

## Penggunaan Media Inovatif dalam Pemahaman Bhinneka Tunggal Ika Siswa Kelas Empat

Shafa Setya Rizky<sup>1</sup> Mutiara Devyanti<sup>2</sup> Susilo Tri Widodo<sup>3</sup> Etik Susilaningsih<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email: [shafasetya502@students.unnes.ac.id](mailto:shafasetya502@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup> [mutiaradevyanti00@students.unnes.ac.id](mailto:mutiaradevyanti00@students.unnes.ac.id)<sup>2</sup> [susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup> [etiketik345@gmail.com](mailto:etiketik345@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa dalam pengembangan segala potensi dasar yang dimiliki peserta didik. Inovasi diperlukan dalam menunjang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memengaruhi hasil belajar. Contoh dari media yang dapat menunjang pembelajaran adalah power point dan quizizz. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDIT Insan Mulia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan literasi. Hasil Penelitian menunjukkan terjadi peningkatan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran power point dan quizizz. Peserta didik terlihat aktif dan cepat memahami yang disampaikan.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada zaman ini memiliki dampak signifikan pada kehidupan manusia. Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, tidak terlepas dari pengaruh teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan memiliki peranan yang besar dalam pembangunan suatu negara, dan menjadi upaya untuk menciptakan pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan kemampuan individu. Dalam konteks pendidikan, keberadaan teknologi mempermudah akses terhadap ilmu pengetahuan yang dapat dicari melalui internet. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi bagian penting dalam pendidikan, di mana pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai media pembelajaran klasikal, tetapi juga media pembelajaran modern di era digital. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung mempunyai dampak positif (Hasan et al., 2020). Penggunaan media yang tepat dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki dampak yang positif diantaranya yaitu (1) menjadikan penyampaian isi pembelajaran lebih standar; (2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) waktu yang diperlukan untuk belajar dapat dipersingkat; (5) kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat diadakan sewaktu-waktu berdasarkan permintaan atau kebutuhan; (7) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap isi pembelajaran; (8) peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Di Indonesia pendidikan memiliki tujuan dalam hal membuat peserta didik memiliki komitmen yang dikatakan kuat dalam suatu bangsa menjadi warga negara yang tidak hanya cerdas, namun kritis, berpartisipasi, dan berakhlak mulia (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Hal tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan kerja sama dari berbagai pihak sebagai upaya meningkatkan suatu mutu serta kualitas pembelajaran di dalam kelas. Dalam hal peningkatan

kualitas pada aspek pendidikan perlu adanya penggunaan media yang sesuai ataupun dikatakan tepat. Pemilihan media yang sesuai dalam penyampaian materi dianggap dapat memberikan hasil yang optimal. Di era digital ini, peserta didik perlu memiliki ide-ide kreatif terkait penggunaan media pembelajaran.

Halami (dalam Arsyad 2013:15) menyampaikan penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menimbulkan minat dan keinginan baru, merangsang motivasi, dan memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta berpengaruh pada aspek psikologis peserta didik. Keberadaan media dalam proses pembelajaran dianggap sangat penting karena mampu menggerakkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat lebih mudah diterima melalui media tersebut. Media dianggap sebagai alat untuk mentransfer atau menyampaikan pesan, menjadi elemen krusial dalam proses koordinasi kegiatan pembelajaran. Fleksibilitas media terletak pada kemampuannya untuk digunakan di berbagai tingkat peserta didik dan dalam segala jenis kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dianggap dapat mendorong peserta didik untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, serta mengembangkan perspektif jangka panjang terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai alat yang menyampaikan informasi atau pesan instruksional, memiliki peran krusial dalam membantu peserta didik memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kompetensi yang diinginkan.

