



---

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS VCT UNTUK PENANAMAN NILAI - NILAI PANCASILA DI KELAS V SD****Selvi Mutia Pratiwi<sup>1\*</sup>, Ari Metalin Ika Puspita<sup>2\*</sup>****<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya**

---

**Article Info**

Dikirim 5 Mei 2025

Revisi 16 Mei 2025

Diterima 25 Mei 2025

---

**Abstract**

*This research aimed to enhance the understanding of Pancasila values among fifth-grade students at SDN Pakis V 372 Surabaya. Given the urgency of comprehending Pancasila, a media development was undertaken utilizing Interactive PowerPoint based on the Value Clarification Technique (VCT) model. The research method employed was Research and Development (R&D). Data were collected through expert validation, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest. The research subjects involved 10 students for a limited trial and 29 students for a field trial. The results indicate that the developed media possessed a high level of validity and was deemed highly practical based on teacher and student responses. The effectiveness of the media was proven significant with a substantial improvement in student learning outcomes (sig. 0.001). Learning outcome data were normally distributed, and the average N-Gain scores showed a moderate category in both the limited and field trials. Consequently, this Interactive PowerPoint media based on VCT is effective and suitable for use in improving the understanding of Pancasila values among elementary school students. The implication of this study is that the use of VCT-based interactive media can serve as an innovative solution for teaching Pancasila values, particularly at the elementary school level.*

---

**Kata kunci:**

*PowerPoint Interaktif,  
Value Clarification  
Technique (VCT),  
Pemahaman Pancasila,  
Nilai – Nilai Pancasila,  
Karakter Siswa*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SDN Pakis V 372 Surabaya. Mengingat urgensi pemahaman Pancasila, pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan PowerPoint Interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta pretest-posttest. Subjek penelitian melibatkan 10 siswa untuk uji coba terbatas dan 29 siswa untuk uji lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dan dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru serta siswa. Keefektifan media terbukti signifikan dengan peningkatan hasil belajar siswa (sig. 0.001). Data hasil belajar terdistribusi normal, dan nilai *N-Gain* rata-rata menunjukkan kategori sedang pada uji terbatas maupun uji lapangan. Dengan demikian, media PowerPoint Interaktif berbasis VCT ini efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media interaktif berbasis VCT dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, khususnya di jenjang sekolah dasar.

---

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



---

**Penulis Korespondensi:**

\*Selvi Mutia Pratiwi, Ari Metalin Ika Puspita

[\\*selvi.21201@mhs.unesa.ac.id](mailto:*selvi.21201@mhs.unesa.ac.id) [aripuspita@unesa.ac.id](mailto:aripuspita@unesa.ac.id)

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang disengaja juga tersusun guna membuat suasana ataupun lingkungan belajar yang mendukung, dengan maksud yakni agar siswa mampu dengan aktif mengasah kemampuan dirinya. Proses ini diharapkan mampu membangun berbagai kekuatan internal pada individu, mencakup pengendalian diri, kecerdasan, karakter mulia, juga keterampilan spesifik. Lebih lanjut, pendidikan juga berperan membekali individu dengan pengetahuan dan kemampuan yang relevan untuk kebutuhan pribadi dan kontribusinya di masyarakat (Ermawati et al., 2021). Di Indonesia, pendidikan memegang peran krusial guna mengembangkan karakter serta membudayakan nilai-nilai kebangsaan, terutama nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar negara.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan punya definisi yakni upaya yang terencana serta disengaja. Tujuannya adalah menciptakan suasana juga jalannya kegiatan belajar mengajar yang menunjang peserta didik guna secara proaktif mengasah kemampuan diri mereka. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh beragam kapasitas, meliputi ketangguhan spiritual-religius, keterampilan mengontrol diri, pembinaan karakter, penguatan intelektual, serta pemantapan etika dan moral. Seluruh aspek ini diarahkan untuk membekali siswa dengan kompetensi yang mereka butuhkan (Paling et al., 2023). Apabila pendidikan dilaksanakan secara efektif, proses pembelajaran akan berjalan lancar, kondusif, dan interaktif. Kondisi ini memungkinkan terciptanya pembelajaran aktif yang berdaya guna dalam mengembangkan potensi siswa dalam pemahaman nilai – nilai Pancasila.

