



## PENGEMBANGAN MEDIA *EDUQUEST* PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU DI KELAS V SDN 1 BENDO KOTA BLITAR

Evrilya Anggi Nuraisyah<sup>1\*</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>2</sup>, Ragil Tri Oktaviani<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

\*Email: [evrilyaanggi@gmail.com](mailto:evrilyaanggi@gmail.com), [shofinur94@gmail.com](mailto:shofinur94@gmail.com), [ragiltrioktaviani91@gmail.com](mailto:ragiltrioktaviani91@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5448>

### Abstrak

Materi *norma dalam kehidupanku* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik agar mampu menerapkan perilaku sesuai norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan media yang kurang interaktif membuat siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Eduquest*, mengetahui tingkat kevalidan, dan tingkat kelayakan media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahap yang meliputi tahap *Research and information collecting*, *Planning*, *Develop preliminary of product*, *Preliminary field testing*, *Main product revision*, *Main field testing*, *Final product revision*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Eduquest* memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 100% dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, respons guru memperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan respons siswa sebesar 85%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Eduquest* Sangat Valid dan Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupanku.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Eduquest*, Pendidikan Pancasila.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menanamkan karakter siswa. Penanaman nilai-nilai tersebut perlu dilakukan sejak anak berada pada jenjang sekolah dasar (SD) karena pada usia ini siswa memerlukan bekal pengetahuan dan pemahaman yang baik. Selain itu, Pendidikan Pancasila menjadi sarana untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur bangsa dalam mewujudkan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari (Amalia, 2025). Norma sebagai aspek fundamental dalam pendidikan karakter berperan krusial dalam pembentukan sifat siswa. Media pembelajaran di kelas juga memiliki peran penting dalam proses pemahaman siswa mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Ali dkk. 2024) Media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Penerapan media pembelajaran adalah metode yang inovatif dan terencana untuk menghasilkan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan peserta didik. Di samping itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Bendo Kota Blitar pada tanggal 20 November 2025, menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran berbantuan teknologi masih kurang maksimal untuk mendukung pembelajaran pendidikan pancasila khususnya dalam materi norma. Penyampaian materi sudah menggunakan video pembelajaran dari YouTube, atau video pembelajaran lainnya. Namun, peserta didik masih kurang dalam menerima dan memahami materi norma. Kondisi ini diperkuat dengan melakukan wawancara kepada wali kelas yang menyampaikan bahwa dari total 28 siswa, terdapat 4 siswa yang sulit untuk memahami materi norma sehingga



menghambat proses pembelajaran berjalan kurang maksimal.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap sistem pendidikan. Berbagai terobosan terus dihasilkan dalam sektor pendidikan, termasuk dengan memanfaatkan media digital dalam proses belajar mengajar. (Oktaviani dkk., 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu inovasi sebagai upaya memperbaiki pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengembangkan media yang memanfaatkan teknologi. Media digital yang bisa dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu media *Eduquest*. *Eduquest* adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, yang berbentuk presentasi slide yang dapat menampilkan kalimat, gambar, animasi, video, suara, dan sebagainya (Kusum dkk., 2020). Media *Eduquest* ini dapat digunakan pada proses pembelajaran di SD Negeri 1 Bendo karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai di lembaga tersebut seperti, laptop, proyektor, *smart* TV, speaker aktif dan stopkontak.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat menjembatani topik norma yang bersifat abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kurangnya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berpotensi menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi norma (Amalia dkk., 2025). Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam proses pemahaman materi norma dengan cara yang menarik. Yaitu media *Eduquest*, dalam mendukung pemahaman siswa pada proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Winda dan Muhamad Nukman, pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar” menghasilkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian oleh Yuni Herawati, dkk pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri” dapat meningkatkan semangat belajar murid sehingga murid bisa mengerti materi mengenai norma dan peraturan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun kebaruan pada penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media *Eduquest* berbasis gamifikasi yang dirancang dalam bentuk alur petualangan (*quest*) interaktif pada materi norma dalam kehidupanku. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang pada umumnya hanya menggunakan media interaktif atau gamifikasi secara terpisah, penelitian ini menggabungkan gamifikasi yang memiliki tingkat level dan penjelasan materi dalam satu alur pembelajaran yang sistematis. Selain itu, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dioptimalkan sebagai media pembelajaran interaktif, bukan sekedar media presentasi. Fitur pada Canva mempermudah penggunaan media secara fleksibel dengan menggunakan laptop maupun HP (Ainia, dkk 2025). Peneliti memilih pengembangan media *Eduquest* pada materi norma karena mempertimbangkan karakteristik belajar siswa SD yang suka mengamati serta tertarik pada sesuatu yang dapat didengar dan dilihat.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah utama yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahap, yaitu 1) *Research and Information Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Final Product Revision*. Model R&D efektif digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan yang inovatif dalam konteks nyata di sekolah dasar (Sugiyono, 2015). Langkah-langkah penelitian dimulai dari penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru serta siswa kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar guna mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala siswa. Tahap perencanaan dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, menentukan kompetensi dasar yang relevan, serta merancang media *Eduquest*. Pada tahap pengembangan produk awal media *Eduquest* dikembangkan dalam bentuk **media pembelajaran interaktif** yang dirancang secara sistematis sesuai dengan



