengan kriteria skala penilaian yang menandakan bahwa media tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain menggunakan angket respon peserta didik terhadap media, juga digunakan hasil respon pendidik yang dilakukan oleh wali kelas IV SD Islam Al-Akbar, Mojokerto. Data dari respon pendidik terhadap pengembangan media Pirate's Parley digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media. Berdasarkan hasil respon pendidik, didapatkan persentase 92,5%. Hal ini sesuai dengan kriteria skala penilaian yang menandakan bahwa media tersebut "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pada hasil angket keefektifan yang telah diisi oleh peserta didik, hasil angket menunjukkan bahwa media ini juga sangat efektif dengan persentase 97,6%, Hal ini sesuai dengan kriteria skala penilaian yang menandakan bahwa media tersebut "Sangat Efektif" untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media Pirate's Parley terbukti praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya untuk materi musyawarah di kelas IV SD Islam Al-Akbar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, juga dilakukan pula observasi oleh dua orang pengamat. Pengamat pertama yakni Ibu Rizki Cahyaningsih, S.Pd, yang merupakan guru kelas IV B, dan pengamat kedua yakni Diah Putri Anggraeni yang merupakan mahasiswa aktif S-1 PGSD UNESA.

Ibu Rizki, sebagai pengamat pertama dalam penggunaan Pirate's Parley sebagai media pembelajaran musyawarah di kelas, menyampaikan analisis yang cermat. Dia mengakui potensi besar dari media ini, namun mencatat bahwa pengguna perlu waktu dan latihan untuk sepenuhnya menguasai penggunaannya. Antarmuka yang disediakan oleh ClassPoint dinilai mudah digunakan, dan dengan penggunaan yang berulang, baik guru maupun siswa dapat memperoleh kemahiran yang lebih baik. Meskipun memerlukan panduan tambahan pada awalnya, Ibu Rizki melihat bahwa Pirate's Parley memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran.

Ibu Rizki juga menyoroti aspek materi yang disampaikan melalui Pirate's Parley, menilai materi tersebut menarik dan relevan, terutama dengan penerapan tema bajak laut. Tema ini dianggap memiliki daya tarik signifikan bagi siswa dan dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran musyawarah. Dalam hal motivasi belajar, Ibu Rizki menemukan bahwa Pirate's Parley mengandung elemen hiburan yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Meskipun memerlukan persiapan dan implementasi awal yang lebih banyak waktu, ia yakin bahwa penggunaan media ini akan menjadi

lebih efisien seiring dengan peningkatan familiaritas pengguna.

Pengamatan Ibu Rizki juga mencakup aspek interaktif dan visual dari Pirate's Parley. Dia mengamati bahwa media ini menyajikan materi secara interaktif dan menarik perhatian siswa melalui desain visual yang menarik. Meskipun ada ruang untuk meningkatkan penggunaan fitur interaktif secara optimal, Ibu Rizki merasa puas dengan pengalaman awalnya menggunakan media ini. Secara keseluruhan, Ibu Rizki menyimpulkan bahwa Pirate's Parley memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dia berharap untuk mempelajari lebih lanjut tentang integrasi yang lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran di masa mendatang.

Hasil wawancara dengan Diah Putri Anggraeni sebagai pengamat kedua pada penggunaan Pirate's Parley dalam pembelajaran musyawarah di kelas IV B, ditemukan bahwa media pembelajaran ini, yang didukung oleh *add-ins* ClassPoint, dinilai mudah digunakan oleh guru dan siswa. Integrasi dengan PowerPoint mempermudah pengoperasian, dan antarmuka yang menarik serta instruksi yang jelas mengurangi kesulitan teknis, meningkatkan efisiensi penggunaan. Diah Putri juga menyoroti kualitas materi yang disampaikan, yang dinilai sesuai dengan kurikulum, menarik, dan relevan. Kemampuan untuk disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa, serta interaktifnya fitur-fitur seperti kuis dan polling, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Selain itu, Diah Putri mencatat bahwa Pirate's Parley mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen gamifikasi dan interaktivitasnya. Meskipun memerlukan waktu persiapan awal yang lebih, efisiensi dalam penggunaan di kelas meningkatkan pengalaman pembelajaran. Konten yang disajikan dinilai relevan dan menarik, terutama dengan penerapan tema bajak laut, dan interaktivitas media ini membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Aspek visual yang menarik juga membantu pemahaman materi. Desain visualnya yang berwarna-warni dan konsisten dengan tema bajak laut membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Secara keseluruhan, Diah Putri menyatakan kepuasannya dengan penggunaan Pirate's Parley sebagai media pembelajaran. Diah melihat potensi besar dalam penggunaan media ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan berharap dapat terus mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

