

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ TENTANG BUDAYA TOLERANSI DAN KERAGAMAN DI SMK 50 JAKARTA

Muhammad Novry Ramadhan¹, Muhammad Nathan², Marseli Nurul Alifya³, Mufid Irsyad⁴, Valerina Rusmana Putri⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
e-mail; mnovryy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz tentang budaya toleransi dan keragaman di SMK 50 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media menggunakan Indeks Aiken untuk mengukur tingkat validitas produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan rata-rata Indeks Aiken sebesar 0,915 untuk ahli materi dan 0,87 untuk ahli media. Video ini dilengkapi dengan kuis interaktif melalui platform Quizizz, yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai toleransi dan keragaman budaya. Produk ini diharapkan menjadi solusi inovatif dan efektif dalam pembelajaran di lingkungan pendidikan multikultural serta memberikan kontribusi dalam membentuk sikap toleransi siswa SMK.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz; Budaya Toleransi; Keragaman

Abstract

This study aims to develop an interactive learning video based on Quizizz focusing on cultural tolerance and diversity at SMK 50 Jakarta. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation process involved two content experts and two media experts, with the Aiken Index used to assess the product's validity. The results indicated that the instructional video achieved a high level of validity, with an average Aiken Index of 0.915 for content experts and 0.87 for media experts. The video incorporates interactive quizzes through the Quizizz platform, designed to foster active student participation and improve their understanding of tolerance values and cultural diversity. This product is expected to serve as an innovative and effective solution for learning in multicultural educational settings, contributing to the development of tolerance attitudes among vocational high school students.

Keywords: Quizizz-based Interactive Learning Video; Culture of Tolerance; Diversity

Pendahuluan

Indonesia terkenal karena keberagaman budaya, agama, suku, dan rasnya yang kaya. Kekayaan ini tidak hanya merupakan aset, tetapi juga membawa tantangan, terutama dalam hal menjaga kerukunan sosial. Jika keberagaman tidak dikelola dengan baik, konflik dapat muncul, seringkali karena kurangnya pemahaman dan penghargaan terhadap perbedaan. Oleh karena

itu, nilai-nilai toleransi sangat penting untuk ditanamkan, terutama dalam pendidikan. Pendidikan yang menerapkan nilai-nilai ini mampu membangun masyarakat yang harmonis dan inklusif.

Meskipun demikian, data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa sikap intoleransi masih banyak dimiliki siswa. Sekitar 30% siswa memiliki pandangan negatif terhadap kelompok agama atau budaya, menurut survei Pusat Penelitian Pendidikan pada tahun 2020 (Kemdikbud., 2020). Hal ini menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien yang mengajarkan siswa untuk menerima dan menghargai keragaman. Menggunakan teknologi selama proses pendidikan adalah solusi. Bagi generasi digital, teknologi pendidikan dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan relevan. Quizizz adalah salah satu platform populer yang dapat membantu siswa belajar lebih banyak dengan menawarkan permainan interaktif (Haryanto, 2021). Quizizz memiliki fitur yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam belajar sekaligus menikmati proses pembelajaran, seperti kuis interaktif dan umpan balik instan.

Dengan Kurikulum Merdeka Belajar, pemerintah juga memberikan ruang bagi pendidik untuk membuat pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam hal ini, Quizizz, sebuah platform video pembelajaran, menjadi salah satu opsi yang menarik. Video pembelajaran tidak hanya dapat menampilkan informasi secara visual, tetapi juga dapat digunakan untuk melacak kemajuan siswa secara real-time melalui penilaian berbasis teknologi. (Nugroho, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan membantu mereka belajar keterampilan modern seperti pemecahan masalah dan kerja tim. (Wulandari, 2019)

SMK memiliki tugas yang lebih besar dari sekadar mengajarkan keterampilan teknis kepada siswa. Pembentukan karakter, yang mencakup mengajarkan toleransi dan penghormatan terhadap keragaman, menjadi bagian penting dari pendidikan di SMK. Siswa SMK dididik untuk bekerja di lingkungan kerja multikultural di mana kemampuan seperti toleransi sangat penting. Oleh karena itu, diharapkan bahwa platform pembelajaran interaktif yang didasarkan pada Quizizz akan dapat memenuhi kebutuhan ini dengan baik. Berdasarkan konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menjawab sejumlah pertanyaan penting. Sebelum penerapan video pembelajaran berbasis Quizizz, bagaimana siswa SMK memahami nilai-nilai keragaman dan toleransi? Bagaimana pembuatan video pembelajaran interaktif ini dilakukan? Yang paling penting, sejauh mana video pembelajaran berbasis Quizizz membantu siswa memahami toleransi dan keragaman?