Nilai – nilai Pancasila penting untuk diterapkan oleh setiap warga negara di berbagai lingkungan demi menjaga keberlangsungan Indonesia sebagai identitas bangsa. Masyarakat wajib menjalankan nilai-nilai Pancasila, seperti menaati aturan, membela tanah air, menghormati HAM, dan menjaga kelestarian lingkungan (Metalin et al., 2024). Nilai – nilai Pancasila pada pembelajaran di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk

siswa jadi individu yang berperilaku baik. Sehingga nilai – nilai Pancasila harus diperkenalkan sejak usia dini khususnya di tingkat sekolah dasar, ketika anak – anak mulai belajar dan paham cara berinteraksi serta bersosialisasi dengan baik (Paksi, 2022). Penerapan ini sebaiknya dimulai sejak usia muda, terutama bagi siswa sekolah dasar, untuk membentuk karakter.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V B SDN Pakis V 372 Surabaya selama Program Surabaya Mengajar (PSM) mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap toleransi antaragama, suku, dan ras dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang. Hal ini disebabkan oleh fokus pembelajaran yang terlalu kognitif dan metode pengajaran konvensional, membuat siswa cepat bosan dan sulit mengaplikasikan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Terkait hal tersebut, pemilihan model dan media pembelajaran sangat krusial guna menanamkan nilai-nilai Pancasila serta membentuk karakter positif siswa. Sebagai penghubung utama antara pengajar dan siswa, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menyampaikan pesan (Wicaksono, 2022). Pemanfaatan media yang efektif juga terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar. Untuk itu, esensial untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya memikat perhatian siswa, tetapi juga mengadopsi kemajuan teknologi yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka.

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. Microsoft PowerPoint interaktif yang diperkuat dengan model *Value Clarification Technique* (VCT). Microsoft PowerPoint digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran (Wahyujati, 2021). Sedangkan, model VCT adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa guna menyelenggarakan evaluasi juga membuat keputusan bersangkutan isu-isu sosial yang mereka temui pada kehidupan keseharian (Fitrianingrum & Irianto, 2024). Tujuannya adalah menunjang siswa menyelenggarakan identifikasi, pemilihan, penganalisisan, serta membuat keputusan terkait nilai-nilai penting di hidup mereka (Lifa & Dewantara, 2020). Dengan mengkombinasikan PowerPoint interaktif dengan model VCT ini, lingkungan belajar diharapkan menjadi lebih menarik, sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila dapat berjalan optimal.

Microsoft PowerPoint merupakan sebuah aplikasi dari Microsoft yang sangat efektif untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan perangkat lunak

ini dapat meningkatkan efisiensi waktu belajar dan membantu siswa lebih mudah mencerna materi yang disampaikan (Gulo & Harefa, 2022). PowerPoint dapat digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur animasi. Fitur ini memungkinkan penyisipan gambar bergerak, pembuatan animasi gerakan berurutan pada gambar, penambahan suara, musik, lagu, atau bahkan video (Wahyujati, 2021). Penyajian visual contohnya yakni grafik ataupun gambar juga sangat menunjang siswa supaya materi makin mudah dimengerti.

Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) ialah metode yang efektif ketika proses belajar mengajar untuk membangun kepribadian siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila. Dalam implementasinya, model VCT ini dapat didukung oleh media Microsoft PowerPoint interaktif. Model VCT (*Value Clarification Technique*) bertujuan membantu siswa mengidentifikasi dan memilih nilai-nilai positif. Pendekatan ini membimbing siswa dalam menemukan, menganalisis, memutuskan, dan menerapkan nilai-nilai kehidupan (Sari & Madiun, 2023). Diluar pemilihan model pembelajaran yang sesuai, guru pula perlu memperhatikan media pembelajaran yang dilibatkan supaya siswa makin tertarik selama kegiatan belajar mengajar. Microsoft PowerPoint interaktif adalah salah satu media yang efektif untuk mendukung proses pengajaran.