karakteristik siswa kelas V. Tahap uji coba awal lapangan bertujuan menguji media *Eduquest* dalam skala kecil untuk mengidentifikasi kelemahan sebelum digunakan secara luas. Tahap revisi produk untuk memperbaiki media berdasarkan uji coba awal lapangan. Tahap uji coba lapangan digunakan untuk menguji media dengan skala besar, melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas. Pada tahap revisi akhir produk bertujuan untuk menghasilkan media *Eduquest* dalam versi final.

Sumber data dalam penelitian pengembangan berupa observasi dan wawancara secara langsung oleh guru kelas V UPT SD Negeri 1 Bendo Kota Blitar. Teknik pengumpulan data digunakan agar menghasilkan data sesuai fakta yang ada di lapangan atau keadaan yang sebenarnya tanpa adanya perbedaan (Burhanudin dkk., 2026). Penelitian ini menerapkan 4 metode pengumpulan data, meliputi teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Alat atau instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi angket atau kuisisioner yang mencakup lembar angket validasi dari ahli materi, ahli media, respons guru dan siswa kelas V terhadap media yang dikembangkan. Seluruh instrumen pengumpulan data ini dikembangkan secara sistematis untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian (Amalia, 2025).

Kuesioner untuk ahli materi, ahli media, dan kelayakan produk. Kuesioner yang diberikan kepada para ahli dianalisis dengan menggunakan skala *Likert* yang memiliki rentang nilai dari 1 sampai 5 untuk menilai sejauh mana kriteria Media *Eduquest* terpenuhi. Skala *Likert* yang diterapkan ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Skala *Likert* Kriteria Penilaian**

| Keterangan          | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Setuju       | 5    |
| Setuju              | 4    |
| Netral              | 3    |
| Tidak Setuju        | 2    |
| Sangat Tidak Setuju | 1    |

(Sumber : Sugiyono 2016)

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif mengenai pendapat serta saran, sedangkan secara deskriptif kuantitatif digunakan untuk menilai masing-masing ahli dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Berdasarkan kriteria pada tabel berikut, Media *Eduquest* dikatakan valid apabila telah mencapai persentase diatas 61% maka produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi norma dalam kehidupanku. Jika persentase belum mencapai 61%, akan dilakukan revisi besar terhadap produk tersebut berdasarkan rekomendasi dan masukan dari para ahli ahli.

**Tabel 2 Kategori Hasil Penilaian Kevalidan Produk**

| Persentase (%) | Kategori     | Kriteria                            |
|----------------|--------------|-------------------------------------|
| 81 – 100%      | Sangat Valid | Valid digunakan tanpa revisi        |
| 61 – 80%       | Valid        | Valid digunakan dengan revisi minor |
| 41 – 60%       | Cukup Valid  | Memerlukan revisi sebelum digunakan |
| 21 – 40%       | Kurang Valid | Belum valid digunakan               |
| <21%           | Tidak Valid  | Tidak valid digunakan               |

(Sumber: Arikunto dan Cepi, 2009)

