



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “EDUQUIZ” BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT UNTUK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR ISLAM DARUL MUTTAQIEN**

**Triana Wahyu Rahmawati<sup>1\*</sup>, Sholehuddin<sup>2</sup>**

<sup>1\*2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Sosial  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

\*Email: [trianawahyu02@gmail.com](mailto:trianawahyu02@gmail.com), [sholehuddin@umj.ac.id](mailto:sholehuddin@umj.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4091>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDI Darul Muttaqien. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Dengan tahap (1) Analisis, menganalisis kebutuhan media interaktif berbasis offline, (2) Desain, merancang media menggunakan *PowerPoint*, (3) Pengembangan, pembuatan media dari rancangan yang dibuat, (4) Implementasi, uji coba pada peserta didik kelas V dengan hasil sangat praktis, (5) Evaluasi, menyempurnakan produk berdasarkan masukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Juga dilakukan uji kepraktisan yang dilakukan dengan pengisian respon kelompok kecil terdiri dari 7 peserta didik, kelompok besar terdiri dari 15 peserta didik, dan respon dari guru kelas. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa kevalidan dari ahli bahasa adalah 100% (Sangat Valid), hasil dari ahli materi adalah 86% (Sangat Valid), dan hasil dari ahli media adalah 97% (Sangat Valid). Hasil respon kelompok kecil, kelompok besar, dan guru kelas mendapat skor sebesar 98% yang dapat diartikan bahwa Sangat Praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran EduQuiz Sangat Valid dan Sangat Praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, EduQuiz, Pendidikan Pancasila

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek fundamental yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan manusia sejak dini hingga dewasa. Proses pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan kepribadian dan pengembangan potensi individu berdasarkan nilai budaya dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Pendidikan memberikan arah, tujuan, dan makna hidup, serta menjadi bekal utama bagi manusia dalam menghadapi dinamika kehidupan. Proses ini berlangsung sepanjang hayat, baik secara formal, nonformal, maupun informal, sehingga mampu memberikan pengaruh positif bagi perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan strategis adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Raichanah dan Najicha (2023: 123) Pendidikan Pancasila pada dasarnya adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang fokus pada penyelerasan ideologi Pancasila ke dalam individu peserta didik agar menjadi warga negara Indonesia yang berkualitas. Pendidikan ini berfungsi menanamkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban warga negara, membangun kesadaran berbangsa dan bernegara, serta menginternalisasi nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara. Karena peran penting tersebut, Pendidikan Pancasila diberikan sejak jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dewi & Sadiyah (2022: 9940) juga berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pelajaran yang wajib dimulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila sangat diharapkan dapat meningkatkan perkembangan nilai-nilai, moral, sikap dan perilaku peserta didik. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki kecerdasan, keterampilan, serta akhlak mulia sesuai dengan



prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila berkontribusi dalam membangun generasi yang berkompeten, berkarakter, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Zdikrillah et al (2025: 2523) sekolah merupakan sarana untuk siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan pengembangan keterampilan dalam kegiatan belajar. Selain itu, sekolah juga memberikan pendidikan moral dan etika sehingga dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang baik bagi siswa. Oleh karena itu, sekolah sebagai pusat pendidikan harus bisa melakukan fungsinya dengan baik sehingga dapat membentuk generasi penerus bangsa. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan dukungan berbagai komponen, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Menurut Cahyadi (2019: 3), media pembelajaran ialah perangkat, alat bantu, dan penghubung saat menyebarkan pesan tertentu. Media pembelajaran mampu mendorong pikiran, emosi, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik selama proses pendidikan berlangsung.

Fungsi media pembelajaran adalah menjadi sarana dalam memberikan pengalaman visual untuk merangsang keinginan belajar peserta didik dan memudahkan persepsi pada suatu yang rumit menjadi mudah dan media pembelajaran berfungsi untuk memperkuat daya ingat dan tumpuan materi pembelajaran peserta didik Bahij & Santi (2017: 50).

