



PENGUATAN KARAKTER SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA PPT INTERAKTIF

Uci Ulfa Nur'afifah¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi

Surel: uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id

Abstract: This research aims to analyze the strengthening of the character of 3rd grade elementary school students in learning Indonesian through the use of interactive PowerPoint (PPT) media. The method used is literature study, which involves reviewing various reference sources related to learning media, student character development, and the effectiveness of using interactive PPT. The research results show that interactive PPT media is able to support student character development, such as responsibility, discipline and self-confidence, because it is attractive and motivates students to be more active in the learning process. This media also allows for more structured and interactive learning, thereby encouraging students to understand the material more deeply. Therefore, the use of interactive PPT is recommended as an alternative media in learning Indonesian based on character strengthening.

Keyword: Character Strengthening, Indonesian Language Learning, Interactive PPT Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penguatan karakter siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media PowerPoint (PPT) interaktif. Metode yang digunakan adalah studi literatur, yang melibatkan penelaahan berbagai sumber referensi terkait media pembelajaran, pengembangan karakter siswa, dan efektivitas penggunaan PPT interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PPT interaktif mampu mendukung pengembangan karakter siswa, seperti tanggung jawab, disiplin, dan rasa percaya diri, karena sifatnya yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih terstruktur dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk memahami materi lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan PPT interaktif direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis penguatan karakter.

Kata Kunci: Penguatan Karakter, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Media PPT Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah pilar penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh (Maunah, 2015). Tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan akademik, pendidikan karakter juga berfokus pada pembentukan nilai-nilai moral, etika, dan kepribadian yang kuat. Dalam hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya integrasi pendidikan karakter dalam seluruh aspek pembelajaran (Ansyah, 2023; Sanyata et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang relevan untuk penguatan karakter adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini bukan hanya bertujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan kedisiplinan (Subandiyah, 2015). Melalui berbagai aktivitas pembelajaran, siswa tidak hanya belajar memahami bahasa, tetapi juga menginternalisasi pesan-pesan moral yang terkandung dalam teks, cerita, atau puisi yang dipelajari (Rozi et al., 2024; Wicaksono, 2014).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, integrasi nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti analisis cerita rakyat, diskusi makna puisi, atau eksplorasi teks deskriptif (Samsiyah & SD, 2016; Sari et al., 2023). Bahasa Indonesia memiliki keunikan karena secara alami memuat nilai-nilai moral yang dapat dihubungkan langsung dengan kehidupan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengarahkan siswa untuk merenungkan isi teks dan mengaitkannya dengan pengalaman

pribadi mereka (Ansyah, Ardhita, Rahma, et al., 2024; I. K. Putri, 2024). Metode ini memungkinkan siswa memahami pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengalaman siswa, tetapi juga membantu membentuk kebiasaan positif yang menjadi dasar pembentukan karakter yang kokoh (Rambe, 2024).

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mendukung pendidikan karakter (Agus & Paula, 2024). Media pembelajaran berbasis digital kini semakin diminati oleh pendidik karena menawarkan fleksibilitas dan inovasi dalam penyampaian materi. Salah satu media yang sangat potensial digunakan adalah PowerPoint interaktif. PPT interaktif memungkinkan penyampaian materi secara dinamis melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi (Ansyah & Mailani, 2024; Jazuli et al., 2017). Teknologi ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan elemen interaktif dalam PPT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Mattawang & Syarif, 2023).

PowerPoint interaktif memiliki banyak keunggulan dalam mendukung pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Erisa et al (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Melalui tampilan yang menarik, PPT dapat mengubah pembelajaran yang biasanya monoton menjadi lebih menarik. Dalam konteks

pendidikan karakter, media ini memberikan peluang untuk menyisipkan nilai-nilai moral ke dalam materi ajar secara halus namun efektif (Alatas et al., 2024). Sebagai contoh, cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk visual menarik dengan tambahan audio yang sesuai dapat memudahkan siswa memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Dengan cara ini, nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran dapat ditanamkan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Fadlillah, 2016; Salsabilla et al., 2024).

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan PPT interaktif dalam pembelajaran menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media interaktif secara efektif (Naufal & Pratiwi, 2024). Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai, sehingga diperlukan pelatihan yang intensif untuk mendukung integrasi teknologi ini. Selain itu, akses terhadap perangkat teknologi yang memadai juga menjadi masalah di banyak sekolah, terutama di daerah terpencil (Susianita & Riani, 2024). Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, potensi media interaktif seperti PPT sulit dioptimalkan. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan pihak terkait sangat dibutuhkan untuk memastikan implementasi teknologi dalam pendidikan berjalan dengan baik (Marpaung, 2024).