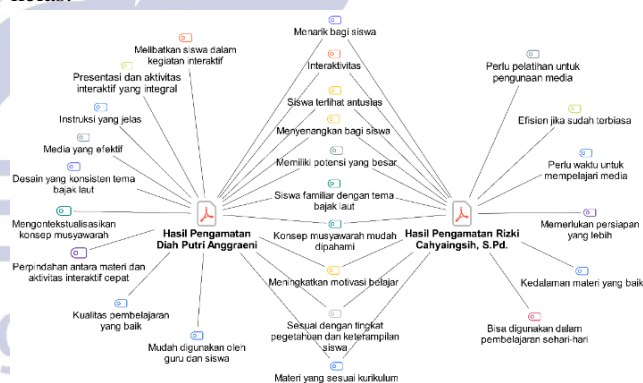
Berdasarkan hasil wawancara dari dua pengamat yang berbeda, terlihat bahwa keduanya memberikan pandangan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran

"Pirate's Parley" dengan menggunakan *add-ins* ClassPoint dalam pembelajaran musyawarah di kelas.

Ibu Rizki, sebagai pengamat pertama, mengungkapkan bahwa meskipun media ini memiliki potensi yang besar, butuh waktu bagi guru untuk memahaminya sepenuhnya dan menyesuaikannya dengan pengajaran mereka. Namun, ia melihat antarmuka ClassPoint mudah digunakan setelah sedikit latihan. Ia juga mengakui bahwa tema bajak laut membuat materi menjadi lebih menarik bagi siswa, meskipun ia belum sepenuhnya mengeksplorasi semua fitur media ini. Namun, ia menyatakan kepuasan awalnya dengan penggunaan media tersebut.

Di sisi lain, Diah Putri Anggraeni, sebagai pengamat kedua, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru dan siswa, dengan antarmuka pengguna yang menarik dan instruksi yang jelas. Ia juga menyoroti efisiensi penggunaan media ini dalam proses pembelajaran sehari-hari, serta kualitas pembelajaran yang baik dan relevan dengan kurikulum. Selain itu, ia mencatat bahwa media ini sangat interaktif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua pengamat setuju bahwa media ini dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa di kelas, serta memberikan pendapat positif tentang aspek visual dan estetika dari media pembelajaran ini. Mereka juga mengungkapkan kepuasan mereka sebagai pengguna media pembelajaran ini, merasa bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Two-Case Model Perbandingan 2 Pengamat

Dengan demikian, hasil wawancara dari kedua pengamat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran "Pirate's Parley" dengan menggunakan *add-ins* ClassPoint memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran musyawarah di kelas IV B, baik dari segi kemudahan penggunaan, kualitas pembelajaran, interaktivitas, maupun motivasi siswa.

Tahap akhir evaluasi dan perbaikan media pembelajaran Pirate's Parley yang menggunakan *add-ins* ClassPoint untuk pembelajaran musyawarah di kelas IV

SD melibatkan beberapa langkah penting. Evaluasi hasil penggunaan media mengungkapkan bahwa dua soal dalam kuis menunjukkan tingkat jawaban benar yang rendah, yaitu soal nomor 4 dan 5. Permasalahan ini disebabkan oleh kompleksitas soal dan kesesuaian opsi jawaban, sehingga dilakukan revisi untuk menyelaraskan soal dengan materi yang telah disampaikan dan menyederhanakan penyajiannya. Selain itu, evaluasi hasil lembar tes menunjukkan bahwa butir soal nomor 1 dan 6 memerlukan perbaikan pada penyajian materi, sementara soal nomor 9 dan 10 perlu disederhanakan untuk mengurangi kebingungan siswa. Evaluasi angket respon dari peserta didik mengindikasikan bahwa panduan penggunaan media masih memerlukan peningkatan kejelasan untuk memudahkan siswa dalam memanfaatkan fitur-fitur interaktif. Untuk meningkatkan motivasi belajar dan efisiensi media, disarankan pemanfaatan fitur *embedded browser* dan *timer* pada *add-ins* ClassPoint. Dari wawancara dengan guru, terungkap bahwa meskipun media ini memiliki potensi besar, guru memerlukan waktu adaptasi serta pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran sehari-hari. Melalui perbaikan ini, diharapkan Pirate's Parley dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran musyawarah di kelas IV SD.

