

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPT INTERAKTIF
BERBASIS AI PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN 1**

ASTINA

Oleh

Putu Bayu Dharma Putra, NIM 2111031234

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa PPT interaktif yang dimana pengembangannya dibantu oleh AI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Astina. Dengan penelitian ini media yang dikembangkan akan diuji dalam aspek kelayakan, keparaktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berupa *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Hasil *review* dari uji coba kelayakan media pembelajaran PPT interaktif berbasis AI pada materi simbol dan nilai Pancasila oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 3,83, dari ahli media mendapatkan skor sebesar 3,67, dari ahli desain mendapatkan skor sebesar 3,6, dan dari guru pembelajaran mendapat skor sebesar 3,6. Dari semua perolehan nilai atau skor tersebut berada pada rentang 3,25 sampai 4,00 dengan kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan mendapatkan skor rata-rata 3,7 pada uji coba perorangan, dan hasil pada uji coba kelompok kecil juga mendapatkan skor rata-rata 3,7. Berdasarkan kriteria penilaian, capaian tersebut tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan Sig. 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis AI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila III SD layak digunakan dalam pembelajaran. Saran yang bisa diberikan kepada peneliti selanjutnya yaitu dalam pengembangan media pembelajaran yang melibatkan AI pastikan *software* AI yang digunakan aman dan mudah di akses agar tidak terjadi kehilangan data yang dapat membahayakan privasi pengembang atau pembaca yang menjadikan penelitian anda sebagai acuan.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, AI, Pendidikan Pancasila

**DEVELOPMENT OF AI-BASED INTERACTIVE POWERPOINT
LEARNING MEDIA IN PANCASILA EDUCATION TO IMPROVE
LEARNING OUTCOMES OF THIRD-GRADE STUDENTS AT SDN 1
ASTINA**

By

Putu Bayu Dharma Putra, NIM 2111031234

Elementary School Teacher Education Study Program

Department of Primary Education

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive PowerPoint (PPT) learning medium assisted by Artificial Intelligence (AI) to improve the learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Astina. The developed learning media were evaluated in terms of feasibility, practicality, and effectiveness using a quantitative Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility review results of the AI-based interactive PPT learning media on the topic of Pancasila symbols and values showed that the material expert gave a score of 3.83, the media expert awarded a score of 3.67, the design expert provided a score of 3.6, and the classroom teacher also gave a score of 3.6, with all scores falling within the range of 3.25 to 4.00 and categorized as very good. Furthermore, the individual trial obtained an average feasibility score of 3.7, while the small group trial also achieved an average score of 3.7, both of which were classified as very good based on the assessment criteria. The hypothesis testing results indicated a significance value (Sig.) of 0.000, which is less than 0.05, demonstrating a statistically significant difference in students' learning outcomes before and after the use of the developed learning media. These findings indicate that the AI-based interactive learning media for the third-grade Pancasila Education subject is feasible and effective for classroom implementation. Based on the results of this study, it is recommended that future researchers developing AI-assisted learning media ensure that the AI software used is secure and easily accessible to prevent data loss and protect the privacy of both developers and users who rely on the research as a reference.

Keywords: Interactive learning media, AI, Pancasila Education