

Pengembangan media *powerpoint* menggunakan *focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Indapatra

Lilis Marlina¹, Nunu Nurfirdaus², Latif Dena Setiawan³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia

¹ lilismarlina2579@gmail.com, ² nunu@upmk.ac.id, ³ denalatifsetiawan@upmk.ac.id

Abstract

This research aims to develop *PowerPoint* learning media using *Focusky* based on local wisdom values in Pancasila Education Learning grade IV SDN Indapatra. The background of this research is based on the lack of innovation in the use of media and learning methods used by educators and the low level of student learning motivation. This research uses the *Research and Development (R&D)* method with the *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model*. The subjects in this study are grade IV students of SD Negeri Indapatra. The instruments used include observations, interviews, expert validation questionnaires, as well as teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results based on material experts, media experts and technology experts show that *Focusky* based on local wisdom values is stated to be very feasible to use. The results of the implementation based on the response questionnaire of teachers and students showed that *Focusky* media based on local wisdom values was very practical to use. Thus, the results of the study show that *Focusky media* based on local wisdom values is feasible and practical to be used in the learning of Pancasila Education Class IV for elementary school students.

Keywords: Development, Learning Media, *Focusky*, Local Wisdom, Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Indapatra. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik serta rendahnya tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Indapatra. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil berdasarkan ahli materi, ahli media dan ahli teknologi menunjukkan bahwa *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal ini dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil implementasi berdasarkan angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal sangat praktis digunakan. Dengan demikian, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal layak dan praktis digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Focusky*, Kearifan Lokal, Pendidikan Pancasila.

1. Pendahuluan

Menurut (Nurfirdaus et al., 2019) Pendidikan adalah pondasi utama bagi kemajuan sebuah negara. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik, proses pembelajaran harus dioptimalkan sehingga hasil belajar yang dicapai sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan ketiga aspek manusia secara seimbang, yaitu aspek cipta, rasa, dan karsa. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya fokus pada pintar saja yang penting, tapi juga punya akhlak yang baik dan sifat yang baik pula.

Dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Untuk memudahkan kegiatan pengajaran, guru selain mengelola proses pembelajaran, juga harus memiliki keterampilan untuk menghasilkan inovasi dan mampu melacak perkembangan informasi dan teknologi. Pendidik sangat membutuhkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Dengan bantuan media interaktif ini siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penyajian yang menyenangkan, menarik dan mudah dipahami. (Furi et al., 2023)

Salah satu tujuan dari pengembangan media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar (Risabethe & Astuti, 2017). Motivasi belajar merupakan faktor yang mempunyai pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar. Motivasi belajar adalah dimana siswa cenderung untuk melakukan kegiatan belajar guna memperoleh hasil belajar yang terbaik (Rahman, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat indikator motivasi belajar siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang secara khusus tercermin dalam mendengarkan baik-baik penjelasan guru, menanyakan hal-hal yang belum dipahami, atau tekun menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hal ini diperkuat dengan penelitian (Fitriasari et al., 2024) bahwa untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator motivasi belajar siswa, diantaranya adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah belajar, lebih senang bekerja mandiri serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal yang diberikan oleh gurunya. Ditambahkan oleh (Ayu Nurmala et al., 2014) Kegiatan belajar yang aktif akan memberikan dampak positif bagi siswa. Kegiatan belajar yang didorong oleh motivasi belajar siswa merupakan tanda adanya kesadaran hakiki siswa untuk bersungguh-sungguh belajar. Satu hal yang sangat jelas adalah bahwa anak yang memiliki semangat dan semangat belajar yang tinggi juga akan mencapai hasil yang baik.

Menurut (Anwar et al., 2025) mengatakan bahwa guru sekolah dasar harus bisa membuat strategi pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa. Strategi yang monoton dan tidak kontekstual akan membuat siswa merasa cepat bosan dan kehilangan motivasi belajar. Berbanding terbalik dengan strategi yang bervariasi, menyenangkan serta menyesuaikan dengan gaya belajar siswa akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih berpengalaman.