Kelayakan produk akan dianalisis dengan mendeskripsikan hasil penilaian yang mengacu pada indikator atau kriteria yang telah disusun. Kelayakan prodck dapat dilihat berdasarkan penilaian dari respons pengguna yaitu guru dan siswa. Pengelolaan data dari angket respons guru dan siswa menggunakan skala *likert* (Sugiyono, 2016). Hasil angket dianalisis menggunakan rumus berikut:



$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Data tersebut selanjutnya diubah menjadi format yang lebih mudah dipahami dan dibaca agar dapat disimpulkan dari hasil kelayakan media *Eduquest*. Kriteria kelayakan tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 3 Kriteria Hasil Penilaian Kelayakan Produk**

| Persentase (%) | Interpretasi | Keterangan                          |
|----------------|--------------|-------------------------------------|
| 81 – 100%      | Sangat Layak | Layak digunakan tanpa revisi        |
| 61 – 80%       | Layak        | Layak digunakan dengan revisi minor |
| 41 – 60%       | Cukup Layak  | Memerlukan revisi sebelum digunakan |
| 21 – 40%       | Kurang Layak | Belum layak digunakan               |
| <21%           | Tidak Layak  | Tidak layak digunakan               |

(Sumber: Arkuntoro dan Cepi, 2009)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan media *Eduquest* dapat dipergunakan tanpa revisi apabila memenuhi nilai persentase 81% sampai 100%. Namun, jika nilai persentase yang diperoleh kurang dari 60% maka media *Eduquest* harus direvisi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tahap *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap penelitian dan pengumpulan data diperoleh dengan cara melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hasil identifikasi masalah menunjukkan bahwa materi Norma dalam Kehidupanku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini telah memanfaatkan video pembelajaran dari YouTube, namun penggunaannya belum mampu memenuhi kebutuhan belajar seluruh siswa. Dari 28 siswa, terdapat 4 siswa yang mengalami kesulitan ketika memahami materi norma sehingga menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas serta belum mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa beberapa siswa kesulitan dalam memproses dan memahami penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari apabila pembelajaran hanya menggunakan media yang bersifat pasif. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman sebagian siswa terhadap materi norma serta kurang optimalnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media yang lebih interaktif dan menarik disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk membantu pemahaman serta partisipasi aktif mereka dalam pelajaran Pendidikan Pancasila (Amalia, 2025).

#### Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan merumuskan tujuan pengembangan, menentukan materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila kelas V, serta menyusun desain media *Eduquest*. Materi yang digunakan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan internet. Pada tahap ini juga ditentukan perangkat lunak yang digunakan, yaitu Canva sebagai platform pengembangan media interaktif.

Perancangan media *Eduquest* dengan konsep gamifikasi dipilih karena karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan, tantangan, dan penghargaan. Melalui unsur-unsur gamifikasi tersebut, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Oktaviani dkk., 2024). Penggunaan Canva sebagai platform pengembangan juga mendukung terciptanya media yang



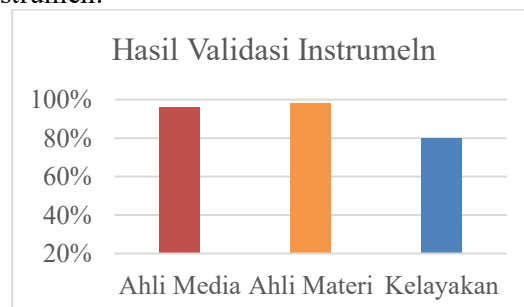
interaktif karena menyediakan berbagai fitur yang dapat mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan kuis dalam satu media pembelajaran (Oktaviani dkk., 2025).

#### **Tahap *Develop Preliminary of Product* (Pengembangan Produk Awal)**

Pada tahap pengembangan media *Eduquest* dibagi menjadi 2, yaitu pemilihan materi dan perancangan desain awal. Pemilihan materi dilakukan dengan mengkaji sumber yang memiliki keterkaitan dengan penelitian, seperti buku, jurnal, dan internet terpercaya, serta disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pendidikan Pancasila pada jenjang kelas V melalui pertimbangan guru, ahli materi, dan ahli media. Setelah itu, perancangan desain awal diawali dengan analisis kebutuhan siswa yang didasari oleh hasil observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti dapat menentukan materi dan solusi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, kemudian merancang dan mengembangkan media *Eduquest* menggunakan aplikasi Canva. Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal media *Eduquest* yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar.