Menurut Sholehuddin & Wardhani (2021: 12) lembaga Pendidikan atau sekolah memiliki peran strategis dalam membentengi peserta didik dengan kemampuan atau keterampilan yang membuatnya tidak ketinggalan zaman. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 8 Januari 2025, di Sekolah Dasar Islam Darul Muttaqien menemukan bahwa sekolah sudah mempunyai teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti proyektor, layar proyektor, *speaker*, *wifi* dan lain-lain. Namun terdapat kendala yang ditemukan yaitu jaringan internet di sekolah tidak terlalu stabil, sehingga membuat guru kesulitan menggunakan media pembelajaran daring. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar yang terlihat bosan, tidak fokus, mengobrol dengan teman, dan asyik sendiri. Hal ini terjadi saat guru sedang menyampaikan pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Menghormati Keragaman di Indonesia.

Oleh sebab itu perlu adanya suatu gerakan untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan membuat inovasi pada pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif. Menurut Arsyad (2023: 74-76) banyak faktor yang harus dipertimbangkan saat menentukan pemakaian media pembelajaran, Pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan tujuan dan isi materi, mudah digunakan guru, serta sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan peserta didik. Media tidak perlu mahal, namun tetap memenuhi syarat ketahanan, kepraktisan, serta mengikuti ketentuan teknis agar dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan upaya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Arianto, Aganmar, Pratakumbayan, Maharani, Manullang, dkk. (2025) mengembangkan media berbasis aplikasi Quizizz yang terbukti mampu menarik minat belajar peserta didik. Namun, media tersebut memiliki kelemahan karena memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga kurang sesuai bagi sekolah yang memiliki keterbatasan jaringan. Penelitian lain oleh Sartika, Arni, Lolita & Sukma (2024) serta Prambudi, Maruti, & Prawido (2023) berhasil mengembangkan media interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint*, tetapi penggunaannya masih mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan di luar media sehingga umpan balik tidak dapat diperoleh secara otomatis.

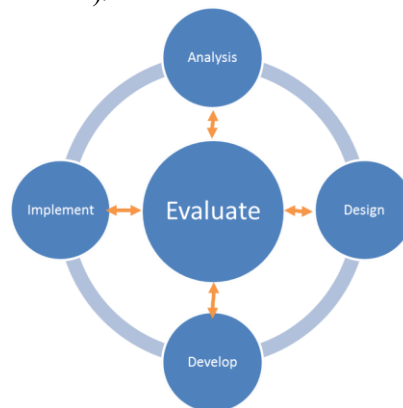
Berdasarkan hasil kajian tersebut, terdapat kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa ketergantungan pada jaringan internet, tetap interaktif, serta mampu memberikan umpan balik otomatis. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pengembangan media EduQuiz berbasis *Microsoft PowerPoint* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Islam Darul Muttaqien. Media ini diharapkan mampu meningkatkan



keterlibatan peserta didik, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membantu guru dalam melaksanakan evaluasi secara instan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2017: 297), metode Research and Development (R&D) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini yaitu di SDI Darul Muttaqien yang terletak di DKI Jakarta, Petukangan Utara, Kecamatan Pesanggrahan, Kabupaten Jakarta Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SDI Darul Muttaqien Jakarta Selatan yang terdiri dari 15 peserta didik sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah bagaimana kepratisan media pembelajaran EduQuiz berbasis *Microsoft Powerpoint*. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap pengembangan meliputi: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi).