Oleh karena itu, pembelajaran tidak mungkin dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran di kelas, media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga dapat mendorong siswa lebih bersemangat untuk belajar. Hal ini diperkuat oleh (Rahmayanti, 2020) bahwa media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Meskipun demikian, media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan tidak efektif menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk mengetahui seberapa aktif siswa dan seberapa baik mereka belajar. Media pembelajaran adalah komponen penyesuaian pengajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh guru agar mereka dapat menyampaikan materi pelajaran. (Wahid, 2018)

Mata Pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Karakteristik dari Pendidikan Pancasila ialah adanya pembelajaran mengenai nilai dan moral. Pendidikan Pancasila sebagai dasar negara memiliki peran krusial dalam membentuk karakter bangsa yang berakhlak mulia. Namun, dalam era globalisasi, nilai-nilai Pancasila seringkali terkikis oleh pengaruh budaya asing. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang sejalan dengan Pancasila, seperti gotong royong, musyawarah, dan keadilan. (Putri, 2022)

Menurut (Iswatiningsih, 2019) kearifan lokal mencakup cara pandang terhadap kehidupan dan pengetahuan yang berfungsi sebagai strategi kehidupan yang diwujudkan melalui kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat setempat untuk mengatasi berbagai tantangan dalam memenuhi kebutuhan mereka. Kearifan lokal merupakan kekayaan intelektual yang dimiliki oleh setiap masyarakat. Di Indonesia, keberagaman budaya melahirkan beragam bentuk kearifan lokal yang unik dan khas.

Ketika anak-anak diperkenalkan dengan kearifan lokal seperti benda-benda, termasuk nama, bentuk, fungsi, manfaat, dan maknanya. Sejak usia dini dalam konteks keluarga, mereka mengembangkan pemahaman, penghargaan, dan kasih sayang terhadap benda-benda ini. Melibatkan anak-anak dalam bentuk seni tertentu seperti tari, berkontribusi pada pengembangan karakter mereka. Tradisi sering kali mewujudkan kearifan lokal, yang mencerminkan nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam kelompok masyarakat tertentu. Konsep ini menggambarkan fenomena khas yang biasanya mendefinisikan komunitas tertentu. Kearifan lokal dapat menyampaikan pesan moral dan juga berkaitan dengan aspek fisik. (R Husin & Darsono, 2018)

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 Oktober 2024 yang dilakukan di Desa Indapatra, Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan. Desa Indapatra ini dikelilingi pesawahan dan juga kebun. Di depan rumah-rumah terdapat halaman yang ditanami dengan berbagai macam tanaman, seperti pisang, kelapa, dan mangga. Penduduk desa ini sebagian besar adalah petani dan pekebun. Mereka menanam padi, ubi, dan sayuran di sawah dan kebun yang mengelilingi desa. Hasil panen mereka dijual di pasar desa atau dimakan oleh penduduk desa sendiri. Desa ini memiliki suasana yang sangat tenang dan damai. Penduduk desa hidup dengan sederhana dan saling membantu satu sama lain. Mereka juga sangat ramah kepada para pengunjung yang datang.

Melihat letak geografis sekolah yang ada di Desa Indapatra, yaitu SD Negeri Indapatra, di sebelah sekolah ini terdapat sawah-sawah dan jalan raya. Sekolah ini memiliki bangunan yang sederhana dan tidak terlalu besar. Namun, sekolah ini memiliki suasana yang sangat nyaman dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa dari awal sampai akhir pembelajaran guru tersebut hanya menyampaikan materi dengan metode konvensional atau metode ceramah lalu siswa diminta untuk menyimak, bahkan guru tersebut hanya terpaku pada bahan ajar berupa buku guru dan buku siswa. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini cenderung rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seringkali siswa mengantuk di kelas, kurangnya fokus saat pembelajaran berlangsung, siswa sering keluar kelas pada saat pembelajaran berlangsung dan berleha-leha saat diminta untuk mengerjakan tugas, serta siswa lebih senang bercanda dengan teman sebayanya daripada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Hasil wawancara dengan salah satu guru SD Negeri Indapatra, guru tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan metode konvensional dianggap lebih mudah serta guru tersebut belum berinovatif dalam penggunaan media pembelajaran dan belum mampu memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi secara optimal. Adapun penggunaan media digital yaitu berupa Power Point, namun jarang sekali untuk menggunakan media tersebut dan hanya menggunakan Power Point yang biasa-biasa saja.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut media pembelajaran perlu dikembangkan agar tidak hanya satu arah dan pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Dalam era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu yang penting, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif. Media interaktif dapat dijadikan solusi dalam pengembangan media pembelajaran dan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Furi et al., 2023). Penerapan media pembelajaran berbasis media interaktif melalui aplikasi *Focusky* dapat menjadi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Focusky* sebagai salah satu inovasi dalam dunia pendidikan untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan aktif. *Focusky* adalah platform presentasi yang dapat memperkaya pengalaman presentasi guru. Dengan kemampuan untuk membuat presentasi yang interaktif dan dinamis, guru dapat menambahkan animasi yang hidup pada teks dan gambar, membuat audiens lebih terlibat. Integrasi multimedia seperti video, audio, dan gambar juga memungkinkan penyampaian informasi yang lebih kaya. (Asmitasari Manik & Harfiani, 2024)

