

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *QUIZIZ* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA FASE C
DI SDN 33 SAWAHAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:
Yuzola Novinda
NPM:2210013411073



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Yuzola Novinda
NPM : 2210013411073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan
Quiz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C di
SDN 33 Sawahan

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Darwianis, S.Sos., M.H

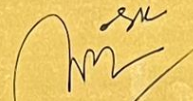
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi






Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

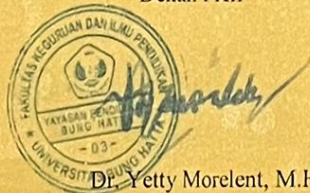
Nama Mahasiswa : Yuzola Novinda
NPM : 22100134111073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quiziz* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C di SDN 33 Sawahan

Tim Penguji:

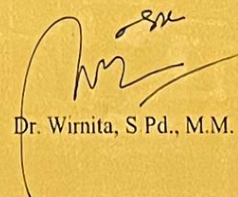
No. Nama		Tanda Tangan
1. Darwianis S.Sos., M.H	Ketua :	
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd	Penguji 1 :	
3. Heri Effendi S.Pd.I., M.Pd	Penguji 2 :	

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wirnita, S Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuzola Novinda

NPM : 2210013411073

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quiziz* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C di SDN 33 Sawahan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quiziz* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C di SDN 33 Sawahan” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026

Saya yang menyatakan



Yuzola Novinda

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *QUIZIZ* DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA
FASE C**

Yuzola Novinda¹, Darwianis¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: yuzolanovinda58@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, Praktis dan Efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pengembangan dengan pendekatan ini terdiri dari 5 tahapan yang dimodifikasi, yaitu *analysis, design, development, implementation and Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 33 Sawahan yang berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi materi, desain dan media, bahasa dan lembar praktikalitas guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan kuisioner atau angket. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata presentase dari validasi aspek materi diperoleh sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, aspek desain dan media diperoleh sebesar 83,3% dengan kriteria valid dan aspek bahasa diperoleh sebesar 97,5% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan rata-rata dari hasil praktikalitas oleh guru diperoleh 94,27% dengan kriteria sangat praktis dan hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh 97,40% dengan kriteria sangat praktis, hasil dari efektivitas 92,38 sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbantuan *Quizizz* yang dapat dikembangkan sebagai salah satu media belajar pada mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Media Interaktif, *Quizizz*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Quiziz Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C”**. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Darwianis, S.Sos., M.H selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran dan memberikan nasehat, motivasi serta dukungannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd dan Bapak Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini.
3. Ibu Ketua dan Bapak Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
4. Dekan dan wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian ini sehingga skripsi dapat selesai dengan baik
5. Ibu Nevi Armana S.Pd Selaku Kelapa Sekolah di SDN 33 Sawahan yang

telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.

7. Bapak Bima Prakarsa, S.Pd., M.Pd selaku wali kelas V SDN 33 Sawahan yang telah memberikan kesempatan dan waktu kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian di kelas V SD.

8. Teristimewa penulis ucapkan kepada sosok paling berharga dalam hidup penulis, sosok yang sangat penulis hormati yaitu kedua orang tua penulis yang menjadi alasan penulis selalu kuat dan bertahan dalam setiap proses yang penulis jalani selama masa perkuliahan. Teruntuk buya (Lailatul Kadri), yang namanya selalu penulis bawa di setiap langkah yang penulis jalani, Terima kasih sudah memberikan nasehat-nasehat yang sangat berarti dalam hidup penulis. Teruntuk one (Yulmiati) sosok paling luar biasa yang ada dalam hidup penulis dan selalu melangitkan doa doa baik, memberikan dukungan baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Vepri Dayang Bunda sebagai teman seperjuangan penulis dalam menulis skripsi ini yang selalu membantukan penulis dalam membuat skripsi

Padang, Maret 2026

Yuzola Novinda

NPM. 2210013411073

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
H. Kebaharuan.....	7
I. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Pembelajaran.....	9
b. Karakteristik Pembelajaran.....	11
c. Tujuan Pembelajaran	12
2. Belajar.....	14
a. Pengertian Belajar.....	14

b. Karakteristik Belajar.....	15
c. Tujuan belajar.....	16
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	17
4. Media Pembelajaran.....	18
5. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	19
b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	19
6. Media <i>Quiziz</i>	20
a. Pengertian Media <i>Quiziz</i>	20
c. Kelebihan <i>Quiziz</i>	21
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual.....	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Prosedur Penelitian	25
1. Tahap Analisis.....	25
2. Tahap Desain.....	28
3. Tahap Pengembangan.....	29
4. Tahap Implementasi.....	29
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Instrumen Penelitian	30
1. Lembar Validasi	30
2. Lembar Praktikalitas	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
a. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	31
b. Analisis Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran.....	33
c. Analisis Hasil Efektivitas Media Pembelajaran.....	34
G. Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian.....	36