Penelitian ini terdapat *novelty* pada penggabungan inovatif antara media powerpoint interaktif dan model *Value Clarification Technique* (VCT) untuk penanaman nilai - nilai Pancasila di kelas V SD. Pendekatan gabungan ini menjadi penting karena sebagian besar metode konvensional dalam pendidikan karakter berbasis Pancasila di tingkat SD cenderung bersifat kognitif-sentris, hanya berfokus pada penyampaian hafalan materi tanpa memfasilitasi internalisasi nilai secara mendalam. Pendekatan VCT melalui media interaktif ini secara unik mendorong siswa untuk merefleksikan dan mengklarifikasi nilai-nilai Pancasila secara personal. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong pembentukan karakter yang lebih menyeluruh.

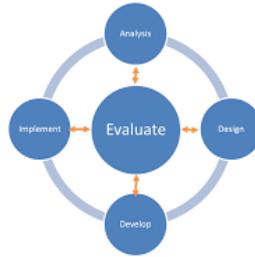
Penelitian ini termotivasi oleh kesenjangan penelitian (*research gap*) dari studi-studi terdahulu yang hanya berfokus pada efektivitas powerpoint interaktif, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Faisal, 2020) yang menunjukkan bahwa penelitian ini Secara eksplisit mengatasi keterbatasan tersebut. Studi lain oleh (Anindya et al., 2023) juga memiliki keterbatasan yang hanya berfokus pada media pembelajarannya tanpa adanya model pembelajaran, serta tidak mencantumkan spesifikasi materi yang

disampaikan selama proses pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan merancang media yang tidak hanya menarik secara visual dan auditori, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam klarifikasi nilai melalui skenario dan pertanyaan berbasis konflik yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, pendekatan gabungan ini berupaya menjadikan pembelajaran yang kognitif, memfasilitasi internalisasi nilai yang lebih personal dan kontekstual, yang belum banyak diterapkan secara komprehensif pada pendidikan Pancasila di tingkat SD. Sesuai pemaparan sebelumnya, penelitian ini berjudul “Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis VCT Untuk Penanaman Nilai - Nilai Pancasila di Kelas V SD”.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan powerpoint interaktif berbasis model VCT untuk penanaman nilai – nilai Pancasila di kelas V SD? 2) Bagaimana kevalidan proses pengembangan powerpoint interaktif berbasis model VCT untuk penanaman nilai – nilai Pancasila di kelas V SD? 3) Bagaimana kepraktisan proses pengembangan powerpoint interaktif berbasis model VCT untuk penanaman nilai – nilai Pancasila di kelas V SD? 4) Bagaimana keefektifan proses pengembangan powerpoint interaktif berbasis model VCT untuk penanaman nilai – nilai Pancasila di kelas V SD?

## **METODE**

Penelitian ini melibatkan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode ini mempunyai tujuan guna menghasilkan dan menyelenggarakan uji keefektifan suatu produk. R&D merupakan rangkaian tahapan atau prosedur yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah tersedia. Jenis penelitian ini punya fungsi guna menjembatani atau mengurangi kesenjangan antara penelitian dasar serta penelitian yang lebih aplikatif. Menurut Borg & Gall dikutip dalam (Acariya et al., 2023) R&D pendidikan didefinisikan sebagai “Suatu proses yang dilibatkan guna serta memvalidasi produk pendidikan”. Hasil tersebut dapat diartikan menjadi proses riset di bidang pendidikan yang bertujuan mengembangkan dan menguji keabsahan produk-produk pembelajaran.