**Gambar 1 Pengembangan Model ADDIE**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan pengisian angket. Pada akhir pengembangan peneliti mengambil data sesuai pada tahapan. Setelah melakukan pengumpulan data yang dimana dilakukan observasi sebelumnya, selanjutnya dilakukan analisis data. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah data kuantitatif yang berisikan penilaian kualitas produk yang didapat dari angket validasi para ahli, juga uji kepraktisan peserta didik. Data kuantitatif dilakukan dengan penskoran dengan menggunakan skala *likert*. Sedangkan, data kualitatif berisikan saran dan kritik yang diberikan ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$  = jumlah total jawaban respon dalam 1 item

$\sum xi$  = jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilang konstanta

Setelah didapatkan hasil persentase, angka tersebut diklasifikasikan ke dalam kualifikasi tingkat kevaliditasan produk menurut Akbar (2017) sebagai berikut:



**Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Validitas**

Presentase (100%)	Tingkat Kevalidan
85,01 – 100,00	Sangat Valid
70,01 – 85,00	Valid
50,01 – 70,00	Kurang Valid
01,00 – 50,00	Tidak Valid

Adapun tahap kepraktisan pendidik dan peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar persentase

Tse = jumlah total jawaban respon

Tsh = jumlah total skor jawaban maksimal

100 = bilang konstanta

Usai hasil didapatkan, angka tersebut diklasifikasikan ke dalam kualifikasi tingkat kepraktisan produk menurut Akbar (2017) seperti dibawah ini:

**Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan**

Presentase (100%)	Tingkat Kevalidan
85,01 – 100,00	Sangat Valid
70,01 – 85,00	Valid
50,01 – 70,00	Kurang Valid
01,00 – 50,00	Tidak Valid

Data penelitian yang diperoleh dan dianalisis kemudian ditepatkan sesuai dengan kriteria masing-masing. Jika terdapat data yang kurang dalam kriteria yang diinginkan maka dilakukan perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDI Darul Muttaqien yang terletak di DKI Jakarta, Petukangan Utara, Kecamatan Pesanggrahan, Kabupaten Jakarta Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2025. Berikut adalah uraian berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE:

#### a. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap awal yang dilaksanakan peneliti guna mengembangkan media pembelajaran. Tujuan atas tahap ini guna melihat dan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang dibutuhkan di lapangan. Dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan, pada kelas V yang berada di lantai 3 tidak mendapat jaringan internet yang lancar, sehingga guru tidak dapat memakai media pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut menurunkan tingkat keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Berlandaskan hal itu, membuat peneliti akan membuat pengembangan produk atau media pembelajaran dengan fungsi membantu guru guna menarik perhatian peserta didik. Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis kurikulum, berdasarkan hasil observasi dan uji coba lapangan, diketahui bahwa pembelajaran di SD Islam Darul Muttaqien, khususnya pada kelas V, telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, menumbuhkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, serta mendorong pemahaman kontekstual melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil uji coba penggunaan media *EduQuiz* menunjukkan bahwa media ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Media dikembangkan sesuai capaian pembelajaran dan dirancang agar memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui kuis interaktif yang disertai gambar, warna, suara, dan umpan balik langsung. Hal ini membantu siswa memahami nilai-nilai keragaman dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

#### b. *Design* (Desain)

Rancangan media pembelajaran pada tahap ini masih bersifat abstrak dan disusun melalui beberapa tahapan. Pertama, pemilihan materi dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik peserta



didik serta tuntutan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, desain materi dituangkan ke dalam soal interaktif yang disusun berdasarkan kisi-kisi capaian pembelajaran dengan variasi level kognitif mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), hingga menganalisis (C4) sesuai Taksonomi Bloom. Ketiga, desain media dirancang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dari sisi instruksional, materi disusun berdasarkan capaian Kurikulum Merdeka dengan tujuan yang jelas serta variasi soal sesuai tingkat kognitif. Dari aspek visual, tampilan dibuat menarik dengan warna kontras, font sederhana, dan ilustrasi relevan sehingga mudah dipahami. Media juga dilengkapi animasi sederhana dan audio ringan agar tidak membebani siswa. Navigasi disediakan dalam bentuk tombol yang jelas dan interaktif sehingga mudah digunakan, sementara bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai usia peserta didik. Selain itu, media dilengkapi dengan fitur *feedback* berupa respon langsung pada jawaban benar atau salah untuk memperkuat pemahaman siswa.

