



Pengembangan Media PPT Berbasis Game Kuis Untuk Siswa Kelas 3 SD Semester Genap Pembelajaran PPKN Materi Pancasila

Wirmanda Sartika¹, Yusni Arni², Dina Lolita³, Rizka Utari Sukma⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

21 September 2024

Revised

25 October 2024

Accepted

20 November 2024

Media PPT, Game kuis, Pancasila Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT) dengan konsep game kuis untuk membantu siswa kelas 3 SD memahami materi Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Media ini dirancang agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pengembangan media ini mengacu pada teori-teori pembelajaran interaktif dan multimedia. Artikel ini membahas proses pengembangan media tanpa melakukan pengujian lapangan, melainkan hanya berdasarkan kajian pustaka dan analisis kebutuhan pembelajaran.

Keywords

PPT, Game Kuis, Pancasila.

Corresponding

Author :

wirmandasartika@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan sebuah negara. Pendidikan juga merupakan usaha-usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki suatu individu. Hal ini selaras dengan Undang-Undang No. 2 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan bahwasanya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sebuah kunci dalam menentukan tingkat kualitas manusia.

Arni, ddk (2024)menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan di dalam kelas dan di mana peran utama diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Tidak diragukan lagi, proses

tersenut akan menyebabkan perubahan pada peserta didik, termasuk perubahan pada pemahaman mereka, kemampuan mereka, sikap mereka, dan nilai emosional. Guru harus menerapkan strategi untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada siswa mereka agar mereka dapat mencapai perkembangan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan pengembangan emosional yang diharapkan Arni,dkk (2024 Selain itu, penting bagi guru untuk memiliki berbagai referensi belajar yang berbeda.

Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk menghasilkan atau menciptakan kualitas peserta didik. Pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Menurut Daeng dalam Ratumanan (2015:10) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran dipandang sebagai usaha untuk memfasilitasi peserta didik supaya aktif menumbuhkembangkan pemahamannya mengenai pengetahuan tertentu. Dalam pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting sebagai fasilitator yang mempersiapkan semua perangkat pembelajaran serta sumber-sumber belajar yang mendorong peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran berlangsung Arni, Dkk, (2024)

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kita dituntut agar dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dengan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan (Haris Budiman, 2017:32). Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi untuk membuat maupun mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik maupun sebaliknya, dan media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan memperlancar efisiensi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik (Regina Monemi, 2017:255).

Media interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, menurut beberapa penelitian. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat mendorong keterlibatan langsung siswa karena ini adalah jenis kecerdasan kinestetik. Untuk membuat siswa mudah menggunakan media secara mandiri, penggunaan tombol navigasi sangat penting. Selain itu, dengan membuat gambar perspektif yang mirip dengan gambar nyata, media yang ditampilkan tampak lebih nyata. Gambar perspektif adalah kaidah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana sebuah objek dipandang dan dapat

memberikan petunjuk tentang cara membuat gambar suatu objek pada bidang datar sehingga kesan yang dihasilkan ketika melihat gambar tersebut sama dengan kesan yang dihasilkan ketika melihat langsung objek tersebut (Rapi, 2016).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah harus mampu memberikan bekal kepada siswa supaya dapat hidup seimbang dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, semua pendidik perlu selalu berusaha untuk menata proses belajar siswa agar terwujud manusia Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab Habe, H., (2017).

Menurut Dahliana (2019), bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar, akan hak dan kewajibannya. Karena hak dan kewajiban merupakan proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai karakter bangsa Indonesia. Sehingga mampu menjadi anak bangsa yang cerdas, terampil, bertanggungjawab dan berperan aktif dalam kemajuan bangsa.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Materi yang diajarkan dalam PPKn, seperti Pancasila, memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan kepada siswa sejak dini. Namun, salah satu tantangan dalam mengajarkan materi PPKn adalah bagaimana membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa, terutama di kelas 3 SD. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu mengatasi tantangan ini.

Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin penting. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah PowerPoint (PPT) yang dikombinasikan dengan unsur game kuis interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan game kuis dalam PPT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

Materi Pancasila merupakan salah satu materi penting dalam kurikulum PPKn, terutama untuk kelas 3 SD. Namun, terkadang siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media PowerPoint berbasis game kuis diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk masalah ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media ppt berbasis game kuis untuk siswa kelas 3 sd semester genap pembelajaran ppkn materi Pancasila menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) hingga mencapai tahap validasi produk. Dalam penelitian pengembangan terdapat banyak model penelitian, dan salah satu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan - ADDIE (Hardiansyah, 2023). Tahap analisis dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, diikuti oleh tahap desain yang mencakup perencanaan struktur dan konten media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selanjutnya, dalam tahap implementasi, produk tersebut tidak langsung diujicobakan kepada peserta didik, melainkan langsung menuju tahap evaluasi dan validasi. Validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sesuai dengan kebutuhan dan siap untuk diimplementasikan tanpa melibatkan uji coba secara langsung pada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berawal dari analisis yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media ppt berbasis game kuis untuk siswa kelas 3 sd semester genap pembelajaran ppkn materi Pancasila dikembangkan berdasarkan langkah- langkah model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Dimulai dengan menganalisis kebutuhan dilakukan melalui kajian pustaka terkait karakteristik siswa kelas 3 SD, kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran PPKn, dan tantangan yang dihadapi dalam pengajaran materi Pancasila. Media ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga diharapkan

membantu menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, kerjasama, dan tanggung jawab melalui aktivitas kuis.

Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa siswa pada usia ini lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga game kuis merupakan media yang sesuai. Penggunaan media berbasis game kuis dalam pembelajaran PPKn dapat memberikan beberapa manfaat teoritis. Pertama, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan elemen kompetisi dan penghargaan. Kedua, media ini dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep Pancasila dengan lebih baik melalui aktivitas yang menyenangkan. Ketiga, media ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik langsung yang bersifat formatif, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman. Materi Pancasila yang disajikan dalam media ini tidak hanya memberikan pengetahuan kognitif, tetapi juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai praktis seperti gotong royong dan tanggung jawab. Penekanan pada kegiatan interaktif melalui kuis memberikan ruang kepada siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan game kuis, siswa cenderung lebih mudah mengingat materi. Aktivitas kuis berbasis pertanyaan pilihan ganda, isian, atau pernyataan benar-salah memberikan kesempatan kepada siswa untuk langsung menguji pemahaman mereka terhadap materi yang baru dipelajari. Media ini juga memungkinkan guru memberikan umpan balik formatif, yang penting untuk memperbaiki pemahaman siswa secara langsung. Media PPT berbasis game kuis dapat digunakan baik secara daring maupun luring. Guru dapat mengadaptasi media ini dalam kondisi apapun, sehingga sangat fleksibel. Namun, penggunaan ini memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti komputer atau proyektor, yang mungkin menjadi kendala di beberapa sekolah.

Kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan sumber-sumber yang akan dijadikan referensi yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam media kuis interaktif berbasis PowerPoint. Langkah selanjutnya yaitu mendesain media kuis interaktif berbasis PowerPoint, yang menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam kuis interaktif berbasis PowerPoint, desain ini dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media. Isi dari media ini mencakup lima sila Pancasila yang dijelaskan secara bertahap. Setiap sila disertai dengan contoh-contoh sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah penjelasan tiap sila, siswa dihadapkan pada pertanyaan dalam bentuk kuis. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan skor, sementara jawaban yang salah akan memberikan penjelasan ulang tentang konsep yang benar.

Setelah selesai mendesain produk media, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memproduksi media pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint 2010 dan membuat produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

Setelah memproduksi media kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validasi dengan tim ahli. Validasi ini mencakup penilaian terhadap aspek visual, interaktifitas, serta kecocokan konten dengan materi Pancasila untuk siswa SD. Ini dilakukan para ahli untuk memberikan saran dan komentar untuk menilai produk media tersebut.

Untuk membuat presentasi PowerPoint, berikut langkah-langkah dalam pembuatan ppt:

- 1) Buka PowerPoint: Pilih "Presentasi Kosong" atau template yang diinginkan.
- 2) Menambahkan Slide: Klik tab "Home", lalu pilih "New Slide" untuk menambah slide baru.
- 3) Mengedit Slide: Masukkan teks pada kotak judul dan subjudul. Anda bisa mengubah tata letak dengan memilih "Layout" di tab "Home".
- 4) Menambahkan Elemen Visual: Gunakan tab "Insert" untuk menambahkan gambar, bentuk, atau grafik.
- 5) Simpan Presentasi: Klik ikon simpan untuk menyimpan hasil kerja yang telah di buat.

Hasil PPT Berbasis Game Kuis UNTUK SISIWA KELAS 3 SD SEMESTER GENAP PEMBELAJARAN PPKN MATERI PANCASILA:

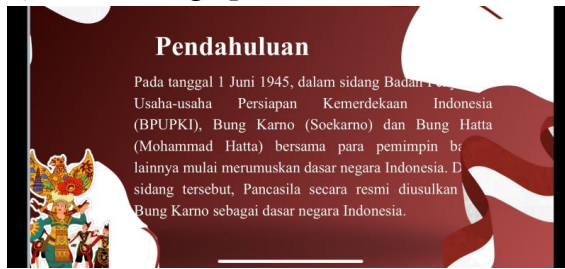
- 1) Slide pertama nama kelompok beserta anggota kelompok



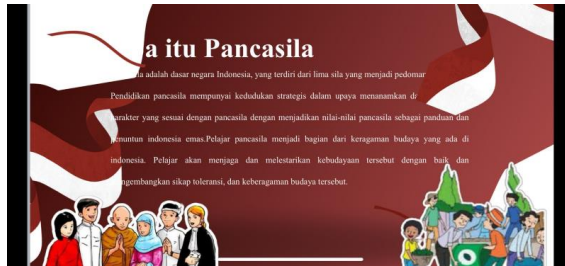
- 2) Slide kedua judul materi yang akan di jelaskan