1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	36
2. Desain (<i>Design</i>).....	39
3. Pengembangan (<i>Develop</i>).....	44
4. Implementasi (<i>Implement</i>).....	49
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	50
B. Pembahasan.....	51
1. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i>	51
a. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Para Ahli Materi.....	52
b. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Para Ahli Desain dan Media.....	52
c. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Para Ahli Bahasa.....	52
2. Hasil Praktikalitas Berbantuan <i>Quiziz</i>	53
a. Praktikalitas Media Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Guru.....	53
b. Praktikalitas Media Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Peserta Didik.....	54
3. Hasil Efektivitas Berbantuan <i>Quiziz</i>	55
BAB V PENUTUP 56	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saram.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

1. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi Dan Praktikalitas.....	33
2. Kriteria Penilaian Untuk Lembar Validitas.....	33
3. Skala Penilaian Untuk Lembar Praktikalitas.....	34
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	34
5. Skala Penilaian Untuk Lembar Efektivitas.....	40
6. Kriteria Penilaian Efektivitas.....	40
5. CP Dan TP.....	46
6. Komponen- Komponen Media.....	47
7. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> ...48	
8. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Validator	48
9. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Guru.....	50
10. Hasil Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Quiziz</i> Oleh Peserta Didik.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	31
2. Model ADDIE.....	34
3. Jadwal Penelitian.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. 1 Halaman Depan Web Kuis.....	44
1. 2 Proses Desain Media.....	45
1. 3 Proses Memilih Kuis.....	45
1. 4 Proses Memilih Kuis.....	46
1. 5 Proses Membuat Kuis.....	46
1. 6 Hasil Jawaban Siswa.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.....	Halaman
Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	62
Lampiran 2, Hasil Anlisis Materi.....	65
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Desain dan Media.....	67
Lampiran 4. Hasil Analisis Desain dan Media.....	69
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	71
Lampiran 6. Hasil Analisis Bahasa.....	73
Lampiran 7. Hasil Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Quiziz	74
Lampiran 8. Lembar Praktikalitas Oleh Guru.....	77
Lampiran 9. Hasil Analisis Praktikalitas Guru.....	78
Lampiran 10. Lembar Praktikalitas Peserta Didik.....	80
Lampiran 11. Hasil Analisis Praktikalitas Peserta Didik.....	82
Lampiran 12. Lembar Efektivitas Peserta Didik.....	86
Lampiran 13 Hasil Analisis Efektivitas Peserta didik.....	89
Lampiran 14. Dokumen Penelitian.....	90
Lampiran 15. Surat izin Penelitian dari Kampus.....	94
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	95
Lampiran 17. Surat Selesai Penelitian dari SD.....	96
Lampiran 18. Modul.....	97
Lampiran 19. Materi.....	112
Lampiran 20. Lampiran Soal <i>Quiziz</i>	118
Lampiran 21. Lampiran Bahan Ajar dari <i>Quiziz</i>	124

BAB I

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang disusun dengan tujuan dan perencanaan yang jelas untuk menciptakan suasana belajar yang efisien, sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi mereka di berbagai bidang, termasuk spiritual, intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta perkembangan global (UU No. 20/2003). Dalam hal ini, pendidikan lebih dari sekadar perpindahan pengetahuan; itu adalah proses yang membentuk karakter dan kompetensi yang relevan untuk masa depan siswa (Puspita & Tirtoni, 2025).

Berdasarkan UUD 1945, definisi pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu usaha untuk menjadikan masyarakat yang cerdas serta membentuk generasi yang beriman, mencintai dan menghargai bangsa dan negara, terampil, kreatif, mempunyai etika, dan sopan santun, serta mampu menangani permasalahan di lingkungan mereka. Pendidikan di tingkat sekolah dasar ditujukan bagi anak-anak berusia antara 7 hingga 13 tahun dan dilaksanakan sebagai pendidikan dasar yang disesuaikan dengan unit pendidikan, potensi lokal, serta nilai-nilai sosial budaya.

Dengan adanya pembaruan dalam Kurikulum, tentu diperlukan juga suatu dukungan untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media dalam setiap tahapan pengajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pendidikan memiliki berbagai kategori, salah satunya adalah media interaktif yang dapat mendorong interaksi dua arah antara

pengajar dan murid, sehingga menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif.

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif adalah Quizizz. Menurut Citra (2020:4), Quizizz adalah sebuah platform kuis atau media edukasi yang terdiri dari kuis interaktif, latihan soal, serta presentasi online yang membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Quizizz bisa digunakan untuk latihan, menjawab soal dan mempunyai fitur serta warna tampilan yang menarik. *Quizizz* mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif di antaranya pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, *upload*, gambar, Namun pada kenyataannya saat ini pemanfaatan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya di SDN 33 Sawahan Padang.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin Tanggal 15 Desember 2025 proses kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 33 Sawahan Padang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan ataupun media gambar cetak dan belum tersedia media pembelajaran interaktif berupa *Quizizz* dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan perangkat atau fasilitas yang ada serta guru terbiasa menggunakan metode ceramah atau hanya terfokus pada penjelasan materi yang ada di buku. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya hubungan timbal

balik antara guru dan siswa.

