

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS SPIN
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN
BUDAYA KELAS IV SDN TIRON 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

ZULFA AMANDA TIRTANING VIRDAUSI

NPM: 22.1.40.60.150

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ZULFA AMANDA TIRTANING VIRDAUSI

NPM: 2214060150

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS SPIN
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN
BUDAYA KELAS IV SDN TIRON 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Kukuh Andri Aka, S. Pd., M.Pd.

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0710059001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ZULFA AMANDA TIRTANING VIRDAUSI

NPM: 2214060150

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS SPIN
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN
BUDAYA KELAS IV SDN TIRON 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd.,M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd |
| 3. Penguji II | : Bagus Amirul Mukmin, S.Pd.,M.Pd |

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa : “ *Fa inna ma’al – ‘isri Yusra, Inna ma’al – ‘usri Yusra* ”

“Setiap kesulitan pasti ada kemudahan”

(QS.Al-Insyirah 94:5-6)

"Dilahirkan oleh pengorbanan ibu dan dibesarkan oleh kerja keras ayah, aku memilih untuk tidak menyia-nyiakan hidup ini."

(Penulis)

“Hasil yang kita panen berasal dari benih yang kita tanam”
“Sesuatu yang kita peroleh hari ini, adalah hasil dari perjuangan kita dahulu”

(Penulis)

لَا غَالِبَ إِلَّا بِاللَّهِ

“ Tiada kemenangan tanpa pertolongan dari Allah Swt”

(KH. Suharbillah)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah Swt atas limpahan rahmat, nikmat dan kekuatan. Dengan penuh syukur dan ketulusan, *karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :*

1. Panutanku, Ayah ku tercinta, Bapak Mohamad Ismail, yang telah memberikan segala pengorbanan untuk putri kecilnya, yang selalu menyembunyikan lelah dalam diam nya. Terimakasih atas segala dukungan, semangat, kerja keras yang ayah berikan selama ini, serta doa yang selalu ayah panjatkan.
2. Surgaku dan belahan jiwaku, Ibuku tersayang, Alm. Ibu Khikmatun Nikmah yang telah dahulu berpulang ke rumah terakhirnya. Alhamdulillah berkat doa yang dulu selalu ibu panjatkan, penulis bisa berada di tahap ini. Karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum ibu benar-benar pergi meninggalkan penulis. Ibu adalah sumber kekuatan dan penguat langkah dalam setiap perjuangan penulis dalam menapaki jalan menuju cita-cita. Terimakasih atas semangat dan dukungan yang selalu ibu berikan selama ini.
3. Adik kandungku satu-satunya, Mohamad Husein Ilyas Al-Ali. Adik adalah laki-laki kecil yang lebih Tangguh dari penulis. Terimakasih karenamu hari-hari penulis tidak terasa sepi, karenamu juga penulis bisa terus kuat sampai berada di titik ini.
4. Seseorang yang tak kalah penting di hidup penulis, Wanda Lutfianto, laki-laki yang selalu ada disaat penulis butuhkan. Terimakasih telah membersamai penulis pada hari yang tidak mudah ini. Termakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan, yang selalu sabar menemani penulis hingga berada di titik ini, dukungan, semangat, waktu serta materi selalu dirimu berikan. Tetaplah membersamai dan tidak tunduk kepada apapun yang memiliki jalan pemikiran berbeda dengan manusia lain.
5. Sahabat penulis, Endah, Cintani, Intan, Widya, Lutfiatul, Narisa Sabrina dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih selalu menemani penulis selama menyusun karya sederhana ini.
6. Diri penulis sendiri, yang telah berjuang hingga sampai dititik ini, yang telah menulis karya sederhana ini, semoga kelak bisa menggapai Cita-cita.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Zulfa Amanda Tirtaning Virdausi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 12 Mei 2004
NPM : 2214060150
Fakultas/Jurusan/Program Studi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini serta disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 22 juni 2026

Yang menyatakan,



ZULFA AMANDA T.V

NPM: 2214060150

PRAKATA

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada Penyusunan skripsi ini, Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, dukungan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang besar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh Pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberi dukungan kepada mahasiswa.
2. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, arahan masukan dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan motivasi, meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama menempuh studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Kepala Sekolah SDN Tiron 1, guru kelas IV, serta siswa kelas IV yang telah memberikan bantuan dan kerjasama selama melaksanakan penelitian.
6. Kepada kedua orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan doa, semangat dan kasih sayang kepada penulis selama menempuh Pendidikan.

Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Kediri, 8 Maret 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zulfa' with a stylized flourish at the end.

ZULFA AMANDA T.V
NPM: 22.1.40.60.150

ABSTRAK

Zulfa Amanda Tirtaning Virdausi. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Kuis Spin pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Siswa Kelas IV SDN Tiron 1, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, kuis spin, keberagaman suku bangsa dan budaya, DDDE.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas IV SDN Tiron 1, yaitu masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada mata pelajaran IPAS. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media yang terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah serta memanfaatkan buku pedoman guru sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa sehingga mereka mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Dampaknya terlihat pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Dari total 23 siswa, hanya 10 siswa (43, 47%) yang berhasil mencapai KKTP dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 13 siswa lainnya (65%) belum mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media yang dikembangkan diharapkan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SDN Tiron 1 serta mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan DDDE yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Decide*, *Design*, *Develop*, dan *Evaluate*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tiron 1. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif guna mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kevalidan dari ahli materi sebesar 96% dan ahli media 94%, kemudian memperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Pada Persentase kepraktisan, hasil angket respons siswa pada uji coba terbatas mencapai persentase sebesar 97,5%, sedangkan hasil respons siswa pada uji coba luas 99,3% serta hasil angket respon guru pada uji coba luas mendapatkan persentase sebesar 92%. Kemudian dihitung rata-rata antara persentase respons guru dan siswa pada uji coba luas memperoleh nilai 95,65% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil pengukuran keefektifan menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal mencapai 87,5% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 100% pada uji coba luas dan dinyatakan efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batas Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Model Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan	22
C. Desain Pengembangan	25
D. Subjek Tempat dan Waktu Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	36