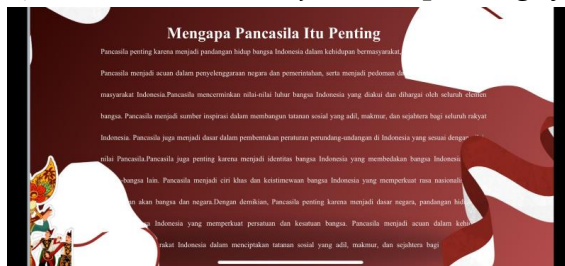
3) Slide ketiga pendahuluan sebelum masuk materi



4) Slide keempat menjelaskan apa pengertian Pancasila



5) Slide kelima menjelaskan pentingnya belajar Pancasila



6) Slide keenam menyebutkan butir-butir Pancasila



7) Slide ketujuh menjelaskan makna Pancasila

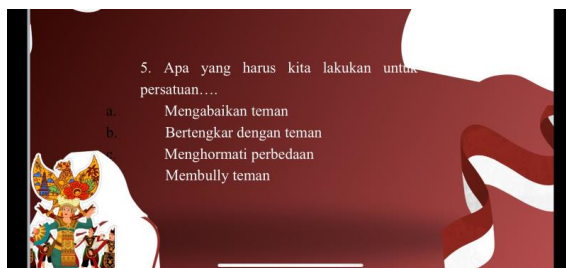


8) Slide kedelapan dan kesembilan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari



9) Kesepuluh-kelimabelas berisi kuis tentang materi Pancasila yang sudah dijelaskan pada slide sebelumnya





10) Slide keenambelas ucapan terimakasih



KESIMPULAN

Artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT) dengan konsep game kuis yang ditujukan untuk siswa kelas 3 SD dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya materi Pancasila. Media ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang memerlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis teknologi seperti PowerPoint yang dikombinasikan dengan elemen game kuis diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa, dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam tahap analisis, dilakukan kajian literatur untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, serta tantangan dalam pengajaran materi Pancasila. Diketahui bahwa siswa pada usia ini lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga game kuis dianggap sebagai media yang sesuai. Selanjutnya, dalam tahap desain, media ini dirancang untuk mencakup lima sila Pancasila yang disertai dengan contoh-contoh relevan dari kehidupan sehari-hari. Setiap akhir pembahasan sila disertai kuis, yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Media yang dikembangkan memiliki beberapa manfaat teoritis. Pertama, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan. Kedua, media ini membantu siswa untuk lebih

mudah mengingat materi Pancasila melalui proses belajar yang menyenangkan. Ketiga, media ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik formatif, sehingga siswa dapat mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka secara langsung.

Walaupun pengembangan media ini belum diuji coba langsung pada siswa, validasi produk telah dilakukan oleh para ahli untuk memastikan media memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasinya, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa sekolah dan kebutuhan pelatihan guru agar dapat menggunakan media ini secara efektif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran PPT berbasis game kuis ini memiliki potensi besar sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn untuk materi Pancasila di kelas 3 SD. Media ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk menguji efektivitasnya dalam setting pembelajaran nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitasari, Dinda Ayu. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif (Popin) materi kewajiban dan hak anak di rumah untuk siswa kelas III SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk.
- Arni, Y., Sintia, B., Ulpatara, Z., Wandira., & Wulan, S. (2024). The Effect of Flash Card Media on Student Learning Outcomes in Social Studies Subject. *Journal Alacrity*, 4(1), 1-13
- Arni, Y., Anista, P., & Lutfia, I. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *Journal Alacrity*, 4(1), 1-12.
- Arni, Y., Sunedi, Robert Budi Laksana. (2024). Pelatihan Penguatan Profil Pancasila Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Siswa SD Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*. 4(1). 1-9
- Budiman, Haris. (2017). Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan.
- Dahlia. (2019). Peran mata pelajaran PPKn dalam membina nilai, moral, dan norma.
- Habe, H. (2017). Tujuan pendidikan nasional dalam meningkatkan karakter siswa.
- Hardiansyah. (2023). Penerapan model pengembangan ADDIE dalam pembuatan media pembelajaran.

- Monemi, Regina. (2017). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.
- Nafisah, Wardatun. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi gaya dan gerak di kelas IV SDN Tanjung Jati 1.
- Nasikhah, Aryun Nailun, Widihastrini, Florentina, & Widodo, Susilo Tri. (2016). Pengembangan game education pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD.
- Pakudu, Radit. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Game Quiziz.
- Pertiwi, P. I., Atmoko, A., Ishaq, M., & Arifin, I. (2024). Pengembangan media PowerPoint interaktif dengan konten lambang Pancasila untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun
- Prasetyo, D. Y. (2017). Pengaruh game kuis berbasis Android dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 11 Semarang
- Ratumanan, Daeng. (2015). Pembelajaran Sebagai Usaha untuk Membelajarkan Peserta Didik.
- Sa'adah, Mardiana Lutfiyah. (2023). Pengembangan media digital PowerPoint berbasis spinning wheel game dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 4.
- Sufa, M. R. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.