Menurut hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2025, peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas V Pak Bima Askara azfi M.Pd bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran. Guru terkadang susah menentukan media yang bagus dan menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran sehingga kurangnya minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun perkembangan teknologi semakin pesat serta terciptanya media pembelajaran yang semakin bervariasi, namun SDN 33 Sawahan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga mengakibatkan kurangnya interaktif antara siswa dan guru. Sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quiziz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi tersebut, masalah dalam penelitian ini teridentifikasi sebagai:

1. Dalam proses pembelajaran, guru dominan menggunakan buku pegangan.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran
3. Siswa kurang minat dan ketertarikan dengan media yang disediakan oleh guru

4. Gaya belajar guru yang membuat siswa menjadi kurang semangat memperhatikan guru
5. Siswa kurang minat dan ketertarikan dengan media yang disediakan oleh guru
6. Belum tersedia perangkat media pembelajaran interaktif Berbantuan *Quizizz* di SDN 33 Sawahan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V yang valid, praktis dan efektif. Uji coba akan dilakukan di kelas V SDN 33 Sawahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria efektif ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan utama penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quiziz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria valid
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quiziz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria praktis
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quiziz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SDN 33 Sawahan yang memenuhi kriteria efektif

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses belajar-mengajar.
 - b. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Quiziz* ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan fleksibel.

- b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.
 - c. Bagi Sekolah: Menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran yang interaktif
 - d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi acuan penelitian lanjutan terkait pembelajaran berbasis teknologi.
3. Manfaat akademis
- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
 - b. Manfaat penelitian ini juga sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan platform Quizizz yang memadukan presentasi materi dan kuis interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital interaktif yang terdiri dari:

- a. .Slide presentasi materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia.
- b. . Kuis interaktif yang dilaksanakan setelah presentasi
- c. . Tampilan visual yang menarik dengan gambar budaya daerah.

2. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dalam produk ini adalah Keanekaragaman Budaya Indonesia, yang meliputi:

- a. Pengertian keberagaman budaya.
- b. Bentuk-bentuk keanekaragaman budaya di Indonesia.
- c. Contoh budaya daerah seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, bahasa daerah, dan makanan tradisional.

4. Karakteristik Produk

Produk yang dikembangkan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Interaktif dan berbasis teknologi digital.
- b. Menggunakan gambar dan ilustrasi budaya Indonesia.
- c. Menggunakan penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran.
- d. Dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone dengan koneksi internet.

5. Tujuan Pengembangan Produk

Produk ini dikembangkan dengan tujuan:

- a. Membantu siswa memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia dengan lebih mudah.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- c. Membuat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan interaktif.

H. Kebaruan dan Orisinilitas

Kebaruan dari pengembangan media pembelajaran ini terletak pada integrasi antara media presentasi materi dengan kuis interaktif dalam satu alur pembelajaran digital menggunakan Quizizz, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

1. Integrasi Presentasi Materi dengan Kuis Interaktif

Dalam media ini, materi pembelajaran disajikan terlebih dahulu melalui slide presentasi, seperti penjelasan konsep, gambar, atau contoh. Setelah itu, siswa langsung mengerjakan kuis interaktif pada Quizizz untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang baru dipelajari.

Integrasi ini membuat proses belajar menjadi lebih terstruktur antara penyampaian materi dan evaluasi

2. Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi

Penggunaan Quizizz menghadirkan unsur permainan dalam pembelajaran melalui:

1. sistem skor
2. peringkat (leaderboard)
3. umpan balik otomatis

Fitur tersebut membuat siswa lebih termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran

3. Evaluasi Pemahaman Secara Langsung

Setelah materi dipresentasikan, kuis yang diberikan dapat langsung mengukur tingkat pemahaman siswa. Guru juga dapat melihat hasil kuis

secara cepat sehingga memudahkan dalam mengetahui kesulitan belajar siswa

4. Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa

Dengan adanya kuis setelah presentasi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan berpikir kritis terhadap materi.

5. Pembelajaran Lebih Menarik dan Efektif

Kombinasi presentasi yang visual dan kuis yang interaktif menjadikan pembelajaran tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

Orisinalitas pengembangan ini terletak pada rancangan kuis *Quizizz* yang dikembangkan sendiri oleh peneliti, mulai dari pemilihan materi keanekaragaman budaya, penggunaan gambar sebagai stimulus utama soal, hingga penyusunan pertanyaan yang mengaitkan keberagaman budaya dengan nilai-nilai Pancasila. Media ini berbeda dari kuis *Quizizz* yang sudah ada karena menekankan pembelajaran sikap dan nilai kebhinekaan, bukan hanya penguasaan fakta budaya, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakter peserta didik.

I. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media atau teknologi yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses belajar-mengajar agar menarik.
2. *Quizizz* merupakan aplikasi yang membantu dan mempermudah dalam

kegiatan proses belajar-mengajar dan dapat membentuk kelas yang interaktif dan menyenangkan.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang memfokuskan kepada Nilai-Nilai dasar, Falsafah dan Toleransi Cinta tanah air.
4. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapat tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif.
5. Praktikalitas media *Quizizz* adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif