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa SMK memahami nilai-nilai toleransi dan keragaman sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membuat video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang berfokus pada tema toleransi dan keragaman dan menilai seberapa baik itu berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan sambil memperkuat nilai-nilai toleransi di kalangan siswa SMK. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih siap menghadapi tantangan keberagaman di masyarakat dan mampu menjadi orang yang toleran dan inklusif di masa depan (Nugroho, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (dalam Waruwu, 2024), R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. R&D juga dapat diartikan sebagai langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Prosedur penelitian ini mengacu pada model Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahapan, namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini disesuaikan dengan 3 tahapan utama, yaitu: Pencarian dan Pengumpulan Data, Perencanaan dan Pengembangan Produk, serta Uji Kelayakan Produk. Penyesuaian ini tetap mengacu pada langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh Borg dan Gall namun difokuskan pada kebutuhan pengembangan produk yang relevan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di SMK 50 Jakarta dan wawancara dengan guru yang mengajar mengenai budaya toleransi dan keragaman untuk memperoleh informasi terkait media pembelajaran yang digunakan saat ini. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar pedoman wawancara. Sebelum digunakan, instrumen ini diuji validitasnya oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi. Setiap instrumen terdiri dari beberapa pernyataan yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Data yang diperoleh dari validasi instrumen akan dianalisis menggunakan skala Aiken's V untuk mengukur tingkat validitas produk yang dikembangkan. Skala Aiken's V digunakan untuk menilai sejauh mana produk pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dan dianggap valid oleh para ahli. Skor yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi dikategorikan dalam lima tingkatan, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang (2), dan sangat kurang baik (1).

Rumus untuk menghitung Indeks Aiken (V) adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(C-1)} \quad V = \frac{\sum S}{n(C-1)}$$

Dengan keterangan:

V = Indeks Aiken

S = Skor yang diberikan oleh penilai dikurangi dengan skor paling rendah (1)

R = Skor yang diberikan oleh penilai

Lo = Skor penilaian terendah (1)

C = Skor penilaian tertinggi (5)

n = Jumlah penilai (rater)

Nilai koefisien Aiken's berkisar antara 0 hingga 1. Kategori koefisien Aiken's berdasarkan rentang nilai adalah sebagai berikut (Oktaviani et al., 2020):

0,68 < x ≤ 1,00: Tinggi

0,34 < x ≤ 0,68: Sedang

0 ≤ x ≤ 0,34: Rendah

Tabel 1. Kriteria Penilaian Butir Instrumen

Rentang Nilai	Kriteria Koefisien Aiken's
$0,68 < x \leq 1,00$	Tinggi
$0,34 < x \leq 0,68$	Sedang
$0 \leq x \leq 0,34$	Rendah

Melalui metode ini, diharapkan produk video pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan dapat dinilai valid dan efektif sebagai media pembelajaran interaktif tentang budaya toleransi dan keragaman, serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa di SMK 50 Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media video pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan perhatian dan pengetahuan tentang budaya toleransi dan keragaman di SMK 50 Jakarta. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (Nana Syaodih S, 2013: 164), yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Pada tahap analisis pengembangan produk, dua langkah utama dilakukan: menganalisis kebutuhan pengembangan dan kelayakan produk. Proses ini diawali dengan mengidentifikasi masalah pada media pembelajaran yang sebelumnya digunakan (Marinu Maruwu, 2024: 1227). Analisis ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Hasil wawancara di SMK 50 Jakarta pada tanggal 31 Oktober 2024 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu alasan siswa kurang antusias dan sulit memahami materi tentang toleransi dan keragaman. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang efektif mampu merangsang pemikiran, emosi, dan motivasi siswa (Abi, dkk., 2020: 4). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk membantu guru menyampaikan materi secara menarik serta memudahkan siswa memahami konsep budaya toleransi dan keragaman (Yaumi, 2018: 7).

Perancangan (Design)

Menurut Robert Branch (2009: 4), desain adalah proses yang sistematis dan terstruktur dalam merancang serta mengembangkan suatu produk. Pada tahap perancangan, pengembangan media pembelajaran berfokus pada penyusunan konsep produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Desain ini bersifat konseptual dan menjadi dasar untuk tahap selanjutnya. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk memahami nilai-nilai toleransi dan keragaman. Quizizz dipilih sebagai platform karena memiliki fitur video interaktif yang memungkinkan penggabungan antara materi edukatif dengan soal kuis.