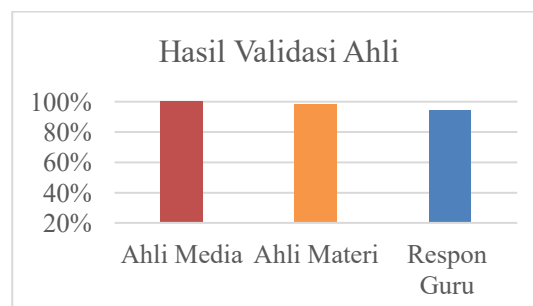
#### **Tahap *Preliminary Field Testing Uji Coba Awal***

Pada tahapan ini dilakukan validasi ahli sebagai rangkaian proses untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media *Eduquest* telah memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran serta diberikan kepada siswa (Oktaviani dkk., 2025). Pada tahap ini peneliti melakukan validasi instrumen ahli materi dan ahli media oleh Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd., selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar mendapatkan persentase sebesar 96% pada instrumen ahli media dan 98% pada instrumen ahli materi dengan kriteria sangat valid, serta validasi instrumen kelayakan produk dilakukan Ibu Ragil Tri Oktaviani, S. Pd, M.Sn., selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar mendapat nilai persentase 80% dengan kriteria valid. Hasil penilaian membuktikan bahwa instrumen tersebut termasuk dalam kriteria kelayakan dan dapat dipergunakan untuk menilai kevalidan materi, kevalidan media, serta kelayakan produk *Eduquest* setelah dilakukan revisi sesuai masukan dari validator. Berikut rekapitulasi hasil validasi instrumen:



**Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen**

Ketika instrumen dinyatakan layak digunakan, tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi produk media *Eduquest* kepada ahli materi dan ahli media. Berikut rekapitulasi hasil validasi para ahli:



**Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**



Berdasarkan grafik rekapitulasi pada gambar di atas, maka hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, S.Si., M. Pd memperoleh nilai persentase 100% dengan kriteria sangat valid, sedangkan perolehan hasil dari validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd memperoleh persentase sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Hasil membuktikan bahwasanya media yang dikembangkan memenuhi aspek dari kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penilaian kelayakan produk oleh guru kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar Ibu Agustiningsih, S.Pd. diperoleh nilai persentase 94% dengan kriteria sangat layak, yang menunjukkan bahwasanya media *Eduquest* dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupanku

#### Tahap Main Product Revision (Revisi Produk Awal)

Setelah pengembangan media *Eduquest* selesai, telah dilakukan proses perbaikan atau revisi yang didasarkan pada masukan dari para ahli. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas media *Eduquest* sehingga lebih menarik, dan mudah dimengerti peserta didik (Amalia & Wulandari, 2026). Perbaikan yang dilakukan mencakup aspek isi materi, tampilan visual, dan interaktivitas. Masukan yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4 Revisi Produk Berdasarkan Ahli**

| Sebelum Revisi | Masukan                                                       | Sesudah Revisi |
|----------------|---------------------------------------------------------------|----------------|
|                | Menambahkan referensi pada pengertian norma.                  |                |
|                | Mengganti <i>background</i> sesuai dengan norma yang dibahas. |                |
|                | Mengubah posisi tombol navigasi agar mudah dijangkau siswa.   |                |
|                | Contoh norma hukum disesuaikan dengan siswa kelas V.          |                |

#### Tahap Main Field Testing (Uji Coba Lapangan)

Sebuah media *Eduquest* telah divalidasi dan direvisi menurut saran ahli media dan materi. Peneliti melakukan uji coba pada Senin, 18 Mei 2026 pada siswa kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar dengan jumlah 25 siswa, sedangkan 3 siswa lainnya tidak mengikuti kegiatan penelitian dikarenakan tidak masuk. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk melihat respons siswa terhadap media *Eduquest*. Setelah uji coba mendapatkan respons yang sangat baik dari keseluruhan siswa. Hasil dari perhitungan tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Respons Siswa**