Pembahasan

Media pembelajaran Pirate's Parley menggunakan PPT *add-ins* ClassPoint untuk materi musyawarah di SD Islam Al-Akbar, Mojokerto dinilai melalui tiga aspek utama: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Menurut Jari et al. (2020), validitas media adalah hal penting dalam menilai kesesuaian penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi media Pirate's Parley menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase validasi mencapai 96,6% dari ahli media.

Proses pengembangan media ini melibatkan saran dari validator untuk peningkatan, seperti penambahan suara dan penyesuaian bahasa tombol, sejalan dengan pandangan Isnaeni & Hildayah (2020) tentang peran penting media dalam memberikan informasi yang efektif kepada peserta didik. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik dilakukan sebelumnya, sesuai dengan pendapat Septianti & Afiani (2020) bahwa pemahaman karakteristik peserta didik penting untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif.

Kepraktisan Pirate's Parley dievaluasi melalui respons peserta didik dan pendidik yang menggunakan angket, dengan hasil respons positif mencapai 96,6% dari peserta didik dan 92,5% dari pendidik. Kepraktisan media pembelajaran juga menurut Milala et al. (2022) mencakup

kemudahan dan efisiensi penggunaan media dalam pembelajaran.

Efektivitas media ini dinilai berdasarkan teori Slavin. Hasil perhitungan dari hasil angket keefektifan yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa Pirate's Parley berhasil memberikan pembelajaran yang efektif dengan persentase skor efektivitas sebesar 97,6%. Respons positif dari peserta didik mengindikasikan bahwa media ini mampu menyampaikan informasi secara jelas dan memfasilitasi motivasi belajar yang tinggi.

Selama penelitian, peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi saat menggunakan media Pirate's Parley. Keaktifan dan antusiasme peserta didik menandakan minat mereka terhadap media yang digunakan (Narestuti dkk., 2021). Penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan siswa karena mengintegrasikan skenario permainan berburu harta karun yang memotivasi mereka melalui tantangan dan imajinasi. Pengalaman interaktif ini memperkuat kerjasama dan komunikasi peserta didik, membuat mereka aktif dalam proses musyawarah, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Metode ini merangsang motivasi belajar melalui imajinasi, tantangan, dan rasa ingin tahu (Irwan dkk., 2019). Peserta didik tidak merasa bosan selama permainan dan bahkan menunjukkan minat untuk mengeksplorasi berbagai akhir cerita yang interaktif, mencerminkan rasa ingin tahu dan keinginan mereka untuk memahami lebih dalam materi yang disajikan.