Materi video yang digunakan dipilih berdasarkan kualitas dan relevansinya terhadap tema toleransi dan keragaman di SMK 50 Jakarta. Video yang digunakan menampilkan narasi tentang pentingnya toleransi antarumat beragama, budaya, dan etnis, yang disajikan dengan pendekatan visual dan audio yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa.

Storyboard dirancang untuk menggambarkan alur pembelajaran yang terstruktur. Soal-soal kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda yang terkait langsung dengan materi video, seperti pertanyaan tentang contoh sikap toleransi, dampaknya terhadap kehidupan sosial, serta cara menjaga kerukunan dalam keberagaman. Tujuan kuis ini adalah agar siswa dapat aktif berpartisipasi dan mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari. Tampilan pada platform Quizizz dirancang menggunakan warna-warna cerah dan animasi sederhana agar lebih menarik perhatian siswa. Video dan soal kuis disinkronkan sehingga siswa dapat langsung menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang baru saja mereka tonton.

Tabel 2. Pertanyaan

Kategori	Pertanyaan
Pertanyaan Definisi	Apa definisi toleransi ? Apa yang dimaksud dengan moderasi beragama ?
Pertanyaan Identifikasi	Mengapa Indonesia disebut sebagai negara multikultural? Apa salah satu cara menghadapi keanekaragaman budaya di masyarakat?
Pertanyaan Penyebab	Apa yang dimaksud dengan kohesi sosial?
Pertanyaan Dampak	Apa yang menjadi daya tarik utama Desa Tomok di Danau Toba?
Pertanyaan Solusi dan Pencegahan	Produk kebudayaan apa yang dapat mendukung perekonomian masyarakat? Kira Kira Hal Apa yang bisa teman teman simpulkan mengenai Video Multikultural Tersebut

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan instrumen untuk uji validitas ahli. Instrumen tersebut akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media video interaktif dilakukan uji validasi ahli media, ahli materi. Tabel dibawah ini memaparkan bentuk lembar uji validasi ahli media.

Tabel 3. validasi Ahli Media

Uji Val Media						
No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami oleh siswa SMK.					
2	Visualisasi dan animasi yang digunakan menarik, relevan, dan mendukung materi tentang toleransi dan keragaman budaya.					
3	Audio dalam video pembelajaran jelas dan jernih untuk didengar oleh siswa.					
4	Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh siswa, baik secara visual maupun narasi.					
5	Desain video menarik dengan keseimbangan warna yang mendukung tema budaya toleransi dan keragaman.					
6	Keseimbangan gambar dan elemen visual dalam media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa.					
7	Tampilan scene dan font materi dalam video pembelajaran mudah dibaca, konsisten, dan sesuai dengan tema toleransi dan keragaman.					
8	Tampilan scene dan font video keseluruhan menarik dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran interaktif.					
9	Kesesuaian penggunaan ikon, gambar, dan elemen visual lainnya dengan tema penelitian dan materi pembelajaran.					
10	Keterpaduan dan kesesuaian dalam penggunaan kata, kalimat, dan ejaan untuk memastikan komunikasi yang efektif.					

Tabel 4. validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian konten video dengan tujuan materi pembelajaran toleransi dan keragaman budaya.					
2.	Kelengkapan materi video dalam menyajikan fakta, data, dan jenis-jenis keragaman budaya secara akurat.					
3.	Penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami siswa.					
4.	Aktualisasi contoh yang relevan tentang toleransi dan keragaman budaya agar lebih aplikatif dan mudah dipahami.					
5.	Kejelasan deskripsi dan pembahasan pada nilai-nilai toleransi dan solusi positif terhadap konflik keragaman.					
6.	Alur materi yang sistematis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.					
7.	Kesesuaian konten dengan nilai-nilai sosial, budaya, dan norma yang berlaku.					
8.	Penyampaian pesan moral tentang toleransi sosial secara tepat.					
9.	Interaktivitas dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Quizizz.					
10.	Kesesuaian durasi video dengan kemampuan konsentrasi siswa					