H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan	43
B. Data Uji Coba	51
C. Analisis Data	59
D. Revisi Produk	61
E. Pembahasan	64
F. Kajian Produk Akhir	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR RUJUKAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	18
Tabel 3. 1 Storyboard.....	26
Tabel 3. 2 Rincian Waktu Penelitian.....	28
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi Kelas IV SDN Tiron 1.....	30
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Guru Kelas IV SDN Tiron 1	30
Tabel 3. 5 Angket Validasi Materi	31
Tabel 3. 6 Angket Validasi Media Multimedia Intersktif Kuis Spin	32
Tabel 3. 7 Angket Respon guru.....	32
Tabel 3. 8 Angket respon siswa	33
Tabel 3. 9 Teknik Pengumpulan Data.....	34
Tabel 3. 10 Skala Likert Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 11 Tabel Kriteria Kevalidan Materi dan Media	37
Tabel 3. 12 Skala Likert Respon Guru.....	38
Tabel 3. 13 Tabel Kriteria Kepraktisan.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Posttest Siswa Pada Uji Coba Terbatas	53
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas	56
Tabel 4. 6 Hasil Posttest Siswa Pada Uji Coba Luas	58
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi	59
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan	60
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Keefektifan	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berfikir	20
Gambar 3. 1 Tahap Metode Pengembangan DDD-E	22
Gambar 3. 2 Desain Flowchart Multimedia Interaktif	26
Gambar 4. 1 Sampul Media	45
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan tombol.....	46
Gambar 4. 3 Menu.....	46
Gambar 4. 4 Materi	47
Gambar 4. 5 Video Pembelajaran	47
Gambar 4. 6 Petunjuk Pengerjaan Kuis	47
Gambar 4. 7 Halaman Kuis Spin.....	48
Gambar 4. 8 Halaman soal	48
Gambar 4. 9 Profil Peneliti.....	48
Gambar 4. 10 Sebelum Revisi Dubbing.....	62
Gambar 4. 11 Sesudah Revisi Dubbing	62
Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Sub Menu	63
Gambar 4. 13 Sesudah Revisi Sub Menu.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi dan Dokumentasi Observasi.....	77
Lampiran 2 Hasil Wawancara dan Dokumentasi Wawancara	79
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	83
Lampiran 5 Surat Permohonan dan Hasil Validasi Materi	84
Lampiran 6 Surat Permohonan dan Hasil Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 7 Surat Pemanfaatan Produk.....	92
Lampiran 8 Modul Ajar	93
Lampiran 9 Bahan Ajar	98
Lampiran 10 Petunjuk Penggunaan Media	109
Lampiran 11 Media Pembelajaran Multimedia Interaktif kuis spin	110
Lampiran 12 LKPD Uji Terbatas.....	111
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	115
Lampiran 14 Hasil Belajar Siswa (posttest) Uji Coba Terbatas	117
Lampiran 15 LKPD Uji Luas.....	121
Lampiran 16 hasil posttest Uji luas.....	125
Lampiran 17 Hasil Angket respon siswa Uji Luas.....	128
Lampiran 18 Hasil Posttest Uji Coba Luas	130
Lampiran 19 Angket Respon Guru Uji Coba Luas.....	134
Lampiran 20 Kisi – Kisi Posttest	137
Lampiran 21 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	139
Lampiran 22 Komentar dan Saran Ahli Media	139
Lampiran 23 Dokumentasi Uji Coba Terbatas.....	140
Lampiran 24Dokumentasi Uji Coba Luas.....	140
Lampiran 25 Lembar Pengajuan Judul	141
Lampiran 26 Kartu Bimbingan	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS merupakan bidang studi yang mengintegrasikan dua cabang ilmu, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang disampaikan secara terintegrasi. Pembelajaran IPAS di arahkan guna mengasah kemampuan siswa melakukan penyelidikan, memperkuat pemahaman diri dan lingkungan, sekaligus menumbuhkan semangat ingin tahu terhadap berbagai peristiwa dan keragaman yang ada di sekeliling mereka. Menurut Makkih dkk (2020) Mata pelajaran IPAS yang disusun sebagai satu kesatuan terpadu diharapkan mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, logis, sistematis. Dalam pembelajaran IPAS kelas IV semester II dengan topik keragaman suku bangsa dan budaya, siswa mempelajari tentang kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia. Keragaman tersebut mencakup berbagai aspek seperti perbedaan suku bangsa, makanan khas daerah, lagu daerah, pakaian tradisional, bentuk rumah adat, serta kesenian lokal. Selain itu, siswa juga dikenalkan pada konsep kearifan lokal, yakni nilai-nilai mulia yang dihormati serta dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat berbagai wilayah.

Keberagaman suku bangsa dan budaya memberikan pemahaman bahwa Indonesia memiliki kekayaan luar biasa dalam bentuk keberagaman etnis dan budaya. Keberagaman ini mencangkup perbedaan suku, adat istiadat, seni, dan tradisi yang tersebar di berbagai wilayah nusantara. Keberadaan ribuan pulau di Indonesia turut menyumbang pada kekayaan budaya tersebut, menjadikan masyarakat Indonesia sangat majemuk. Setiap suku memiliki ciri khas budaya dan tradisi yang unik, yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari maupun perayaan-perayaan adat. Kelebihan dari materi ini adalah dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas bangsa, memperkuat sikap saling menghormati antar kelompok, serta menanamkan semangat persatuan dalam keberagaman (Chayani dkk., 2020).

Berdasarkan Hasil observasi di SDN Tiron 1, Terdapat kesenjangan yaitu kurangnya pengetahuan siswa akan keragaman suku bangsa dan budaya.

