



## Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas V SD Negeri 66 Kendari

Asmida <sup>1)\*</sup>, Ahmad <sup>2)\*</sup>, La Sisi<sup>3)</sup>

<sup>123</sup> Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Sulawesi tenggara

\*Corresponding author. [asmida2020@gmail.com](mailto:asmida2020@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Interactive learning media, merdeka curriculum, Class V SD Negeri 66 Kendari

#### How to cite:

Asmida, Ahmad, La Sisi (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas V SD Negeri 66 Kendari



### ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) to determine the use of PowerPoint-based interactive learning media in the Independent Curriculum in Class V SD Negeri 66 Kendari, and (2) to identify the inhibiting and supporting factors of PowerPoint-based interactive learning media in the Independent Curriculum in Class V SD Negeri 66 Kendari. This study uses a qualitative descriptive research approach. The study was conducted at SD Negeri 66 Kendari, located in Punggolaka Village, Puuwatu District, Kendari City in June 2025. The subjects of this study are: the Principal of SD Negeri 66 Kendari, teachers, and students of Class V SD Negeri 66 Kendari. Data collection techniques used are observation and interviews. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusion. The results of this study show that: (1) the use of PowerPoint-based interactive learning media in the Independent Curriculum in Class V SD Negeri 66 Kendari runs according to the lesson plans made by the teacher, despite some obstacles, the teachers always strive to apply interactive learning media in the classroom. The use of interactive learning media can improve learning outcomes and make learning activities enjoyable and not monotonous, 2) Inhibiting factors in the use of interactive learning media are the lack of teacher ability in creating and developing interactive learning media, as well as limited supporting facilities so that not all classes use interactive learning media at the same time. The supporting factors in the use of interactive learning media are the facilities available in the use of interactive learning media such as infocus, sound system and full support from all parties, both from the principal, students and parents.

## 1. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan program pendidikan berbasis proyek yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial dan karakter siswa. Dalam kurikulum ini, guru memiliki kebebasan untuk memilih metode, strategi, media, dan materi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pendekatan pengajaran yang bervariasi digunakan untuk

mencapai tujuan pendidikan ini. Perkembangan teknologi saat ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran. Media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran dianggap sebagai proses, sehingga pembelajaran adalah kumpulan kegiatan atau usaha pendidikan yang bertujuan untuk membuat siswa belajar.

Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa mengalami pengalaman belajar sendiri dengan menggunakan semua sumber belajar dan metode belajar yang efektif. Media ajar adalah bagian penting dari pengajaran oleh karena itu media interaktif yang harus digunakan pada Kurikulum Merdeka adalah PPT berbentuk gambar atau video animasi. Salah satu media yang memungkinkan siswa mengalami pengalaman belajar sendiri adalah media interaktif. Media interaktif adalah jenis komunikasi dimana masukan pengguna membentuk output media. Media interaktif dapat melibatkan pengguna secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media memiliki tujuan yang sama, tetapi kontribusi pengguna meningkatkan interaksi dan membawa fitur menarik ke sistem untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 66 Kendari, Tanggal 08 September 2024 yaitu bahwa pada proses pembelajaran sudah cukup baik namun media yang digunakan guru itu berbeda-beda ada yang berbentuk audio, visual, audio visual dengan adanya media tersebut guru dapat memberikan kesempatan pada siswa agar dapat memberikan pendapat oleh sebab itu siswa tidak bosan dan tidak jenuh dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan melatih psikomotorik, penglihatan, pikiran, dan pendengaran siswa dalam penggunaan model pembelajaran interaktif. Di sisi lain, guru harus memastikan bahwa siswa selalu menyimak materi yang diberikan, menyediakan media ajar yang dapat dilihat siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis, bertanya, dan memberikan tanggapan. Dengan model pembelajaran interaktif ini, proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan interaktif.

Artikel ini dimaksudkan untuk menggambarkan hasil studi tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas V SD Negeri 66 Kendari.