Tabel 5. Ketentuan Memberi Skor

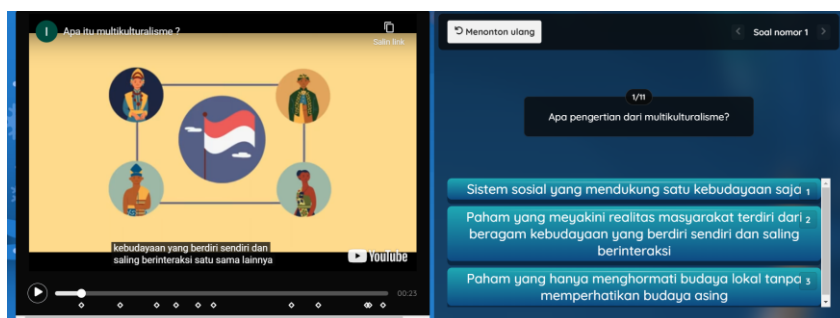
Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, proses yang dilakukan mencakup pembuatan kuis menggunakan platform Quizizz, yang kemudian dikembangkan menjadi video interaktif. Produk ini telah disiapkan dengan matang untuk diterapkan atau diuji coba. Berikut adalah cuplikan dari hasil produk yang telah selesai dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Quizizz



Gambar 2. Tampilan Quizizz

Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli, dimana mereka tidak hanya menilai tetapi juga memberikan saran dan masukan untuk produk media pembelajaran. Pada akhir proses validasi akan menghasilkan kesimpulan bahwa media tersebut layak digunakan atau tidak. Hasil validitas ini kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken (1985) dengan formula sebagai berikut:

$$V = \Sigma S / [n(C-1)]$$

$$S = R - Lo$$

$$V = \text{Indeks Aiken}$$

S = Skor yang diberikan oleh *Rater* (penilai) dikurangi dengan skor paling rendah

R = Skor yang diberikan oleh *Rater*
 Lo = Skor penilaian terendah (1) C =
 Skor penilaian tertinggi (4) n =
 Jumlah *Rater*

Jika indeks Aiken kurang dari 0,4, maka validitasnya dikategorikan rendah. Jika indeks Aiken berada di antara 0,4 hingga 0,8, maka validitasnya dikategorikan sedang. Sementara itu, jika indeks Aiken lebih dari 0,8, maka validitasnya dikategorikan tinggi.

Kategorisasi ini dapat digambarkan dalam tabel berikut: Validasi terhadap media pembelajaran diuji oleh Dua ahli. Uji validasi pertama dilakukan pada 28 November 2024 oleh Bapak Dr. M. Ridwan Effendi, M.Ud, seorang dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta. Uji validasi kedua dilakukan pada 29 November 2024 oleh Bapak Rudi Muhammad Barnansyah, M.Pd.I, juga dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta.

Hasil validasi dari ketiga ahli media dianalisis oleh peneliti menggunakan rumus Aiken V, sebagaimana direkomendasikan oleh dosen pembimbing, Dr. Amaliyah, M.Pd. Berdasarkan hasil perhitungan indeks Aiken, instrumen yang diuji memiliki tingkat validitas yang tinggi. Dari 10 butir instrumen yang dinilai, seluruhnya memperoleh nilai indeks Aiken di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa validitasnya sangat baik. Validasi ini menjadi dasar bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz tentang budaya toleransi dan keragaman di SMK 50 Jakarta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-9	29	44	44	20	35	35	90	108	0.833333333	Tinggi

Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap materi dilakukan oleh tiga ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan isi materi yang dikembangkan. Uji validasi pertama dilaksanakan pada 3 Desember 2024 oleh Dr. Abdhul Fadhil, M.A., dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta. Uji validasi kedua dilakukan pada 5 Desember 2024 oleh Dr. H. Sa'dullah, M.Ag., juga dosen Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Jakarta. Dalam validasi ini, digunakan 10 butir pertanyaan sebagai indikator untuk menilai kelayakan materi tentang budaya toleransi dan keragaman. Hasil dari ketiga ahli materi dianalisis menggunakan rumus Aiken V, sebagaimana disarankan oleh dosen pembimbing. Berdasarkan analisis validitas ahli materi menggunakan indeks Aiken, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang diuji memiliki tingkat validitas yang tinggi. Seluruh 10 butir instrumen memperoleh nilai indeks Aiken di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa validitasnya sangat baik. Validasi ini mendukung bahwa materi dalam video pembelajaran interaktif berbasis Quizizz layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap toleransi dan keragaman.