Di lihat dari banyak nya siswa yang jenuh dan tidak antusias pada saat pembelajaran tersebut karena dirasa sangat sulit untuk dipahami. Dikarenakan minimnya media pembelajaran yang bervariasi dan guru hanya menggunakan buku ajar saat pembelajaran. Guru menerapkan metode ceramah yang mengakibatkan proses pembelajaran merujuk pada aktivitas guru saja. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran, pembelajaran menjadi monoton dan kurang bermakna.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa terdapat kendala dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran sehingga mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Hal ini didukung oleh hasil belajar siswa semester 2 tahun 2026 yang menunjukkan bahwa 65% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang interaktif belum mampu membantu siswa memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang cocok berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu multimedia interaktif, Multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai elemen media seperti teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video yang disajikan secara interaktif. Penyajian ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata di lingkungan siswa, sehingga pembelajaran menjadi hidup dan bermakna (Cris & Dwiqi, 2020). Multimedia interaktif juga merupakan jenis multimedia yang disertai dengan perangkat kendali, memungkinkan pengguna untuk menentukan sendiri pilihan atau arah proses (Neha dkk., 2023). Namun dengan multimedia interaktif saja belum cukup untuk menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dirasa kurang bervariasi oleh karena itu dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif kuis spin yang lebih adaptif, kaya akan konten bermakna, serta mampu menyesuaikan dengan gaya belajar yang beragam.

Kuis Spin merupakan sebuah permainan interaktif yang berisi berbagai pertanyaan, disusun dalam bentuk roda berputar yang menarik untuk digunakan dalam proses belajar. Bentuk penyajian ini dirancang agar membuat siswa terlibat secara aktif dan merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan (Nawangwulan dkk., 2022). Kuis spin dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran guna membantu proses terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Jika biasanya segmen roda diisi dengan angka, dalam konteks pembelajaran segmen tersebut juga dapat diganti beragam gambar yang selaras dengan materi yang dipelajari. Permainan ini terdiri atas sebuah jarum penunjuk dan angka yang berada di dalam lingkaran, kemudian dipakai sebagai sarana permainan interaktif.

Multimedia interaktif kuis spin di pilih karena memiliki berbagai kelebihan, salah satunya yaitu dapat membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi. Selain itu, multimedia interaktif kuis spin Mampu menyatukan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, musik, animasi, maupun video menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal, serta mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang susah di mengerti apabila sekedar dijelaskan menggunakan ucapan atau menggunakan alat bantu tradisional (Cris & Dwiqi, 2020). Kuis spin memiliki keunggulan dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton dan menyenangkan. Dengan konsep belajar sambil bermain, media ini dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan evaluasi. Hal ini berkontribusi pada kualitas belajar yang lebih baik secara keseluruhan. Selain itu, kelebihan utama dari kuis spin adalah kemampuannya untuk menuntu partisipasi aktif dari siswa serta memberikan umpan balik secara langsung, yang sangat membantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Betty dkk., 2022)

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah salah satu sarana pendukung yang mampu membuat kondisi pembelajaran lebih bervariasi dan menarik. Di samping itu, penggunaan media ini juga mampu mempererat hubungan serta menaikkan komunikasi guru dan siswa

selama pembelajaran berlangsung (Syafliin 2022). Selain itu Nawangwulan dkk., (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran spin game adalah media berbasis permainan yang menyajikan kumpulan pertanyaan dalam bentuk roda putar. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan antusiasme, minat, dan motivasi belajar peserta didik.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media fisik, PowerPoint, atau aplikasi tertentu yang belum mengintegrasikan materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu platform pembelajaran yang utuh. Akibatnya, siswa masih menerima pengalaman belajar yang terpisah antara penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Media ini tidak hanya terletak pada penyajian materi dalam bentuk multimedia, tetapi juga pada integrasi berbagai komponen pembelajaran, seperti materi yang disajikan secara interaktif, video pembelajaran, serta kuis berbasis permainan kuis spin interaktif yang dirancang dalam satu platform pembelajaran yang utuh.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan studi terhadap penelitian sebelumnya, serta triangulasi data menunjukkan bahwa ditemukan perbedaan dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dengan hasil belajar yang diinginkan. Siswa masih mengalami kendala dalam memahami keberagaman suku bangsa, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan unsur budaya lainnya. Kesulitan ini diperparah dengan penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dalam situasi ini, multimedia interaktif dinilai memiliki potensi untuk mengatasi tantangan tersebut melalui pendekatan yang lebih menarik dan inovatif. Dengan demikian, pengembangan multimedia interaktif kuis spin diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, judul proposal penelitian ini adalah *pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV (A) SDN Tiron 01.*