Selanjutnya hasil penelitian (Yunitasari et al., 2022) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak yaitu *Focusky* dapat memberikan pengalaman langsung dan bermakna serta menangkap perhatian, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa. Penggunaan media menjadikan pembelajaran menjadi suasana belajar yang menarik, dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk memahami

materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Focusky* menawarkan potensi besar untuk mengatasi permasalahan terhadap media pembelajaran yang kurang bervariasi. Dengan fitur-fitur menarik seperti animasi, video, dan interaktivitas, *Focusky* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

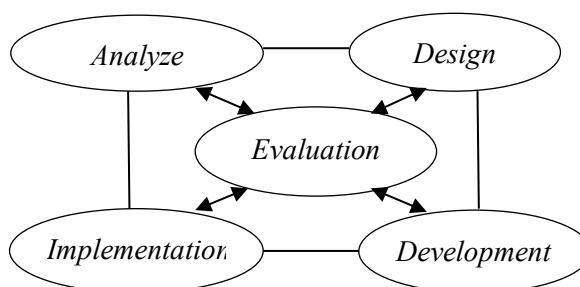
Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hikman, 2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran *Focusky* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 26,7%. Penelitian lainnya yang dilakukan (Tenriawaru et al., 2023) menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dan terdapat respon positif terhadap media pembelajaran *Focusky* dengan rata-rata presentase hasil Posttest yaitu 72,5%. Selaras dengan hal tersebut, penelitian (Husna et al., 2024) media *Focusky* berpengaruh pada pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Focusky*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis *Focusky*, materi pembelajaran dapat disampaikan oleh guru dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Beberapa uraian di atas menyatakan bahwa pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran kerap sekali kurang bervariasi seperti guru hanya menggunakan metode konvensional, guru hanya menggunakan buku teks dan media pembelajaran desainnya tidak menarik, apalagi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari permasalahan tersebut maka peningkatan motivasi belajar siswa sangat penting dilakukan. (Husna et al., 2024)

Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti berasumsi bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila hendaknya menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat menjunjung pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dari paparan tersebut, membuat peneliti terdorong untuk mengajukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Focusky*. Dengan fitur-fitur yang interaktif, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Focusky* juga dapat digunakan untuk mengintegrasikan berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, perlu upaya kreatif untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang menarik adalah dengan memanfaatkan kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Metode

Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research And Deveelopment* (R&D) dengan desain model ADDIE. Menurut (Ardiansah & Miftakhi, 2020) menyebutkan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Menurut (Sa'diyah et al., 2020) penelitian dan pengembangan yaitu sebagai pendekatan penelitian guna menghasilkan produk baru atau dapat menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan diantaranya dapat berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program

pembelajaran maupun alat bantu belajar. Pada penelitian ini, sampel terdiri dari 21 siswa kelas IV SDN Indapatra.

Objek pada penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan atau observasi di kelas, hasil wawancara, lembar validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli teknologi serta angket respon guru dan angket respon siswa yang berupa kritik serta saran pada produk yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari perhitungan penilaian angket uji validitas oleh para ahli, dan uji praktikalitas berupa angket respon guru dan siswa.