Sayangnya, penelitian yang secara spesifik meneliti dampak penggunaan PPT interaktif terhadap penguatan karakter siswa masih terbatas, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini membuka peluang besar bagi para

pendidik dan peneliti untuk mengeksplorasi lebih jauh hubungan antara media pembelajaran digital dan pendidikan karakter (Zebua, 2023). Kajian literatur dapat menjadi langkah awal untuk mengidentifikasi potensi, kekuatan, dan tantangan dalam penggunaan PPT interaktif. Dalam konteks pendidikan karakter, penting untuk memahami bagaimana media ini dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ansyah & Salsabilla, 2024b; Harahap et al., 2024).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar, PPT interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi yang mengandung nilai-nilai karakter. Sebagai contoh, cerita rakyat yang kaya akan pesan moral dapat disajikan dalam bentuk visual yang menarik, dilengkapi dengan suara latar yang menggambarkan suasana cerita (Setiyawan et al., 2022). Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami cerita, tetapi juga menghayati pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Guru juga dapat menyisipkan pertanyaan reflektif atau aktivitas interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan mereka (N. K. H. R. Putri, 2024). Proses ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari (Ansyah & Salsabilla, 2024a).

Motivasi belajar siswa juga dapat meningkat melalui penggunaan PPT interaktif. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan, mereka cenderung lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran (Mars & Wathon, 2019). Antusiasme ini membuka peluang lebih

besar untuk menyampaikan pesan-pesan moral secara implisit melalui materi yang disajikan. Dengan kombinasi pembelajaran yang menarik dan materi bermuatan nilai-nilai karakter, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan akademik sekaligus kepribadian yang baik secara bersamaan (Febriana, 2021).

Untuk memastikan efektivitas penggunaan PPT interaktif dalam penguatan karakter, evaluasi dan refleksi menjadi langkah penting yang harus dilakukan oleh guru. Guru perlu mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media ini dan menganalisis hasil belajar untuk menentukan apakah nilai-nilai karakter yang diajarkan berhasil dipahami oleh siswa (Aprianto & Wahyudi, 2023). Evaluasi yang komprehensif akan membantu guru memperbaiki dan meningkatkan metode pengajaran mereka di masa mendatang. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat terus berkembang menjadi lebih baik (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024).

Secara keseluruhan, PPT interaktif memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang mendukung pendidikan karakter siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Jika digunakan dengan tepat, PPT interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk mengintegrasikan

pendidikan karakter dalam sistem pendidikan dasar di Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode studi literatur (*library research*), yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai literatur terkait topik penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media PowerPoint (PPT) interaktif. Pendekatan ini dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menggali berbagai wawasan teoretis dan empiris dari sumber-sumber terpercaya. Sugiyono (2013) menyebutkan bahwa studi literatur merupakan metode yang efektif untuk merumuskan konsep atau strategi berdasarkan data sekunder yang telah tersedia, sehingga cocok digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang memerlukan analisis mendalam terhadap berbagai perspektif. Dalam penelitian ini, metode studi literatur diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang potensi PPT interaktif dalam mendukung pendidikan karakter.

Bahan penelitian terdiri dari berbagai jenis literatur, termasuk jurnal ilmiah, artikel, buku, dan dokumen resmi yang relevan. Literatur tersebut mencakup kebijakan pendidikan yang membahas penguatan karakter, penelitian tentang efektivitas media PPT interaktif, serta strategi pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan bahan dilakukan dengan mempertimbangkan kredibilitas dan relevansi, di mana publikasi yang diambil berasal dari 10 tahun terakhir untuk memastikan informasi yang terkini. Langkah ini penting untuk menghindari bias akibat penggunaan data yang sudah usang atau kurang relevan

dengan konteks saat ini. Dengan sumber literatur yang bervariasi, penelitian ini mampu mengeksplorasi berbagai sudut pandang dan menghasilkan sintesis yang komprehensif.