B. Batas Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi Batasan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Tiron 1 Kabupaten Kediri.
2. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif Kuis Spin yang ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya SDN Tiron 1.
3. Penelitian ini membahas mengenai media pembelajaran multimedia interaktif Kuis Spin pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya siswa kelas IV SDN Tiron 1.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV SDN Tiron 01 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV SDN Tiron 01 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif kuis spin pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV SDN Tiron 01 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Kevalidan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada kelas IV SDN Tiron 01.
2. Kepraktisan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada kelas IV SDN Tiron 01.
3. Keefektifan pengembangan multimedia interaktif kuis spin pada kelas IV SDN Tiron 01.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya perkembangan ilmu pengetahuan, terutama pada inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi., melalui pemanfaatan multimedia interaktif kuis spin. Penelitian ini berpotensi menambah daya Tarik dan antusias siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang memiliki tingkat kompleksitas dan keberagaman yang tinggi. Penelitian ini juga diharapkan untuk berfungsi sebagai landasan atau referensi untuk studi yang lebih lanjut. yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sarana peningkatan hasil belajar. Studi ini juga memperkuat teori pembelajaran yang menekankan betapa pentingnya menggunakan media visual, interaktif, dan kontekstual. Teori-teori ini sesuai dengan sifat perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia interaktif kuis spin. Peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam menyusun media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta belajar mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini menjadi pijakan untuk riset lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh alternatif media pembelajaran inovatif yang dipergunakan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Kehadiran multimedia interaktif kuis spin ini mendukung penciptaan suasana belajar menjadi menyenangkan dan produktif.

c. Bagi Guru

Guru mendapatkan media bantu mengajar yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, khususnya dalam menyampaikan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Dengan adanya kuis spin ini, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran serta mengurangi dominasi metode ceramah yang monoton. Selain itu, media ini memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran langsung melalui fitur interaktifnya.

d. Bagi Siswa

Siswa memperoleh keterampilan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui media kuis spin yang interaktif. Media ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya karena disajikan secara visual dan komunikatif. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan kuis juga memacu semangat belajar, melatih konsentrasi, dan memperkuat daya ingat melalui proses belajar sambil bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran volume bangun ruang di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ananda, T., Fitria, N., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman suku bangsa dan budaya melalui pembelajaran. *Prosiding*, 818–823.
- Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spin Game Berbasis Power Point pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 296–305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan media permainan jenga keragaman budaya materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 302–312.
- Cris, S., & Dwiqi, G. C. S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8, 33–48.
- Destia, Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran spin game berbasis PowerPoint interaktif pada materi tema 7 subtema 1 untuk siswa kelas V sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Dian, N. S. P., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Firdaus, C. S., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem gerak pada tumbuhan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(4), 1–10.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *SNISTEK*, 296–301.
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan media permainan spin roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar IPA di MI Al-Islamiyah Pasuruan. *4*(1), 12–19.
- Iswar, A., & Riawarda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran spin game pada materi shalat kewajibanku untuk siswa kelas III sekolah dasar. *2*, 19–26.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan multimedia interaktif tentang pantun untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Maisaroh, K., & Surya, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran roda berputar pada materi perubahan sosial budaya untuk siswa kelas VI SDN Katerban 2. 128–136.
- Makkih, F., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan media SETARA berbasis Android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, *8*(3), 275–281.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Muttaqin, M. Z., Siswono, Y. E. T., & Lukito, A. (2020). Pengembangan multimedia Lectora Inspire untuk pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 495–511.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan media interaktif spin game dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam Islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 10884–10890.
- Neha, L. I., & Ashari, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika pada materi bangun ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>

- Pangestu, W. A., & Hartoto, N. (2024). Pengaruh penggunaan media spinning wheel game terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34–56.
- Purba, N. A. (2023). Sosialisasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 3(2), 29–36.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi IPA sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Susilawati, L., Hermansyah, & Tanzimah. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 167–178. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11650>
- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman nilai toleransi dan keberagaman suku bangsa siswa sekolah dasar melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada materi keanekaragaman hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.