Setelah memperoleh data, selanjutnya seluruh data akan diolah dan dianalisis untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal tersebut. Untuk mengetahui kelayakan maka analisis data tersebut menggunakan rating skala *likert* untuk menilai kualitas dari media pembelajaran menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Adapun kriteria penilaian validasi uji ahli dan uji lapangan menurut (Widyastuti, 2022) menggunakan skala *likert* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Menurut (Sevtia et al., 2022) untuk menghitung skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan praktikalitas berupa skor butir penilaian, perhitungannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi validasi

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam setiap item

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan jawaban ideal dalam setiap item

Setelah diperoleh hasil presentase validitas, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori interval kevalidan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Interval Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria Penilaian
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
≤20%	Sangat Tidak Layak

(Gulo & Harefa, 2022)

Kemudian untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal berdasarkan hasil dari angket respon guru dan angket respon siswa yang diperoleh, selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kategori kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Interval Kepraktisan

Presentase (%)	Kriteria Penilaian
80%-100%	Sangat Praktis
60%-80%	Praktis
40%-60%	Cukup Praktis
20%-40%	Tidak Praktis
≤20%	Sangat Tidak Praktis

(Gulo & Harefa, 2022)

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Indapatra. Peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahapan. Berikut adalah hasil dari tahapan-tahapan tersebut:

Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahapan ini merupakan kegiatan awal pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Pada tahapan ini dilakukannya observasi, wawancara serta angket kepada guru dan siswa yang bersangkutan untuk mengetahui kebutuhan penggunaan media pembelajaran serta pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Indapatra. Adapun tahapan analisis kebutuhan, diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa, menunjukkan bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Namun, pada pembelajarannya guru hanya terpaku pada buku teks saja. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV, beliau menyatakan pernah menggunakan media berupa *PowerPoint*, namun karena keterbatasan dalam merancang tampilan media pembelajaran yang menarik, interaktif serta tampilan yang masih tergolong sederhana sehingga kurang mampu memotivasi siswa secara optimal. Ketika ditanyakan tentang aplikasi *Focusky*, guru menyampaikan bahwa beliau belum pernah mendengarnya.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran untuk guru, diperoleh dari hasil angket guru yang berisi 7 pernyataan. Sebanyak 43% guru menyatakan sangat setuju pada tiga indikator. Tiga indikator utama pada kategori ini, yaitu: keefektivan media digital, media digital memotivasi siswa, dan ketertarikan penggunaan media *Focusky*. Sebanyak 43% guru menyatakan setuju pada tiga indikator. Indikator pada kategori ini meliputi: penggunaan media digital, guru familiar dengan PPT, dan media berbasis kearifan lokal memperkuat pemahaman siswa. Sementara itu, 14% guru menyatakan tidak setuju pada indikator pernah menampilkan kearifan lokal yang ada disekitar siswa.

Selain angket yang diberikan kepada guru, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik, hasil angket penggunaan pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN Indapatra dengan sampel peserta didik sebanyak 21 orang. Dari hasil diagnostik tersebut terlihat bahwa peserta didik kelas IV di SDN Indapatra cenderung lebih setuju terhadap penggunaan media pembelajaran digital yang memuat unsur gambar, animasi serta relevan dengan kehidupan yang ada di lingkungan mereka.

Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru menggunakan media digital hanya *PowerPoint* yang seder dan belum mengetahui aplikasi *Focusky*, dengan demikian guru mendukung penggunaan media pembelajaran digital terutama *Focusky*. Di sisi lain, siswa kelas IV SDN Indapatra menunjukkan preferensi kuat terhadap media yang mengandung gambar, animasi, dan relevansi budaya lingkungan mereka. Observasi juga mengungkap bahwa walaupun sekolah telah menerapkan

Kurikulum Merdeka dan tersedia fasilitas memadai, penggunaan media digital saat ini masih terbatas pada buku teks tanpa integrasi unsur lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa.

b. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas IV diperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kebutuhan dalam pengembangan media pembelajarannya. Beliau menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang umum digunakan dalam Pendidikan Pancasila adalah ceramah, dan tanya jawab. Metode-metode tersebut dinilai cukup membantu dalam penyampaian materi, namun belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif, terutama ketika materi terasa abstrak atau kurang relevan dengan kehidupan siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru juga menghadapi sejumlah tantangan, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik. Guru menyatakan bahwa tanpa media yang mendukung, siswa cenderung cepat bosan dan kurang fokus. Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan dalam menjelaskan nilai-nilai kontekstual tanpa bantuan visual atau alat peraga yang abstrak.