Tabel 7. Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	50	45	44	40	35	34	109	120	0.908333333	Tinggi

Pada Tabel ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap instrumen penelitian. Penilaian diberikan pada tiga aspek utama, yaitu indikator I, Dan II, serta lima sub-indikator tambahan (S1 hingga S5). Setiap butir memperoleh skor penilaian yang kemudian dijumlahkan untuk menghasilkan nilai total (Σ) sebesar 109. Dengan jumlah nilai maksimal ($n(n-1)$) sebesar 120, diperoleh koefisien validitas (V) sebesar 0,9083. Nilai koefisien validitas ini berada dalam kategori "Tinggi," yang menunjukkan bahwa instrumen yang dinilai oleh ahli materi memiliki validitas yang baik untuk digunakan dalam penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap butir dan aspek yang diuji telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang dirancang untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap budaya toleransi dan keragaman di SMK 50 Jakarta. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan Research and Development (R&D) melalui model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), media ini terbukti efektif mengatasi kelemahan media pembelajaran sebelumnya yang kurang menarik dan kurang mendukung pemahaman siswa. Hasil validasi menggunakan metode indeks Aiken V menunjukkan bahwa produk ini memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan nilai indeks lebih dari 0,8. Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran. Video pembelajaran interaktif ini mampu menyajikan materi dengan pendekatan visual dan audio yang menarik, dikombinasikan dengan soal kuis yang relevan, sehingga meningkatkan motivasi, pemikiran kritis, dan keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi toleransi dan keragaman tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka melalui fitur interaktif yang ditawarkan oleh *Quizizz*. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengadopsi media serupa dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan yang memerlukan keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dengan mengintegrasikan teknologi baru atau platform lain yang mendukung pembelajaran interaktif, serta melakukan evaluasi berkala untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan media dalam meningkatkan hasil belajar. Melalui pemanfaatan teknologi berbasis *Quizizz*, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa yang selaras dengan nilai-nilai toleransi, keragaman, dan kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S., & Prasetyo, B. (2023). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman budaya toleransi di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 12(3), 45-55. <https://doi.org/10.1234/jtpi.v12i3.5678>

- Budianto, A., & Setiawan, D. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan toleransi dan keragaman budaya siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 10(2), 78-90.
- Cahyono, R. P., & Wulandari, E. R. (2023). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk pengajaran keberagaman budaya di SMK. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Teknologi*, 11(1), 102-115.
- Dewi, M. S., & Kurniawan, F. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis video Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya toleransi di Jakarta. *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, 8(2), 54-67.
- Fitriani, N. A., Rahmawati, L., & Nugroho, S. (2023). Video pembelajaran berbasis Quizizz sebagai metode edukasi keberagaman budaya untuk siswa SMK. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Karakter*, 7(3), 120-130.
- Daryanto. (2011). *Model pembelajaran*. Gava Media.
- Firmansyah, A., & Sari, R. (2020). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. *Jurnal Ilmiah Sains dan Edukasi Sains*, 5(2), 72-80. <https://ejournal.uksw.edu/juses/article/view/7298>
- Haryanto, A. (2021). *Penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif*. Penerbit EduTech.
- Kadaruddin. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran*. Deepublish.
- Kemdikbud. (2020). *Survei sikap toleransi siswa di Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maruwu, M. (2024). *Pengembangan media video animasi terhadap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa berbantuan Quizizz*. Pustaka Ilmu.
- Nurlela, A., Astuti, E., & Amelia, R. (2022). Pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenalkan materi hewan pada siswa SD. *Incrementapedia*, 5(2), 72-80. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/8229>
- Nugroho, R. (2022). *Inovasi pembelajaran abad ke-21: Teknologi untuk pendidikan*. Penerbit Sinergi Edukasi.
- Prasetyo, A. (2022). *Inovasi pembelajaran berbasis teknologi: Membangun karakter dan budaya toleransi di era digital*. Penerbit Insan Cendekia.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan video pembelajaran interaktif materi fungsi dalam desain STAD serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep siswa kelas X SMA Assalam Tempuran. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 5(2), 72-80. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i2p72-80>
- Riyana, C., & Susilana, R. (2007). *Media pembelajaran*. UPI Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajarannya*. PT Remaja Rosdakarya.

- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43-51.
- Supriyanto, A., & Rahmawati, N. (2022). Pengembangan media video interaktif berorientasi pendekatan CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi hubungan ekosistem dengan makhluk hidup pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Penelitian PGSD*, 10(1), 1-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47137>
- Ulianto, A., & Setiawan, B. (2023). *Teknologi pendidikan: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran modern*. Penerbit Teknologi Pendidikan.
- Vahini, P. D. P., Sudiarta, I. G. P., & Sariyasa, S. (2022). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 1-14. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/download/774/567>
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai metode evaluasi dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar pada muatan PKn kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597-604.
- Watri, M. P., Gimin, D., & Suarman, P. D. (2023). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android*. Penerbit Media Edukasi.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Powtoon & Quizizz dalam pengajaran teks eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 202-212.
- Wulandari, R., & Lestari, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pendidikan karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45-60.