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian ini ialah kelas uji coba terbatas di V A dengan 10 siswa dan kelas uji implementasi lapangan di V B dengan 29 siswa. Instrumen pengumpulan data didalam bentuk lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon siswa serta lembar pretest posttest. Teknik analisis data dalam bentuk uji kevalidan, uji kepraktisan juga uji keefektifan melibatkan skala likert berupa skor 1 – 5 yang mempunyai kategori tidak baik sampai sangat baik.

**Tabel 1.** Kriteria Nilai Kevalidan

Persentase Penilaian	Kriteria
81% hingga 100%	Sangat Valid
61% hingga 80%	Valid
41% hingga 60%	Cukup Valid
21% hingga 40%	Kurang Valid
0% hingga 21%	Sangat Kurang Valid

**Tabel 2.** Kriteria Nilai Kepraktisan

Persentase Penilaian	Kriteria
81% hingga 100%	Sangat Praktis
61% hingga 80%	Praktis
41% hingga 60%	Cukup Praktis
21% hingga 40%	Kurang Praktis
0% hingga 21%	Sangat Kurang Praktis

Pengukuran keefektifan media salah satunya diukur dengan kriteria ketuntasan belajar. Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100 \%$$

Untuk menganalisis data, akan dilakukan serangkaian uji statistik: uji normalitas, uji-t, serta uji N - Gain. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan data *pretest* juga *posttest* berdistribusi normal (kriteria: Sig. > 0.05). Uji-t dilibatkan guna mengetahui perbedaan signifikan diantara skor pretest juga posttest siswa (kriteria: Sig. (2-tailed) < 0.05 menunjukkan perbedaan signifikan).

Untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah intervensi, digunakan uji N-Gain yang mempunyai rumus :

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

**Tabel 3.** Kriteria Nilai N – Gain

Nilai %	Kriteria
-1.00 ≤ g ≤ 0.00	Adanya Penurunan
g = 0,00	Tidak Terjadi Penurunan
0.00 < g < 0.30	Terjadi Peningkatan Rendah
0.30 < g < 0.70	Terjadi Peningkatan Sedang
0.79 < g < 1.00	Terjadi Peningkatan Tinggi

## HASIL

Penelitian ini melibatkan pendekatan pengembangan (*Research & Development*), yang mempunyai fokus pada penciptaan produk berupa PowerPoint interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT) untuk materi “Nilai-Nilai Pancasila”. Produk yang diciptakan sudah melewati validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dikatakan layak, produk ini diujicobakan secara terbatas pada 10 siswa kelas V A, yang bertujuan mengidentifikasi kelemahan produk dan melakukan perbaikan awal sebelum diujikan pada skala yang lebih besar. Ini memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan pada media powerpoint interaktif berbasis VCT berdasarkan umpan balik dari kelompok kecil siswa dan guru, memastikan produk relatif stabil sebelum diimplementasi yang lebih luas pada 29 siswa kelas V B di SDN Pakis V/372 Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validator	Aspek Penilaian	Skor	P(%)
1.	Validasi Media	Umum	47	94%
		Tampilan Media		
		Penggunaan Media		
2.	Validasi Materi	Isi Materi	33	82.5%
		Penyajian Materi		

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian kelayakan media, validasi terhadap media powerpoint interaktif yang dilakukan oleh dosen ahli media menghasilkan skor sebesar 47 dengan persentase 94%. Sedangkan, pada hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi, didapati total skor sebesar 33 dengan persentase keseluruhan mencapai 82.5%.

Berdasarkan kriteria interpretasi kelayakan media dan materi, validasi terhadap media powerpoint interaktif berbasis model VCT ini masuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan catatan perlu dilakukan revisi.



**Gambar 2.** Tampilan Media PowerPoint

Tahap implementasi melibatkan penerapan produk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini mencakup uji coba terbatas dengan 10 siswa kelas V A dan uji implementasi dengan 29 siswa. Dalam kedua uji coba tersebut, siswa diberikan *pretest* dan *posttest*, serta angket respon siswa. Angket respon guru juga dilibatkan. Tujuannya adalah guna mendapat data mengenai kepraktisan dan keefektifan media microsoft powerpoint interaktif berbasis model VCT yang telah dikembangkan. Produk ini diimplementasikan di SDN Pakis V 372, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur.