Meskipun demikian, penggunaan media ini masih Dalam pengembangan media Pirate's Parley dengan menggunakan Powerpoint *add-ins* ClassPoint pada materi musyawarah, masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada kelas IV di SD Islam Al-Akbar, Mojokerto, dengan melibatkan 30 peserta didik. Keterbatasan ini menimbulkan pertanyaan tentang generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas. Dalam penggunaannya bagi tenaga pendidik, mungkin diperlukan pelatihan terlebih dahulu agar lebih memahami penggunaan media ini. Selain itu, selama penggunaan media Pirate's Parley dengan PowerPoint *add-ins* ClassPoint, ditemui kendala seperti perangkat atau laptop yang kurang lancar dan membutuhkan jaringan internet yang baik. Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan observer yang menyatakan bahwa diperlukan pelatihan atau waktu untuk memepelajari penggunaan *add-ins* ClassPoint agar terbiasa jika digunakan dalam pembelajaran. Terakhir, *add-ins* ClassPoint pada media ini masih menggunakan versi gratis sehingga memiliki keterbatasan dalam fitur-fiturnya. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan langganan versi pro untuk mengakses fitur yang lebih lengkap dan mendukung penggunaan media ini secara optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Pirate's Parley yang dikembangkan menggunakan model ASSURE telah menghasilkan produk yang layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif Pirate's Parley sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran materi musyawarah bagi siswa kelas IV sekolah dasar, terbukti sebagai media yang valid, praktis dan efektif. Kevalidan media ini teruji berdasarkan validasi oleh ahli dengan nilai persentase 94,5% untuk aspek materi dan 92% untuk aspek media, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan produk juga tercermin dari skor angket respon siswa sebesar 96,6% dan guru sebesar 92,5%, yang menempatkan media ini dalam kategori sangat praktis. Efektivitas media ini didukung oleh hasil angket siswa dengan persentase 97,6% serta data penggunaan yang menunjukkan hasil positif, ditambah dengan perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang menghasilkan persentase N-Gain sebesar 0,66. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah yang diajukan, menyimpulkan bahwa media Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint merupakan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi musyawarah di tingkat sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kelayakan penggunaan media pembelajaran Pirate's Parley menggunakan PowerPoint *add-ins* ClassPoint pada materi musyawarah di kelas IV Sekolah Dasar. Pertama, disarankan untuk memberikan pelatihan kepada guru terlebih dahulu agar mereka dapat menguasai penggunaan ClassPoint dengan baik sebelum mengimplementasikan media ini dalam pembelajaran. Kedua, perbaikan infrastruktur teknologi seperti upgrade perangkat keras dan jaringan internet perlu dipertimbangkan untuk mengatasi kendala perangkat atau laptop yang kurang lancar serta keterbatasan akses internet. Ketiga, untuk mengatasi keterbatasan fitur versi gratis, disarankan untuk mempertimbangkan langganan pro untuk ClassPoint guna mendapatkan akses penuh ke fitur-fitur yang lebih lengkap. Keempat, penelitian lebih lanjut dan pengembangan media ini pada berbagai tingkatan kelas dan sekolah dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi dan keterbatasannya. Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan Pirate's Parley dapat menjadi lebih efektif dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angriyani, N. N. Y., Darmada, I. M., & Sanjaya, D. B. (2022). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Pkn Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 9(2), 331–342.
- Ashari, B. A., & Wicaksono, V. D. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar*. JPGSD, 11(10), 2162–2171.
- Biesta, Gert J.J. 2010. *Learning Democracy in School and Society*. Sense Publishers, P.O. Box 21858, 3001 AW Rotterdam.
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). *Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam, 2(1), 1.
- Fauzi, M. (2021). *Pengaruh Literasi Digital terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe*, Jurnal Pekommas, 6(2), pp. 77–84.
- Firdausa, S., & Wicaksono, V. D. (2023). *Pengembangan Media Interaktif "Gasiba" Menggunakan Articulate Storyline 3 Muatan Pendidikan Pancasila Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. JPPSD, 11(10), 2152–2161.
- Hamid, A., & Ahmad Syahid, M. (2022). *Upaya Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Ibtidai'y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 40–47.
- Hanafi, M. (2016). *Kedudukan Musyawarah dan Demokrasi di Indonesia*. Jurnal Cita Hukum, 1(2).
- Hariyanto. (2015). *Prinsip Keadilan dan Musyawarah dalam Hukum Islam Serta Implementasinya dalam Negara Hukum Indonesia* oleh Hariyanto Dosen STAIN Purwokerto pada Jurusan Syari'ah. Supremasi Hukum, 4(1), 236–250.
- Haviz, M. (2013). *Research and Development: Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Jurnal Ta'dib, Vol. 16 (1), hlm. 29.
- Hilda Rafika Waty. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint*. Journal of Management in Islamic Education, 4(1), 1–10.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). *Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 1224–1238.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil*

- Belajar Siswa*. Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. Jurnal Syntax Transformation, 1(5)
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N. A. S., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). *Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(3), 698–709.
- Jari, A., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites pada Materi Program Linier*. Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan, 6(1).
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). *Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 86–95.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). *Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(1), 86–95.
- Milala, H. F., Joko, J., Endryansyah, E., & Agung, A. I. (2022). *Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(02).
- Mulyani, S., Numerta, I. K., Maula, N, H. (2023) *Analisis Impelementasi Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio, 9(4), 1638-1645.
- Munadi, Y., 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 305–317.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamil Learning Center.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. In Solok: CV Mitra Cendekia Media
- Putri, F. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Implementasi Pembelajaran PKn sebagai Pembentukan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 7362-7368.
- Rachmadina, C. D., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., Surabaya, N., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Surabaya, N. (2019). *Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. 1405–1414.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA / MA Development of Interactive Powerpoint Learning Media Add-Ins Classpoint on Biotechnology*. BioEdu, 12(2), 452–465.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). *Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9940-9945.
- Sari, D. N., & Pratiwi, V. (2023). *Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD), 3(2), 285-304.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 7– 17.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 3(3), 1–9.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Swara, G. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah*. Jurnal Teknoif, 8(1).
- Wuryan, Sri. 2006. *Ilmu Kewarganegaraan (civics)*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.