## **2. Tinjauan Pustaka**

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu tindakan kegiatan antar pendidik dan peserta didik baik dilaksanakan secara langsung ataupun tidak dengan menggunakan media pembelajaran (Deri Wanto Dan Okni Aisa Mutiara Sendi, 2022). Pembelajaran sebenarnya adalah interaksi antara anak, sumber belajar, dan guru. Kegiatan pembelajaran ini akan bermanfaat bagi anak jika dilakukan di lingkungan yang nyaman dan aman. Pembelajaran biasanya dirancang untuk membantu siswa belajar (Wina Sanjaya, 2021). Dalam proses pembelajaran, proses interaksi antara anak dan sumber belajar sangat penting (Rusman, dkk., 2021).

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi (Jumratu Awalia, 2022). Media pembelajaran adalah alat

atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Contohnya bisa berupa buku, video, gambar, atau aplikasi komputer. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif bagi siswa. Pembelajaran di sekolah dasar dan menengah harus interaktif, menginspirasi, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ini juga harus memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa (Rusman, dkk., 2021).

Bahan atau materi ajar yang interaktif didefinisikan sebagai bahan atau materi ajar yang sifatnya aktif; dengan kata lain, bahan atau materi ajar ini dirancang untuk memberikan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu kegiatan. Media interaktif terdiri dari media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti teks, gambar, suara, dan video. Media interaktif berbasis media terdiri dari tiga jenis: media interaktif berbasis web, media interaktif berbasis situs web pendidikan, dan media interaktif berbasis aplikasi (Herman Dwi Sujono, 2020).

Media interaktif hanya mencakup media yang digunakan oleh indra penglihatan, seperti 14 teks, gambar yang tidak bergerak, video, dan gambar bergerak, serta media yang digunakan oleh indra pendengaran, seperti suara (Yudhi Munadi, 2019). Media Interaktif adalah tampilan multimedia yang dibuat dengan komputer, dilengkapi dengan alat pengontrol untuk terhubung ke program, dan menggabungkan konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan game untuk memberikan pembelajaran interaktif kepada pengguna.

Kurikulum Merdeka Belajar tidak hanya memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memaksimalkan potensi mereka, tetapi juga memberikan kebebasan kepada institusi pendidikan untuk memutuskan sendiri bagaimana mereka mengatur kurikulum mereka. Rencana pelaksanaan pembelajaran, yang selama ini dikritik karena terlalu rumit dan kaku dan mewajibkan guru untuk mengikuti tahapan pembelajaran yang telat, juga memberi guru kebebasan untuk membuat kurikulum mereka sendiri. Kurikulum ini memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kemampuan mereka. Guru harus memahami konsep Kurikulum Merdeka secara menyeluruh (Apta Dinda Sartika, 2023).

### **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang hanya menggambarkan, mengungkapkan, menceritakan, dan meringkas berbagai kondisi dan situasi saat ini. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan berbagai metode yang ada untuk melakukan penelitian kualitatif, termasuk wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Menurut Moleong (2020), pendekatan kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena objek yang diteliti seperti perilaku, persepsi, kegiatan, dan lain-lain secara menyeluruh dengan menggunakan berbagai metode ilmiah dan dalam konteks alam yang khusus.

Peneliti ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pengambilan data untuk pertimbangan tertentu, dalam penelitian ini. Faktor-faktor tertentu ini, misalnya, dianggap paling memahami apa yang diharapkan dari peneliti. Subjek penelitian ini adalah: Kepala SD

Negeri 66 Kendari, Guru Kelas V, serta siswa kelas V. Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data dilakukan hanya jika tidak ada perbedaan antara apa yang dilaporkan peneliti dan keadaan sebenarnya dari subjek yang diteliti (Sugiyono, 2021).