Tahap implementasi melibatkan penerapan produk pengembangan dalam proses pembelajaran di SDN Pakis V 372, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan ini mencakup uji coba terbatas dengan 10 siswa kelas V A serta uji implementasi lapangan dengan 29 siswa kelas V B. Dalam kedua uji coba tersebut, siswa diberikan *pretest* dan *posttest* serta angket respon guru dan angket respon siswa. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan keefektifan media microsoft powerpoint interaktif berbasis model VCT yang telah dikembangkan.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media microsoft powerpoint interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT) sangat praktis. Pada uji coba terbatas yang mengikutsertakan 10 siswa kelas V A SDN Pakis V/372 Surabaya, diperoleh total skor 434 dengan persentase 86%, mengindikasikan produk sangat praktis dan tidak memerlukan revisi lanjutan. Konsistensi ini terlihat pada uji implementasi lapangan dengan 29 siswa kelas V B SDN Pakis V/372 Surabaya, yang menghasilkan total skor 1296 dengan persentase 89%. Kedua hasil ini menegaskan bahwa produk pengembangan ini sangat praktis untuk diimplementasikan.

Keefektifan ini diukur menggunakan tes kriteria ketuntasan belajar, uji normalitas, uji-t, juga uji *N-Gain*. Ketuntasan belajar sendiri adalah pendekatan yang berfokus pada

penguasaan materi siswa, didasari prinsip bahwa mayoritas siswa dapat menguasai pengetahuan atau keterampilan jika diberi waktu yang cukup sesuai kebutuhan (Hidayati, 2021). Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan pada tes kriteria ketuntasan belajar yang signifikan pada kedua kelas uji coba. Dalam kelas uji coba terbatas, persentase ketuntasan belajar meningkat drastis dari 10% *pretest* menjadi 100% *posttest*. Sementara itu, pada kelas uji implementasi lapangan, ketuntasan belajar juga meningkat dari 20% *pretest* menjadi 100% *posttest*.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.172	10	.200*	0.939	10	0.546
Posttest	0.209	10	.200*	0.871	10	0.104

Hasil uji normalitas pada uji coba terbatas didapatkan hasil untuk *pretest* sig. 0.546 dan untuk *posttest* sig. 0.104. Maka keduanya data bisa dikatakan terdistribusi dengan normal karena sig. > 0.05.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas Uji Implementasi Lapangan

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.134	29	0.199	.965	29	0.433
Posttest	0.199	29	0.005	.938	29	0.088

Hasil uji normalitas pada hasil uji implementasi lapangan didapatkan hasil untuk *pretest* sig. 0.433 dan untuk *posttest* sig. 0.088. Maka keduanya data bisa dikatakan terdistribusi dengan normal karena sig. > 0.05. Data hasil belajar siswa terdistribusi normal, yang merupakan prasyarat penting untuk melakukan uji parametrik seperti uji-t. Normalitas distribusi ini memastikan bahwa metode statistik yang digunakan (uji-t) valid dan handal dalam menginterpretasikan perbedaan hasil belajar.

Uji-t ini adalah metode yang tepat untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* serta *posttest* yang terdistribusi normal. Dengan menerapkan uji-t, kita bisa menentukan apakah ada perbedaan signifikan diantara hasil sebelum serta sesudah intervensi atau perlakuan. Oleh karena itu, uji-t sangat krusial dalam membuktikan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

**Tabel 7.** Hasil Uji T (*Paired Sample T – Test*) Uji Coba Terbatas

Paired Samples Test										
Paired Differences								Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
				Lower	Upper					
<b>Pair 1</b>	Pretest -	-	6.721	2.125	-	-20.692	-	9	<.001	<.001
	Posttest	25.500			30.308		11.999			

Hasil uji t (*Paired Sample T – Test*) data hasil uji coba terbatas antara *pretest* dan *posttest* sig. (2 – sided) 0.001, hal tersebut dikatakan adanya perbedaan atau peningkatan yang signifikan diantara sebelum serta sesuai perlakuan karena sig. (2 – sided) < 0.05.