| Nama | Jumlah Skor | Persentase Skor | Kriteria Respons |
|------|-------------|-----------------|------------------|
| AR   | 47          | 94%             | Sangat Layak     |
| AF   | 36          | 72%             | Layak            |
| AP   | 49          | 98%             | Sangat Layak     |
| AJ   | 41          | 82%             | Sangat Layak     |
| ARA  | 39          | 78%             | Layak            |
| AD   | 45          | 90%             | Sangat Layak     |
| AB   | 40          | 80%             | Layak            |



| Nama               | Jumlah Skor | Persentase Skor | Kriteria Respons    |
|--------------------|-------------|-----------------|---------------------|
| ABI                | 41          | 82%             | Sangat Layak        |
| APU                | 36          | 72%             | Layak               |
| AK                 | 46          | 92%             | Sangat Layak        |
| DF                 | 45          | 90%             | Sangat Layak        |
| DN                 | 42          | 84%             | Sangat Layak        |
| EA                 | 44          | 88%             | Sangat Layak        |
| FO                 | 43          | 86%             | Sangat Layak        |
| FS                 | 41          | 82%             | Sangat Layak        |
| FR                 | 39          | 78%             | Layak               |
| HR                 | 35          | 70%             | Layak               |
| KB                 | 41          | 82%             | Sangat Layak        |
| MF                 | 41          | 82%             | Sangat Layak        |
| RG                 | 45          | 90%             | Sangat Layak        |
| RS                 | 47          | 94%             | Sangat Layak        |
| SA                 | 45          | 90%             | Sangat Layak        |
| AN                 | 44          | 88%             | Sangat Layak        |
| AK                 | 40          | 80%             | Layak               |
| FB                 | 45          | 90%             | Sangat Layak        |
| <b>Jumlah Skor</b> | <b>1057</b> | <b>85%</b>      | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan perolehan hasil pada tabel perhitungan respons siswa yang telah diisi oleh 25 siswa, media *Eduquest* pada materi norma dalam kehidupanku diperoleh persentase rata-rata 85% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Dari hasil perhitungan diatas, selanjutnya dihitung reliabilitas menggunakan rumus *Alpha-Cronbach*. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas menunjukkan kategori reliabel. Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen.

**Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,742             | 10         |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,742 dengan jumlah item soal sebanyak 10 butir. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada pada kategori reliabel, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian.

#### **Tahap Final Product Revision (Revisi Produk Akhir)**

Setelah dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari media *Eduquest* dengan kriteria “Sangat Valid” oleh ahli media dan ahli materi. Serta “Sangat Layak” dari respons guru dan hasil siswa kelas V di SDN 1 Bendo Kota Blitar. Dengan demikian, uji coba tambahan dianggap tidak diperlukan. Selanjutnya, langkah yang diambil adalah menyempurnakan produk secara final berdasarkan umpan balik yang diterima, sebelum diaplikasikan lebih luas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba tersebut, uji coba tambahan tidak diperlukan karena media *Eduquest* telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi produk akhir berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru, serta siswa selama proses validasi dan uji coba lapangan. Revisi akhir dilakukan untuk menyempurnakan beberapa bagian media, seperti tampilan visual, penggunaan bahasa, petunjuk penggunaan, materi, serta fitur interaktif agar media menjadi lebih optimal. Media pembelajaran perlu dirancang secara menarik karena tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan



perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Oktaviani dkk., 2026). Media yang menarik juga membantu siswa lebih fokus, aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi Norma dalam Kehidupanku melalui penyajian gambar, warna, animasi, dan aktivitas interaktif. Hasil dari tahap ini berupa produk akhir media *Eduquest* yang telah disempurnakan dan siap digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V sekolah dasar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, media *Eduquest* pada materi *Norma dalam Kehidupanku* dikembangkan dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan media awal, uji coba awal, revisi media awal, uji coba lapangan, dan revisi media akhir. Hasil validasi menunjukkan bahwasanya media *Eduquest* memiliki kevalidan yang sangat tinggi, nilai persentase mencapai 98% dari ahli materi dan 100% dari ahli media yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Selain itu, hasil uji kelayakan berdasarkan respons guru kelas V SDN 1 Bendo Kota Blitar memperoleh persentase sebesar 94% dan respons siswa sebesar 85%, yang keduanya berada pada kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media *Eduquest* dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi *Norma dalam Kehidupanku*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 223–232. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.26319>
- Ainia, N., Nisa, I., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 67.
- Ali, A., Maniboe, 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.
- Amalia, S. N. (2025). Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2900–2908. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.2135>
- Amalia, S. N., & Wulandari, H. (2026). Strategi Role Playing dalam Internalisasi Adab dan Sopan Santun pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. 6.
- Amalia, S. N., Alfi, C., & Sa'adah, L., (2026). *Development of Interactive Powerpoint Media Based on Deep Learning Assisted by Canva Economic Activity Materials in Indonesia Grade 5*. 6(1), 410–419. <https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.708>
- Amalia, S. N., Fatmawati, M., & Nuriana, E. (2025). Menumbuhkan Literasi Artificial Intelligence (AI) untuk Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 10(2), 382–387. <https://doi.org/10.28926/briliant.v10i2.2077>
- Amalia, S. N., Nisa, P. S., & Fatih, M. (2025). Pengembangan Media Monopoli Kebudayaan (POLDA) Kolaborasi Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Self-Confidence Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 1094–1105. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.4852>
- Asmia, F. (2024). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menulis puisi siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Aulia, A. T. D., Alfi, C., & Amalia, S. N. (2025). Pengembangan E-modul Berbantuan Quizizz melalui Discovery Learning Materi Norma dalam Adat Istiadat Didaerahku untuk



- Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1167-1174. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3237>
- Azzahra, D. E., Wiguna, F. A., & Aka, K. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Norma Hak dan Kewajiban untuk Siswa Kelas V. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 524-529). <https://doi.org/10.29407/gppw6z49>
- Borg Walter R., and Gall M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Herawati, Y., Imron, I. F., & Saidah, K. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, pp. 1244-1253). <https://doi.org/10.29407/mkdm8r87>
- Herdianto, E. N., & Indriati, D. (2020). ICT-based learning media to enhance students’ problem solving ability in efforts to face the industrial revolution 4.0. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1511, No. 1, p. 012097). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012097>
- Himah, M. C., Oktaviani, R. T., & Amalia, S. N. (2024). Pengembangan Media Science Crossword Game Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Kelas 5 SD. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 277-286.
- Ilmania, S. F., Amalia, S. N., & Alfi, C. (2025). PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS BERBANTUAN CANVA PADA MATERI KEKAYAAN ALAM. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 73. <https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1046>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latifah, K. M., Hidayat, O. S., & Sumantri, M. S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Saintfik Pada Materi Aturan dan Norma di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 231-244.
- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lubis, T. Y. (2022, July). Peran pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter peserta didik. *Seminar Nasional 2022-NBM Arts*.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nunnally.J.C. And I.H., Bernstein. 1994. *Psychometric Theory*, McGraw-Hill. 3 th.Ed
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oktaviani, R. T., Amalia, S. N., & Dianti, P. E. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Wordwall Web Pada Materi Bentuk Indonesiaku Siswa Kelas V Sdn Sentul 04 Kota Blitar. 09 (4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17404>.
- Oktaviani, R. T., Alfi, C., & Kholidina, S. (2026). Pengembangan Model Project Based Learning berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. 9.
- Oktaviani, R. T., Fatih, M., & Uliana, R. (2025). *Development of Augmented Reality-Based Earth Cards to Improve the Adversity Quotient of Fifth Grade Elementary Students*. (2).



- Parawansa, R. I., Fatih, M., Alfi, C., & Makrifah, I. A. (2024). Pengembangan Media Wayang Beber Untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Sd Negeri Bendo 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 333–343. <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1444>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rianda, R., Salimi, A., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pendidikan Pancasila Materi Norma dalam Kehidupanku Pada Kelas V SD Negeri 03 Pontianak Kota. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 939-948.
- Revalina Hidayat, Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Safira, A. R. (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Subekti, F. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media Hawa Smart Box Materi Hak Dan Kewajiban Kelas Iii Sdn Gadungan 05 Kabupatn Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1431-1441.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Wibowo, P. A., Agustina, P., Saraswati, N., & Widodo, S. T. (2025). Penggunaan Media Pohon Norma Berbasis Problem Based Learning Untuk Membantu Pemahaman Materi Norma Pada Siswa Sekolah Dasar. 11.
- Winda, W., & Nukman, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 344-356. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4373>