Pada penelitian kualitatif ini, analisis data dilakukan dengan mengelolah, mengelompokkan, dan mengumpulkan informasi dan pengetahuan penting serta informasi yang dapat dikomunikasikan. Analisis data harus dilakukan dalam tiga tahap, menurut Miles dan Huberman, di antaranya yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

#### **4. Hasil dan Pembahasan**

##### **A. Hasil Penelitian**

Peneliti mengumpulkan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumen yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam kurikulum merdeka di kelas V SD Negeri 66 Kendari. Penelitian lapangan ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan instrument yang telah disiapkan sebelumnya untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian.

Guru-guru di SDN 16 LAKUDO berasal dari latar belakang dan pengalaman mengajar yang beragam. Sebagian telah aktif mengikuti pelatihan Kurikulum Merdeka secara langsung maupun melalui pembelajaran mandiri. Hal ini menjadi dasar untuk menggali bagaimana persepsi mereka terhadap Kurikulum Merdeka dalam konteks penerapannya di kelas.

##### **1) Hasil Wawancara Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka ini dapat membantu para siswa dalam memahami materi ajar yang disampaikan oleh para guru. Dari pernyataan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dalam setiap proses pembelajaran. Dari uraian hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwasanya pelaksanaan media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka di Kelas V SD Negeri 66 Kendari ini telah terlaksana secara maksimal meskipun terdapat beberapa kendala yang guru hadapi dalam menerapkan media pembelajaran dikelas.

##### **2) Hasil Wawancara Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa belum ada evaluasi secara menyeluruh yang dilakukan oleh sekolah terhadap penerapan Kurikulum Merdeka khususnya dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Hal serupa juga peneliti temukan pada bagian modul ajar Kurikulum Merdeka bahwasanya di dalam modul tersebut guru baru melampirkan penilaian berupa kognitif saja. Sedangkan penilaian afektif dan psikomotorik belum terlampir di dalam modul ajar yang telah disusun oleh guru. Hal ini merupakan salah satu kekurangan dari kegiatan pembelajaran media interaktif. Namun hal ini dapat dimaklumi mengingat penerapan kurikulum mereka belum lama berjalan di SD Negeri 66 Kendari, sehingga membutuhkan waktu yang cukup panjang agar penerapan media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka dapat terlaksana secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang didukung oleh fasilitas sekolah dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dari guru akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa. Pernyataan ini tentunya sejalan dengan definisi pembelajaran interaktif, yang berarti bahwa pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dan guru sendiri. Pembelajaran interaktif menekankan pada proses diskusi sehingga hasil belajar diperoleh melalui interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, juga interaksi antara siswa dengan bahan yang dipelajari, serta antara pikiran siswa dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, peneliti juga menemukan bahwa siswa lebih aktif dan lebih senang saat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Komentar siswa tentang pelajaran telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 66 Kendari telah berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang memuaskan.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri 66 Kendari berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru, meskipun terdapat beberapa kendala namun para guru selalu berupaya semaksimal mungkin untuk menerapkan media pembelajaran interaktif tersebut dalam kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan tidak menonton. Faktor Penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta terbatasnya fasilitas pendukung sehingga tidak semua kelas dalam waktu bersamaan menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini ialah adanya fasilitas yang tersedia dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti infokus, sound system dan adanya dukungan penuh dari semua pihak baik dari kepala sekolah, siswa maupun orang tua murid.

## Referensi

- Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, Cetakan Ke-36, Bandung: Remaj Roesdakarya, 2020  
Munadi Yudhi, Media Pembelajaran, Jakarta: Gaung Persada, 2019  
Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru:Edisi Kedua  
Jakarta: Rajawali Pers, 2020

***Asmida, Ahmad, La Sisi***

Rahmadayanti Dewi And Hartoyo Agung Hartoyo, 'Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajardi Sekolah Dasar', Jurnal Basicedu, Vol.6. No.4 2022

Sanjaya Wina, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Jakarta:Kencana, 2021

Sartika, Dinda, Apta, Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI, Journey: Journal Of Development And Reseachr In Education Volume: 3 Number 2 2023

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan; Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatifdan R&D, Bandung: Alfabeta, 2021