**Tabel 8.** Hasil Uji T (*Paired Sample T – Test*) Uji Implementasi Lapangan

Paired Samples Test										
Paired Differences								Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
				Lower	Upper					
<b>Pair 1</b>	Pretest -	-	7.423	1.378	-	-19.970	-	28	<.001	<.001
	Posttest	22.793			25.617		16.536			

Hasil uji t (*Paired Sample T – Test*) data hasil uji implementasi lapangan antara *pretest* dan *posttest* sig. (2 – sided) 0.001, hal tersebut bisa dikatakan adanya perbedaan atau peningkatan yang signifikan diantara sebelum serta sesuai perlakuan karena sig. (2 – sided) < 0.05. Nilai signifikansi 0.001 (p < 0.05) dari uji-t menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media powerpoint interaktif berbasis VCT adalah signifikan secara statistik dan bukan terjadi secara kebetulan. Ini berarti bahwa intervensi pembelajaran menggunakan media tersebut memiliki dampak nyata dan dapat diandalkan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Klaim “peningkatan signifikan” ini didukung oleh bukti empiris yang kuat.

Uji *N-Gain* ialah metode yang dilibatkan guna mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mereka mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Oktavia et al., 2021). Perhitungan *N-Gain* ini didasarkan pada perbedaan antara skor yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*, lalu dibandingkan dengan peningkatan maksimal yang dapat dicapai. Analisis nilai *N-Gain* dari *pretest* serta *posttest* menampilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada uji coba terbatas 10 siswa, rata-rata *N-Gain* mencapai 0,681 kategori sedang. Sementara itu, pada uji implementasi

lapangan 29 siswa, rata-rata *N-Gain* ada di angka 0.671 kategori sedang. Kedua hasil ini secara akademik mengindikasikan peningkatan pemahaman konseptual siswa yang substansial. Dalam konteks pendidikan, kategori sedang pada *N-Gain* sering dianggap sangat efektif, terutama untuk pembelajaran kompleks seperti penanaman nilai yang melibatkan internalisasi mendalam, bukan sekadar hafalan. Tingkat ketuntasan belajar pada *posttest* semakin memperkuat bahwa media ini berhasil membawa semua siswa mencapai pemahaman yang tuntas..

Tahap evaluasi berfokus pada penyempurnaan akhir produk berdasarkan masukan siswa. Dari tanggapan mereka, disarankan agar karakter atau elemen visual pada media microsoft powerpoint interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT) dibuat lebih menarik guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa juga berharap media pembelajaran PowerPoint interaktif ini lebih sering diterapkan di sekolah.



**Gambar 3.** Sebelum Revisi



**Gambar 4.** Sesudah Revisi

Pada tahap evaluasi akhir produk, masukan dan saran dari siswa selama pembelajaran menjadi dasar revisi. Dari tanggapan siswa, teridentifikasi kebutuhan akan elemen visual yang lebih menarik dan keinginan agar media lebih sering digunakan di Sekolah. Secara spesifik, ditemukan masalah fungsionalitas seperti elemen dekat tombol “home” yang tidak berfungsi serta adanya gambar yang tertutup elemen lain. Menanggapi masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menghilangkan elemen non-fungsional, mengganti latar belakang untuk tampilan yang lebih menarik, dan menyesuaikan posisi gambar agar semua informasi tersaji dengan jelas dan estetik. Proses revisi ini berkontribusi pada pencapaian tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi pada media yang dikembangkan, menunjukkan pendekatan pengembangan yang responsive dan berpusat pada pengguna.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menampilkan bahwasannya media powerpoint interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT) sangat valid, praktis, dan efektif. Kategori sangat valid menunjukkan bahwa produk ini sesuai kebutuhan siswa, mampu meningkatkan pemahaman, dan membuat pembelajaran lebih menarik, khususnya untuk materi nilai-nilai Pancasila. Selama proses pembelajaran, siswa jadi makin aktif serta interaktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sebelum diimplementasikan, media ini sudah dikatakan oleh ahli media serta ahli materi, yang menyatakan produk ini valid serta layak dilibatkan ketika kegiatan belajar mengajar. Kevalidan media ini diperoleh dari hasil penilaian validator menggunakan skala *Likert* 1-5 pada lembar angket.