Berdasarkan angket guru analisis kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperoleh dari hasil angket guru yang berisi 6 pernyataan. Sebanyak 50% guru menyatakan setuju pada 3 indikator, indikator tersebut yaitu kurikulum merdeka mengembangkan pembelajaran kontekstual, materi relevan dengan kehidupan siswa, dan keantusiasan siswa jika dikaitkan dengan kehidupan mereka. Sementara itu, 17% guru menyatakan tidak setuju pada indikator sudah mengaitkan nilai-nilai kearifan lokal.

Selain angket yang diberikan kepada guru, peneliti juga membagikan angket analisis kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila kepada peserta didik, siswa menunjukkan adanya keinginan penggunaan media digital yang menyajikan media digital interaktif yang memuat unsur nilai-nilai Pancasila dan kearifan lokal.

Dari uraian di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa metode yang digunakan guru belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, dan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila guru sulit menjelaskan nilai-nilai kontekstual tanpa bantuan visual atau alat peraga yang abstrak. Guru mendukung pada pembelajaran Pancasila menggunakan media yang mengaitkan dengan kehidupan siswa. Siswa juga mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila disampaikan dengan memuat nilai-nilai kearifan lokal.

Dari hasil analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran serta analisis kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara serta kuesioner, peneliti terdorong untuk mengembangkan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal, sebagai solusi dari guru yang hanya menggunakan *PowerPoint* saja serta guru yang hanya menggunakan metode konvensional pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga kurang mampu memotivasi siswa secara optimal. Adapun dikembangkan dengan berbasis nilai-nilai kearifan lokal, sebagai solusi tantangan yang dihadapi guru yaitu keterbatasan dalam menjelaskan nilai-nilai kontekstual tanpa bantuan visual atau alat peraga yang abstrak.

Kurikulum yang diterapkan di SDN Indapatra adalah kurikulum merdeka belajar. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada pembelajaran Pancasila, materi yang dipilih yaitu BAB 1 “Mengenal Lingkungan Sekitar”.

Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang produk media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Perencanaan ini diawali dengan penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang sesuai dengan buku guru dan buku siswa. Kemudian menyusun *storyboard* menggunakan *PowerPoint* dengan tujuan agar desain media *Focusky* ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selanjutnya, menentukan gambar, audio, video serta animasi. Adapun sumber gambar yang

peneliti gunakan berasal dari aplikasi canva, preefik dan pinterest, untuk sumber audio berasal dari suara hasil rekaman, sumber video dari youtube dan sumber animasinya berasal dari aplikasi *Focusky*.

Tahap Development (Perengembangan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli teknologi kemudian peneliti akan merevisi media sesuai saran dan masukan dari validator ahli sebelum media diimplementasikan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan untuk pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini adalah perbaikan media pembelajaran *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal sesuai saran dari ahli media:



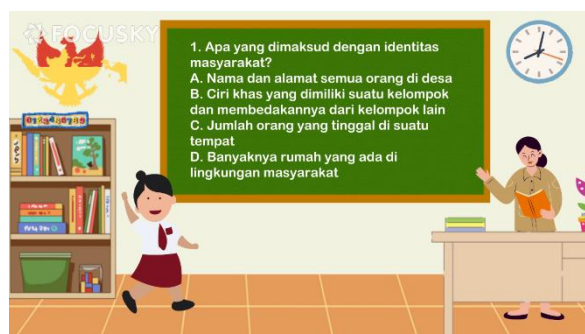
Gambar 2. Tampilan media sebelum revisi



Gambar 3. Tampilan media setelah revisi

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli media, bahwa pada **Gambar 2.** *background* yang semula tidak mencerminkan keadaan lingkungan di sekitar, kemudian peneliti merevisi pada **Gambar 3.** dengan merubah *background* yang mencerminkan keadaan lingkungan sekitar diubah dengan gunung Ciremai serta menambahkan berbagai elemen lainnya sebagai cerminan dari lingkungan sekitar yang ada di Indapatra, Kuningan Jawa Barat.

Adapun saran dan komentar dari ahli teknologi yaitu menggunakan dan memaksimalkan fitur yang ada di media *Focusky*, kemudian peneliti merevisi sesuai saran dan komentar dari ahli teknologi dengan menambahkan fitur animasi bergerak yang terdapat di media *Focusky*. Selain itu, ahli materi memberikan saran dan komentar bahwa dalam media pembelajaran harus menyertakan soal evaluasi pembelajaran, kemudian peneliti memperbaiki modul sesuai saran dan komentar dari ahli materi. Berikut ini adalah perbaikan media pembelajaran *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal sesuai saran dari ahli media:



Gambar 4. Tampilan setelah perbaikan

Selanjutnya, data kelayakan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Hasil validasi media yang dilakukan oleh salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Kuningan, diperoleh rerata skor keseluruhan 93% dengan kriteria “Sangat Layak” dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. (2) Hasil validasi ahli teknologi yang dilakukan oleh salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Kuningan, diperoleh rerata skor keseluruhan 91% dengan kriteria “Sangat Layak” dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. (3) Hasil validasi ahli

materi yang dilakukan oleh wali kelas IV SDN Indapatra, diperoleh rerata skor keseluruhan 94% dengan kriteria “Sangat Layak” dapat digunakan dengan revisi sesuai saran.

Dari hasil validator ahli, menunjukkan bahwa media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal memenuhi standar kelayakan tinggi. Dengan demikian, media ini layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Indapatra.

Tahap Implementation (Penerapan)

Setelah pengembangan dan validasi media, selanjutnya peneliti melakukan implementasi atau uji coba produk yaitu media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 21 siswa kelas IV SDN Indapatra. Pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal dikenalkan kepada siswa dan diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang disampaikan oleh peneliti dan di dampingi oleh wali kelas IV. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan angket respon kepada guru dan siswa, tujuan ini untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media, dan untuk mengetahui kepraktisan media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal melalui perspektif siswa dan guru pada angket yang dibagikan.

Data praktikalitas yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru, diuraikan sebagai berikut: (1) Praktikalitas pada pengembangan media *PowerPoint* menggunakan media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal yang dilakukan oleh praktisi pendidikan yaitu wali kelas IV SDN Indapatra, diperoleh rerata skor keseluruhan 96% dengan kriteria “Sangat Praktis”, (2) Perolehan data dari hasil praktikalitas pada pengembangan media *PowerPoint* menggunakan media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal dari respon siswa diperoleh rerata skor keseluruhan 94% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Dari hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Indapatra.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti, paada tahap ini peneliti mengkaji kembali dengan melakukan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari guru dan siswa untuk memeperbaiki kualitas media yang telah di kembangkan. Dari siswa, muncul masukan agar warna teks direvisi karena bagian tertentu sulit dibaca akibat warna kurang sesuai dengan latar. Sementara itu, guru memberikan saran agar ditambahkan teks pengertian tentang kearifan lokal ditampilkan sebelum video diputar. Hal ini dinilai penting agar siswa memiliki pemahaman yang kuat saat menonton video sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal lebih dalam. Berikut hasil akhir media pembelajaran *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal yang berdasarkan masukan dari respon guru, dan peserta didik dapat dilihat pada gambar di bawah sebagai berikut:



Gambar 5. Sebelum revisi



Gambar 6. Sesudah revisi

Berdasarkan masukan dari peserta didik **Gambar 5**, menunjukkan warna teks yang tidak terlihat jelas ketika ditampilkan menggunakan *infocus*, kemudian peneliti mengubah warna teks yang semula berwarna hitam, menjadi warna hijau, sesuai yang ditunjukkan pada **Gambar 6**.



Gambar 7. Sebelum revisi



Gambar 8. Sesudah revisi

Berdasarkan masukan dari guru, **Gambar 7**, menunjukkan belum adanya pengertian mengenai konten kearifan lokal, kemudian peneliti menambahkan pengertian mengenai konten kearifan lokal sesuai masukan dari guru yang ditunjukkan pada **Gambar 8**.

3.2. Diskusi

Pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal dinilai sangat layak oleh ahli media dengan skor 93%, oleh ahli teknologi dengan skor 91%, dan oleh ahli materi dengan skor 94%. Selain itu, hasil uji lapangan yaitu guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini sangat praktis oleh respon siswa diperoleh skor 94%, dan oleh respon guru diperoleh skor 96%.

Selaras dengan penelitian (Sutisna et al., 2023) dengan judul “*Focusky Application-Based Learning Media in the “Merdeka” Curriculum in Elementary Schools*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Focusky* sangat valid, sangat praktis serta sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan (Yunita et al., 2019) dengan judul “*Kelayakan Media Pembelajaran Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *Focusky* ini layak digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil yang telah didapatkan.

Pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal sangat penting ditanamkan kepada siswa dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Prahesti & Fauziah, 2022) bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memperdalam pemahaman peserta didik, karena penyampaiannya melalui media pembelajaran interaktif yang dimana anak usia sekolah dasar menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini karena pendekatan multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar mereka, serta memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa, dibandingkan menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Hal ini di dukung oleh (Ismiyanti & Afandi, 2022) mengatakan bahwa pendidikan yang berbasis kearifan lokal membekali siswa dengan kemampuan menghadapi tantangan sosial dalam kehidupan di sekolah maupun di lingkungan sekitar, serta mendorong mereka untuk mempraktikkan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi dalam interaksi sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa belajar menjadi warga negara yang cerdas, berbudaya, dan mampu mengembangkan identitas kebangsaan yang kuat.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Indapatra dapat diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Indapatra dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.
2. Hasil uji kelayakan pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Indapatra dinyatakan layak untuk digunakan di sekolah, sesuai dari hasil penilaian (a) ahli materi, mendapatkan rerata skor keseluruhan 94% dari 100% dengan kriteria sangat layak, (b) ahli media mendapatkan rerata skor keseluruhan 93% dari 100% dengan kriteria sangat layak, serta (c) ahli teknologi mendapatkan rerata skor keseluruhan 91% dengan kriteria sangat layak.
3. Hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru terhadap pengembangan media *PowerPoint* menggunakan *Focusky* berbasis nilai-nilai kearifan lokal mendapatkan respon sangat positif dari siswa dan guru, serta mendapatkan rerata skor keseluruhan 94% dari 100% dengan kriteria sangat praktis dari angket respon siswa, serta mendapatkan rerata skor keseluruhan 96% dari 100% dengan kriteria sangat praktis dari angket respon guru pada uji coba lapangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

5. Referensi

- Anwar, A. S., Sutisna, A., Fadilah, E. Rizeqia, Salam, D. A., Marissa, I., Nugraha, A., Fitriyani, Y., Heriyana, T., & Nurfirdaus, N. (2025). *Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Asmitasari Manik, L., & Harfiani, R. (2024). *Utilization Of Focusky Media In Islamic Religion Education Learning (Study Analysis At Smp Negeri 3 Sidikalang)*. <https://doi.org/10.17509/Mimbardik.V9i2>
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Fitriasari, A., Nurfirdaus, N., Salam, D. A., Stkip, P. P., & Kuningan, M. (2024). Kinerja Guru Bersertifikat Pendidik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 679–689.
- Furi, S. Y., Saloko, A., & Mentimeter, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Mentimeter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sma Plus Merdeka Soreang Kata Kunci*. <https://mentimeter.com>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.40>
- Hikman. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Focusky Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas Viii Mts Al-Wa'id Samarinda*.
- Husna, A., Nawir, M., & Sida, S. C. (2024). Pengaruh Aplikasi Focuskypada hasil Belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekertisiswa. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533. <https://doi.org/10.31764/Jmm.V6i1.6462>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), 155–164.
- Nurfirdaus, N., Usamah, A., & Sutisna, A. (2019). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Application Of Thecooperative Model Snowball Throwing To Improve Social Studies Learning Outcomes*. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabup*

- Aten Semarang*. 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Putri, A. U. (2022). *Buku Ajar Pancasila*. <https://www.researchgate.net/publication/369908420>
- R Husin, V. E., & Darsono, T. (2018). Physics Communication Integrasi Kearifan Lokal Rumah Umekbubu Dalam Bahan Ajar Materi Suhu Dan Kalor Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sma Info Artikel. In *Phys. Comm* (Vol. 2, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/pc>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Rahmayanti, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Journal Evaluation In Education (Jee)*, 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.37251/jee.v1.i2.44>
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd*.
- Sa'diyah, H., Alfiah, H. Y., Ar, Z. T., & Nasaruddin. (2020). Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma. *Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(September), 1167–1173.
- Tenriawaru, A., Nawir, M., & Adam, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Focusky Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa*. 3(1), 24–34.
- Wahid, A. (2018). *Volume V Nomor 2 Maret 2018 Istiqra' Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance Of Learning Media In Improving Student Learning Achievements)*.
- Widyastuti, S. R. (2022). *Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama*.
- Yunitasari, I., Aini, M., & Nurul, H. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Ipa “Radiasi” Berbantuan Software Focusky Untuk Memfasilitasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 261–267. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.119>