#### c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini mulai menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang dirancang. Tahap ini berisikan proses atau langkah pembuatan serta pengujian media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah pembuatan media EduQuiz, dilakukan uji validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Saran dan masukan yang diterima oleh peneliti akan dijadikan sebagai acuan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi para Ahli**

No.	Validator	Keterangan	
		Skor (%)	Kategori
1.	Ahli Media	97%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	86%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel di atas validasi produk dilaksanakan 3 orang, antara lain ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Validitas produk diperoleh melalui hasil penilaian angket dari para ahli, yang mencakup beberapa aspek tertentu. Untuk penilaian bahasa mencakup unsur kebahasaan dan aspek tata bahasa. Penilaian materi termuat unsur kedalaman materi. Adapun penilaian media terdapat struktur dan estetika. Berdasar pada penilaian, diperoleh hasil sangat valid dari ketiga orang ahli.

#### d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melakukan tahapan validasi dengan para ahli, tahapan selanjutnya adalah melakukan penerapan media EduQuiz untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Tahapan implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik dan guru walikelas melalui angket.

**Tabel 4 Hasil Praktikalitas Uji Coba Peserta Didik**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Total Skor (%)
1.	Kemudahan	220	97%
2.	Kemenarikan	519	98%
<b>Total</b>		739	98%
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

**Tabel 5 Hasil Praktikalitas Wali Kelas**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Total Skor (%)
1.	Kemudahan	34	97%
2.	Kemenarikan	15	100%



<b>Total</b>	29	98%
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Praktis</b>	

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini termasuk tahap akhir pada model ADDIE. Tahap ini melakukan evaluasi media pembelajaran pada semua kegiatan pengembangan dan produk yang sudah diciptakan apakah sudah sinkron atau belum. Evaluasi dilakukan berdasarkan respons peserta didik dan guru serta dilaksanakan sesuai dengan masukan dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *EduQuiz* untuk materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas V SDI Darul Muttaqien dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan belum tersedianya media interaktif tanpa internet dan rendahnya pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila. Tahap desain dilakukan dengan penyusunan flowchart serta instrumen angket, kemudian tahap pengembangan diwujudkan melalui pembuatan *EduQuiz* dengan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint. Setelah divalidasi, media diimplementasikan pada 15 siswa kelas V serta guru mata pelajaran melalui uji coba terbatas. Tahap evaluasi digunakan untuk menemukan kekurangan dan melakukan perbaikan.
- Hasil penilaian menunjukkan media *EduQuiz* tergolong valid dan praktis. Validasi ahli bahasa mencapai 100%, ahli materi 86%, dan ahli media 97%. Praktikalitas dari uji coba memperoleh skor 98% baik dari siswa maupun guru. Dengan demikian, *EduQuiz* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arianto, J., Aganmar, M., Pratakumbayan, A., Maharani, A., Manullang, D., Zakiy, M., & Santrilia, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas XI ULP SMKN 1 Pekanbaru. *Journal of Social Science Research*, 4.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagraindo Persada.
- Bahij, A. A., & Santi, U. A. (2017). *Pengembangan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta .
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*.
- Dewi, D., & Sadiyah, M. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9940.
- Pambudi, D., Maruti, E., & Prawido, W. (2023). Penerapan Media Powerpoint Fun Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Pancasila pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Sd Negeri 3 Kedungbanteng. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(1), 373.
- Raichanah, N., & Najicha, F. U. (2023). *Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoax*.
- Sartika, W., Arni, Y., Lolita, D., & Sukma, R. (2024). Pengembangan Media Ppt Berbasis Game Kuis Untuk Siswa Kelas 3 SD Semester Genap Pembelajaran PPKN Materi Pancasila. *Journal of Education*, 4, 555.
- Sholehuddin, & Wardani, K. R. (2021). *Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Manajemen Kelas terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zdikrillah, A., K, N., & Rahmadani, E. (2025). *Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning dalam Pembelajaran Ppkn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur*. 2523.