Media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi, ditandai oleh kemudahan penggunaan dan kepuasan belajar yang memotivasi siswa. Pada uji coba terbatas, guru memberikan nilai 92%, dan 10 siswa kelas V A memberikan skor 86%. Sementara itu, pada uji implementasi lapangan, guru menilai 96% dan 29 siswa kelas V B memberikan skor 89%. Persentase tinggi ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat praktis untuk diimplementasikan. Hal tersebut selaras pada penelitian (Mahardika et al., 2023) yang menampilkan bahwasannya media microsoft powerpoint interaktif berbasis model *Value Clarification Technique* (VCT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Guru harus memiliki keterampilan yang cukup tidak hanya dalam mengoperasikan PowerPoint interaktif, tetapi juga dalam mengaplikasikan model VCT itu sendiri. VCT memerlukan kemampuan guru untuk memfasilitasi diskusi, mendorong siswa mengklarifikasi nilai-nilai, dan menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, yang mungkin membutuhkan pelatihan tambahan bagi sebagian guru.

Keefektifan model pembelajaran terbukti dari peningkatan signifikan ketuntasan belajar siswa. Pada uji coba terbatas, ketuntasan naik dari 10% *pretest* menjadi 100% *posttest*. Serupa, pada uji implementasi lapangan, ketuntasan meningkat dari 20% *pretest* menjadi 100% *posttest*. Ini menunjukkan bahwa keseluruhan siswa berhasil meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah intervensi pembelajaran. Analisis data *pretest* serta *posttest* diselenggarakan lewat uji normalitas Shapiro-Wilk, yang efektif guna sampel kecil (Zulkifli et al., 2025). Hasil uji menampilkan data terdistribusi normal, dengan nilai signifikansi  $> 0.05$  untuk *pretest* 0.546 dan *posttest* 0.104 pada uji coba

terbatas, serta *pretest* 0.433 dan *posttest* 0.088 pada uji implementasi lapangan. Ini sesuai dengan kriteria (Puspita, 2022) bahwa data berdistribusi normal ketika nilai signifikansi Shapiro-Wilk ada diatas angka 0.05.

Setelah data terbukti berdistribusi normal, analisis berikutnya lewat uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Pada kelas uji coba terbatas, nilai signifikansi (2-sided) *pretest* dan *posttest* adalah 0.001. Angka ini, yang kurang dari 0.05, menunjukkan perbedaan atau peningkatan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hal serupa terjadi pada kelas uji implementasi lapangan, di mana nilai signifikansi (2-sided) *pretest* dan *posttest* juga 0.001, mengindikasikan perbedaan atau peningkatan signifikan yang serupa. Menurut (Puspita, 2021) nilai signifikansi  $\leq 0.05$  pada uji *paired sample t-test* menampilkan bedanya rata-rata yang signifikan diantara *pretest* serta *posttest*, membuktikan efektivitas media pembelajaran. Dengan demikian, model atau media pembelajaran ini membuktikan sanggup meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Analisis *N-Gain* menampilkan rata-rata sebesar 0.681 pada kelas uji coba terbatas dan 0.671 pada kelas uji implementasi lapangan. Kedua nilai ini termasuk kategori tinggi ( $0.30 < g < 0.70$ ), mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Secara teoritis, efektivitas ini dapat dijelaskan melalui sinergi antara prinsip-prinsip VCT dan karakteristik media interaktif. Model VCT, dengan fokusnya pada proses memilih, menghargai, dan bertindak sesuai nilai, memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Pancasila secara personal dan mendalam, melampaui pembelajaran kognitif pasif yang sering terjadi pada metode konvensional (misalnya, ceramah atau hafalan). Melalui skenario interaktif dan pertanyaan reflektif yang disajikan dalam PowerPoint, siswa didorong untuk mengidentifikasi dilema nilai dan membuat keputusan moral, yang merupakan inti dari proses klarifikasi nilai.

