

**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**

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan presentase 91,93% yang berarti Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar.
2. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas guru dengan presentase 94,27% dan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas siswa dengan presentase 97,40%. Dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas sekolah dasar dapat digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar
3. Hasil uji efektivitas Media Pembelajaran Interaktif yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan Sangat Efektif yang diuji Menggunakan

Angket kepada Peserta Didik di SDN 33 Sawahan dengan Presentase 92,38% ,
Dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran
Interaktif Berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas
sekolah dasar dapat digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber
belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan
hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Quizizz* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar dapat dijadikan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya.
2. Bagi guru kelas V Sekolah Dasar, berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V..
3. Bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, diharapkan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* dapat membantu siswa untuk meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, diharapkan dengan penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R., & Kurniawan, Y. (2024). *Pembelajaran konstruktivistik dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(1), 67–79.
- Putri, A. R., Lestari, S., & Handayani, N. (2023). *Konsep belajar dan pembelajaran dalam pendidikan abad ke-21*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 25(2), 134–146.
- Pribadi, B. A. (2022). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Journal of Educational Research Excellence.
<https://doi.org/10.55299/ijere.v4i2.1457>
- Rahmawati, R., & Widodo, S. (2021). *Model ADDIE dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan, 12(2), 85–94.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2023). *Teori dan praktik pembelajaran efektif di sekolah*. Jurnal Pendidikan Nasional, 18(2), 101–113.
- . Rahmawati, D., & Wibowo, A. (2024). *Pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam konteks pendidikan modern*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 45–58.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winarno, & Sari, P. (2024). *Strategi pembelajaran PPKn berbasis teknologi digital*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia, 9(1), 55–68.
- Firmansyah, Aa (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Mi Al-Islah Sidewayah Pasuruan* (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). *Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261-272.

- Cahyaningtyas, R., & MintoHari, M. P. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran benda dan kegunaannya mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Firmansyah, Aa (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan (Disertasi Doktor, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi *Quizizz* untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media *game Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nanincova, N. (2019). Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan noach cafe and bistro. *Agora*, 7(2).
- Putra, A. A. I. A., Rohmani, L. A., & Sajidah, H. B. N. (2024). Perbandingan Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Ngawi. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 55-63.
- Rudyanto, H. E. (2016). Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(01).
- Rusdah, I. A. (2022). Studi Komparasi Media *Quizizz* dan Media Paper Test terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA

Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).

Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(5).

Setiawan. M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115

Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Widiyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi Mata Pelajaran IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196-211.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. 1-21.