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, yang dilakukan dengan menelusuri literatur dari berbagai database online seperti Google Scholar, Sinta, dan ScienceDirect. Kata kunci seperti "penguatan karakter," "PPT interaktif," "pembelajaran Bahasa Indonesia," dan "pendidikan dasar" digunakan untuk mempersempit pencarian agar relevan dengan topik penelitian. Proses ini melibatkan seleksi awal terhadap judul dan abstrak, diikuti dengan pemeriksaan menyeluruh terhadap isi literatur yang dipilih. Dengan strategi penelusuran yang sistematis, penelitian ini memastikan bahwa hanya literatur yang memiliki relevansi tinggi terhadap topik yang dianalisis lebih lanjut.

Tahap kedua adalah analisis data, yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis konten (content analysis) sebagaimana disarankan oleh Krippendorff (2018). Teknik ini memungkinkan pengkajian literatur berdasarkan tema dan konsep utama yang relevan dengan penelitian, seperti efektivitas PPT interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar dan integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis dilakukan secara mendalam untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan kesenjangan dalam literatur yang tersedia. Hasil dari tahap ini membantu menyusun kerangka konseptual yang menjadi dasar sintesis data pada tahap berikutnya.

Sintesis data merupakan tahap terakhir dalam metode penelitian ini, di mana informasi yang diperoleh dari

berbagai sumber dirangkum untuk menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi praktis. Dalam tahap ini, fokus diberikan pada pengintegrasian temuan-temuan yang mendukung penggunaan PPT interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif untuk penguatan karakter siswa. Informasi dari berbagai sumber dipadukan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang cara PPT interaktif dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, sintesis ini juga mempertimbangkan implikasi praktis bagi guru, seperti strategi desain PPT yang efektif dan cara menyisipkan nilai-nilai karakter ke dalam materi ajar.

Melalui tahapan-tahapan yang sistematis, penelitian ini menghasilkan kontribusi yang signifikan dalam memahami peran media PPT interaktif dalam pendidikan karakter siswa. Metode studi literatur memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pendekatan yang relevan dan inovatif berdasarkan temuan-temuan yang telah ada. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pendidik, khususnya dalam mendesain pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membentuk karakter siswa. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan praktik pendidikan yang lebih holistik dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis literatur, penggunaan media PowerPoint (PPT) interaktif terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penguatan karakter siswa, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas

III Sekolah Dasar. Media ini memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis melalui integrasi elemen visual, audio, dan animasi. Dengan desain yang interaktif, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi akademik, tetapi juga berkesempatan untuk menginternalisasi nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan pengembangan karakter mereka (Umamy et al., 2024). Misalnya, PPT interaktif dapat menyajikan cerita atau ilustrasi yang mencerminkan pentingnya kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif (Ansyah, Salsabilla, & Mailani, 2024; Nugroho et al., 2022).

Selain itu, PPT interaktif memungkinkan guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam berbagai jenis materi pembelajaran, seperti teks narasi atau deskripsi. Dengan menyajikan cerita bermuatan pesan moral melalui PPT, siswa dapat mengenal dan memahami nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membentuk pola pikir dan perilaku yang positif. Seperti yang diungkapkan oleh Leo Agung (2012), penyampaian pesan moral melalui media interaktif membuat siswa lebih mudah memahami hubungan antara pembelajaran akademik dan pengembangan karakter. Dengan demikian, penggunaan PPT interaktif berperan sebagai sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran holistik, di mana siswa tidak hanya berkembang secara intelektual tetapi juga secara

emosional dan sosial, didukung oleh Umkabu (2023).

Interaksi dengan media PowerPoint interaktif secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi kelompok, permainan interaktif, atau tugas berbasis multimedia (Wibowo, 2023). Partisipasi aktif ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Anwari et al (2021) menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu internalisasi karakter positif melalui kegiatan yang kontekstual. Hal ini berarti bahwa siswa tidak hanya belajar tentang isi materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam kehidupan nyata (Asmara, 2019).

Selain itu, penggunaan PPT interaktif juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Penyajian materi melalui visual dan audio yang terstruktur membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah (Azhar et al., 2024). Sebagai contoh, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, PPT interaktif yang dirancang dengan narasi bertahap memandu siswa untuk memahami teks secara lebih mendalam dan sistematis. Tidak hanya itu, media ini juga memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja keras, dan kedisiplinan, yang disampaikan melalui pesan moral dalam materi. Pesan-pesan ini, yang disampaikan secara konsisten, berkontribusi pada pembentukan

karakter siswa secara berkelanjutan (Cahaya et al., 2024).

Pendekatan penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sangat sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang diungkapkan oleh Piaget (Supardan, 2016). Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, di mana mereka terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi dan refleksi. PPT interaktif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses konstruktif ini dengan menghadirkan tugas reflektif, permainan edukasi, dan pertanyaan terbuka (Iskandar et al., 2023). Elemen-elemen tersebut tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kritis, tetapi juga memberikan tanggung jawab kepada mereka dalam mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Dengan demikian, pendekatan ini memperkuat kemampuan kognitif siswa melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan bermakna (Asmara, 2019).

Di samping penguatan kognitif, PPT interaktif juga berperan dalam mengembangkan aspek afektif siswa. Media ini mampu mengintegrasikan elemen visual dan cerita inspiratif yang menggugah perasaan siswa terhadap nilai-nilai kemanusiaan, seperti empati dan kerja sama. Sebagai contoh, sebuah PPT yang menyajikan ilustrasi kehidupan sehari-hari dapat menampilkan situasi yang mengajarkan pentingnya membantu sesama atau memahami kebutuhan orang lain. Hal ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral secara lebih mendalam. Munir (2020) menjelaskan bahwa pendekatan visual yang emosional ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai

karakter, sehingga membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepedulian sosial yang tinggi (Azizah et al., 2024).

Keberhasilan integrasi nilai-nilai karakter melalui media PowerPoint interaktif sangat bergantung pada desain yang sesuai dengan usia dan kebutuhan siswa. Elemen seperti animasi, suara, dan warna yang menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, tetapi penggunaannya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif mereka (Kamila & Wathon, 2021). Media yang terlalu kompleks dapat menyebabkan kebingungan, sementara desain yang terlalu sederhana mungkin tidak cukup menarik atau menantang. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan bahwa PPT interaktif dirancang secara seimbang, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa. Desain yang efektif akan mendukung pembelajaran yang bermakna sekaligus memfasilitasi penguatan karakter siswa melalui pengalaman belajar yang menarik dan relevan (Intaniasari et al., 2022).

Namun, tantangan dalam implementasi PPT interaktif tidak dapat diabaikan, terutama terkait keterbatasan keterampilan teknologi di kalangan guru. Ali et al (2024) mengungkapkan bahwa banyak guru belum memiliki kompetensi yang cukup untuk merancang dan memanfaatkan PPT interaktif secara optimal. Kendala ini berpotensi mengurangi efektivitas media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menggunakan PPT interaktif. Selain itu, dukungan teknis dari pihak sekolah, seperti penyediaan perangkat lunak yang

memadai dan akses internet yang stabil, juga menjadi faktor penting agar guru dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk mendukung pembelajaran dan penguatan karakter siswa (Rizal, 2023).

Fasilitas teknologi di sekolah merupakan salah satu faktor penentu utama dalam keberhasilan implementasi media PowerPoint interaktif. Sekolah yang memiliki akses terbatas terhadap perangkat seperti komputer, proyektor, atau koneksi internet cenderung menghadapi tantangan signifikan dalam mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi ini. Hal ini dapat menghambat efektivitas PPT interaktif dalam mendukung pembelajaran dan penguatan karakter siswa (Amelia, 2023). Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan kolaborasi yang erat antara pemerintah, pihak sekolah, dan masyarakat. Pemerintah dapat memberikan dukungan berupa bantuan perangkat teknologi dan pelatihan bagi guru, sementara masyarakat dapat berkontribusi melalui program donasi atau inisiatif komunitas untuk meningkatkan infrastruktur sekolah. Dengan sinergi yang baik, hambatan fasilitas dapat diminimalkan, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang inovatif ini (Romadona & Arif, 2021).

Dalam konteks penguatan karakter, PPT interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi akademik tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter siswa secara holistik. Melalui elemen visual, audio, dan cerita bermakna yang terkandung dalam materi, siswa tidak hanya belajar memahami konsep tetapi juga diajak untuk merefleksikan nilai-nilai kehidupan (Wathon, 2019). Misalnya, cerita yang

disajikan dalam PPT dapat mengandung pesan tentang kerja sama, empati, atau tanggung jawab, yang kemudian dapat diinternalisasi oleh siswa dalam perilaku sehari-hari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif tetapi juga mencakup pengembangan afektif dan moral, menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna dan relevan untuk pembentukan karakter siswa (Ului, 2023).

Penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak yang signifikan tidak hanya pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga pada pembentukan sikap positif siswa. Media ini memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan (Andriyani et al., 2024). Dengan elemen visual, animasi, dan narasi yang terintegrasi, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain menyampaikan materi akademik, PPT interaktif juga dapat memuat nilai-nilai moral yang relevan, seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, yang secara tidak langsung membantu siswa mengembangkan karakter positif dalam kehidupan sehari-hari (Rukiyati et al., 2014).

Sebagai media pembelajaran, PPT interaktif memiliki kemampuan untuk menjembatani konsep-konsep akademik dengan pengalaman dan konteks kehidupan nyata siswa. Cerita atau ilustrasi dalam PPT yang mengangkat tema kerja sama, misalnya, dapat mendorong siswa untuk menerapkan nilai tersebut dalam kegiatan kelompok di kelas, seperti diskusi atau proyek bersama (Lubis, 2018). Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan, tetapi juga

meninggalkan dampak jangka panjang pada penguatan karakter siswa. Dengan integrasi nilai-nilai kehidupan dalam pembelajaran, PPT interaktif menjadi alat strategis untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pembentukan karakter holistik (Sarah et al., 2024).

Dalam menghadapi tantangan implementasi, pengembangan media PPT interaktif memerlukan pendekatan kolaboratif yang melibatkan seluruh pihak terkait, yaitu guru, siswa, dan pemangku kepentingan lainnya. Guru harus diberikan pelatihan untuk merancang materi yang tidak hanya menyampaikan informasi akademik, tetapi juga dapat menginspirasi dan mendorong perkembangan karakter siswa (Ahmadi, 2017). Selain itu, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menggunakan media ini secara kreatif, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi yang lebih aktif. Dengan pendekatan ini, PPT interaktif tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sarana untuk merangsang kreativitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Metalin et al., 2020).

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tetap menghadapi tantangan yang perlu diatasi. Namun, kombinasi antara elemen visual, audio, dan narasi moral dalam media ini telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang kaya dan mendalam, khususnya dalam penguatan karakter siswa. Oleh karena itu, langkah-langkah strategis seperti pelatihan berkelanjutan untuk guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah harus terus dikembangkan. Dengan demikian, PPT interaktif dapat diimplementasikan secara lebih luas dan

berkelanjutan, memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan karakter siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis literatur, penggunaan media PowerPoint (PPT) interaktif terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam penguatan karakter siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Melalui elemen visual, suara, dan animasi, PPT interaktif dapat menyampaikan pesan moral yang terkait dengan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang kaidah bahasa tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan PPT interaktif dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan keterampilan teknologi di kalangan guru dan akses terhadap infrastruktur teknologi di sekolah. Oleh karena itu, untuk memastikan keberhasilan implementasinya, diperlukan pelatihan guru secara berkelanjutan serta peningkatan fasilitas teknologi di sekolah. Dengan langkah-langkah strategis ini, PPT interaktif dapat diimplementasikan secara lebih efektif, memberikan dampak positif yang lebih besar dalam pembentukan karakter siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, S. G., & Paula, A. J. D. (2024). Merdeka Belajar Di Era Digital Dan Tantangannya Dalam Pendidikan Karakter. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 7(1), 59–71.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Alatas, M. A., Effendy, M. H., Desiana, A. Y., & Nisa, H. H. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Muatan Lokal Bahasa Madura di MI Kabupaten Pamekasan: Pendekatan Ekologis dalam Pendidikan Karakter dan Budaya. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 363–375.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahril, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansyah, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Diterima pada : 27 November 2024; Disetujui pada : 25 Desember 2024; Dipublikasi pada : 26 Desember 2024

- melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024a). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ARZUSIN*, 4(6), 1240–1258.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024b). THE APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE THE CRITICAL THINKING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 170–177.
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2024). The Role of Local Culture in North Sumatra in Improving Mathematical Ability in the Learning of Space Shapes for 5th Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–154.
- Anwari, A. M., Kholik, N., S Pd I, M. S. I., Mainuddin, M. P. I., Umami, R., Putri, R., & Rahayu, R. (2021). *Strategi Pembelajaran: orientasi standar proses pendidikan*. EDU PUBLISHER.
- Aprianto, D., & Wahyudi, A. (2023). Integrasi manajemen kurikulum, pengembangan profesional guru, dan teknologi pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 4414–4424.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Azhar, M., Wahyudi, H., & Yolanda, D. (2024). Integrasi Teknologi dalam Buku Ajar: Menyongsong Keterampilan Abad 21. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 43–55.
- Azizah, W. A., Kiptiyah, S. M., & Arahman, D. P. (2024). *Program Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan dan Pengembangan Karakter Siswa SD*. Reativ Publisher.
- Cahya, D. E., Susanto, E., & Sanusi, A. R. (2024). Peran Guru Pendidikan Pancasila sebagai Motivator dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa SMPN 3 Karawang Barat. *Journal of Education Research*, 5(4), 4410–4417.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dalam mata pelajaran pai dan budi pekerti untuk sekolah dasar. *FONDATIA*, 7(1), 123–135.
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif Di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN.”*
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi guru*. Bumi aksara.
- Harahap, S., Pambudi, S., & Nugraha, F. (2024). Antara Tradisi dan

- Transformasi: Menjelajahi Peran Mata Kuliah Kepribadian dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Di Era Globalisasi. *Masagi: Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 21–38.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual pada siswa sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Iskandar, A., Aimang, H. A., Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65.
- Kamila, I., & Wathon, A. (2021). Pengembangan Media Rumah Pelangi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 118–139.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Leo Agung, S. (2012). Pengembangan model pembelajaran sejarah sma berbasis pendidikan karakter di solo raya. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(4), 412–426.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Samudra Biru.
- Marpaung, R. W. (2024). Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 550–558.
- Mars, E., & Wathon, A. (2019). Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 48–65.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42.
- Maunah, B. (2015). Implementasi pendidikan karakter dalam pembentukan kepribadian holistik siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1).
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan media pembelajaran Powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Naufal, M. A., & Pratiwi, A. C. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi AI untuk Pengembangan Media Pembelajaran dan Evaluasi di Kabupaten Jenepono. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 205–211.

- Nugroho, S. A., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2022). Developing powerpoint-based interactive multimedia of mathematics learning multiples and factors materials for elementary school. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2), 411–420.
- Putri, I. K. (2024). *Analisis Problematika Membaca Pemahaman dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas IV di MI Islamiyah Degayu 01 Pekalongan*. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Putri, N. K. H. R. (2024). Implementasi Literasi Pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 4(1), 229–238.
- Rambe, N. (2024). Strategi Guru Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Spiritual Bagi Siswa. *Analysis*, 2(2), 241–249.
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28.
- Romadona, E. P., & Arif, S. (2021). Dampak Pergeseran Paradigma Pembelajaran Terhadap Psikologis Guru Dan Siswa Masa Pandemi Covid-19. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 1–14.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Rukiyati, R., Sutarini, Y. C. N., & Priyoyuwono, P. (2014). Penanaman nilai karakter tanggung jawab dan kerja sama terintegrasi dalam perkuliahan ilmu pendidikan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2).
- Salsabilla, T., Ansya, Y. A., Siregar, Y. D., Agustina, S., Munthe, A. C., Ronauli, A., & Ginting, A. P. (2024). ANALISIS NILAI KEDISIPLINAN SISWA DI UPT SD NEGERI 060796 MEDAN. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 12–21.
- Samsiyah, N., & SD, S. P. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Sanyata, Y. P. D., Aulia, Y., Ardiansyah, L., Karisima, N. N. P., & Kurniawan, A. A. (2024). Strategi Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 2(1), 108–114.
- Sarah, C. R., Sugiman, S., & Munahefi, D. N. (2024). Pembelajaran Matematika dalam Mengintegrasikan Nilai Karakter di Era Kurikulum Merdeka Technology Society 5.0. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 16–23.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN

- STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Setiyawan, D., Lukitasari, E. H., & Yulianto, A. (2022). *Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman*. Universitas Sahid Surakarta.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).
- Susianita, R. A., & Riani, L. P. (2024). Pendidikan Sebagai Kunci Utama Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Ke Dunia Kerja Di Era Globalisasi. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1–12.
- Ului, L. (2023). Inovasi Dalam Penilaian Pendidikan Agama Kristen Dalam Mendorong Kreativitas Dan Pemahaman Mendalam. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 114–129.
- Umamy, E., Kristiawan, I., & Efendiy, K. (2024). *MEMBANGUN KREATIVITAS: Peran Karakter, Motivasi, dan Lingkungan Belajar*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Umkabu, T. (2023). Strategi Pembelajaran Experiential Learning terhadap Peningkatan Akademik Siswa di SD Muhammadiyah Abepura. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 459–468.
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Nalar Siswa Dengan Pembelajaran Animasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 1–17.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Garudhawaca.
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>