Temuan ini diperkuat oleh (Metalin, 2020) yang menjabarkan bahwasannya media powerpoint mampu meningkatkan hasil belajar, kedisiplinan, serta keaktifan siswa. Disisi lain, (Purnama & Tegeh, 2020) juga menemukan bahwa media microsoft powerpoint interaktif berbasis model VCT membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Dengan demikian, produk pembelajaran yang dikembangkan ini terbukti tidak hanya valid juga praktis, namun pula efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Efektivitas ini menandakan bahwa kombinasi teknologi interaktif dan pendekatan klarifikasi nilai mampu mengatasi

keterbatasan metode konvensional. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi besar untuk diadopsi secara lebih luas dalam upaya penguatan pendidikan karakter.

## SIMPULAN

Media powerpoint interaktif berbasis model VCT terbukti sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran. Kevalidannya didasarkan pada penilaian ahli media dan materi, menunjukkan desain yang menarik, bervariasi, dan dilengkapi fitur-fitur pendukung. Tingkat kepraktisan tinggi didasarkan pada kemudahan penggunaan dan kemampuannya memotivasi siswa. Selain itu, media ini juga menunjukkan keefektifan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas V SDN Pakis V 372 Surabaya, dibuktikan oleh peningkatan drastis ketuntasan belajar dari *pretest* ke *posttest* dan nilai *N-Gain* rata-rata pada kategori sedang yang mengindikasikan perkembangan pemahaman yang baik, serta hasil uji-t yang signifikan (sig. 0.001).

## REFERENSI

- Acariya, D., Pendidikan, J., Vol, B., & Arrahmaniyah, O. S. (2023). *Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1*(1).
- Anindya, A., Indonesia, U. P., & Artikel, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD. 4*, 1–11.
- Ermawati, E., Sofiarini, A., & Valen, A. (2021). Penerapan Model Value Clarifications Technique (VCT) pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3541–3550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1372>
- Faisal, H. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 1*.
- Fitrianiingrum, L., & Irianto, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.599>
- Hidayati, M. (2021). Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan Di Smp Negeri 1 Sidoarjo Pada Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, *9*(3), 443–451.

- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa%0AVol>.
- Lifa, M., & Dewantara, J. A. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4), 955–968.
- Mahardika, S., Ernasari, Rofida, H. A., Zahro, F., & Seftiyani, M. A. (2023). *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif. Hakikat Fisika Sebagai Pilar Kehidupan*, 7(12), 30–34.
- Metalin, A. (2020). *Jurnal pendidikan & pembelajaran*.
- Metalin, A., Puspita, I., & Euangelion, K. W. (2024). *Pengamalan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara Dengan Menumbuhkan Rasa Kesadaran Melalui Hak Dan Kewajiban*. 2, 108–112.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2021). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Paksi, H. P. (2022). *ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARGO PANCASILA UNTUK MEMBANTU SISWA SD MEMAHAMI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI*. 761–770.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Purnama, D. A. R., & Tegeh. (2020). Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 183. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.29071>
- Puspita, A. M. I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i2.13208>
- Puspita, A. M. I. (2022). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Melalui Pendekatan Etnosains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Pakel Dan Sdn 2 Karangrejo Kabupaten Trenggalek. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.203>
- Sari, F. N., & Madiun, U. P. (2023). *Implemetasi Model Value Clarification Technique (*

*VCT*) dalam mata pelajaran PPKn. 2(1), 458–466.

Wahyujati, B. B. (2021). *PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MS POWER POINT*. 4(2), 94–99.

Wicaksono, Vicky Dwi, S. A. W. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1007–1017.

Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas*. 1(2), 55–68.