Menurut Aliwardhana (2021) microsoft power point adalah perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, sederhana dalam pembuatan dan penggunaannya, serta memiliki biaya yang relatif terjangkau. Software ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan berbagai unsur media, termasuk pengolahan teks, warna, gambar, grafik, dan animasi. Presentasi di power point disajikan dalam bentuk slide yang dapat diatur secara interaktif melalui menu, memberikan kemampuan untuk memberikan umpan balik yang telah diprogram. Perkembangan power point semakin canggih dengan ditambahkan berbagai fitur seperti objek, grafik, video, suara, dan lainnya. Setiap halaman dalam power point dikenal sebagai slide, dan slide dapat dihubungkan satu sama lain untuk membentuk urutan presentasi. Penggunaan hyperlink, baik dalam satu program maupun melalui jaringan internet, memungkinkan untuk memberikan umpan balik secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Noor (2020), quizizz adalah web tool untuk membuat kuis interaktif untuk digunakan di kelas. Quizizz memungkinkan menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan agar sesuai dengan kebutuhan, kemudian dapat memilih jawaban yang benar. Setelah kuis selesai, dapat membagikan hasilnya kepada peserta didik menggunakan kode 6 digit ataupun barcode. Kuis dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dikatakan sebagai permainan yang merangsang pembelajaran agar peserta didik tetap terlibat tanpa kehilangan inti pembelajaran yang berkelanjutan. Quizizz membutuhkan partisipasi aktif peserta didik sejak awal.

Berdasarkan hasil penelitian Hikmah (2020) ditemukan bahwa adanya suatu media pembelajaran berupa power point dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mencapai hasil yang memuaskan. Jika hasil belajar peserta didik memuaskan, guru dapat secara efektif menggunakan media pembelajaran berupa power point dalam pembelajaran online. Suatu keistimewaan dari power point adalah bahwa power point memiliki banyak fitur menarik, antara lain: kemampuan pengolah kata dan kemampuan menyisipkan audio, gambar, animasi, serta efek yang dapat disesuaikan dengan keinginan akan membantu siswa bersemangat dengan apa yang mereka lihat di power point (Misbahudin dalam Hikmah 2020).

Bukan hanya itu saja, penggunaan power point dalam pembelajaran tergolong mudah untuk diakses dan praktis. Hal tersebut dikarenakan perlu adanya suatu koneksi internet saat membukanya dan tidak membutuhkan penyimpanan yang besar.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak positif dari penerapan media pembelajaran power point dan quizizz, peneliti berencana untuk melakukan penelitian serupa dengan fokus pada penggunaan kedua media tersebut sebagai alat interaktif dalam pembelajaran. Terdapat perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menggunakan power point dan quizizz dalam konteks pembelajaran jarak jauh, sementara penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan kedua media tersebut dalam konteks pembelajaran tatap muka di sekolah. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan power point dan quizizz untuk menilai minat belajar siswa di kelas IV pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila, mengingat observasi yang menunjukkan kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Harapannya, melalui penelitian ini, pemanfaatan power point dan quizizz sebagai media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Latar belakang inovasi pembelajarannya yaitu perubahan kurikulum menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang mendorong kemandirian siswa. Kemandirian berarti seluruh peserta didik mempunyai kebebasan mengakses ilmu yang diperoleh pada pendidikan formal maupun non formal. Kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah, namun juga memerlukan kreativitas dari pihak guru dan peserta didik. Perubahan kurikulum tersebut berdampak bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Selain itu, juga masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi berdasarkan media ajar terkhusus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Tujuannya yaitu mempersiapkan mahasiswa PGSD dalam mengembangkan media ajar yang inovatif dan dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD. Manfaatnya yaitu mahasiswa PGSD dapat mengembangkan media ajar yang inovatif serta menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman tari tradisional dan rumah adat Indonesia di SD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah jenis penelitian menggunakan metode observasi yang merupakan pengamatan menyeluruh pada latar tertentu tanpa mengubah apapun dengan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan atau peristiwa yang terjadi (Nasution, 2023). Metode observasi memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dengan media inovatif yang digunakan, serta merinci respons dan partisipasi mereka selama pembelajaran. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDIT Insan Mulia yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media inovatif. Dimana siswa dalam kelas ini yaitu 25 siswa. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan membandingkan minat belajar sebelum dan sesudah diberi tindakan. Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini melalui metode wawancara, observasi dan metode dokumentasi. Alat utama penelitian ini adalah lembar observasi yang dirancang untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi antar siswa, dan tanggapan mereka terhadap materi “bhinneka tunggal ika” didukung penggunaan media inovatif, yang sebelumnya materi ini sudah pernah diajarkan oleh guru kelas namun belum digunakan media yang bervariasi. Selain itu, penelitian juga menggunakan pedoman wawancara untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam dari guru kelas dengan adanya implementasi media inovatif yang peneliti gunakan dan media yang sebelumnya digunakan

oleh guru kelas sendiri. Guru diwawancarai untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang perencanaan, pelaksanaan, dan dampak media inovatif dalam pembelajaran bhinneka tunggal ika. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama terkait penggunaan media inovatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Bhinneka Tunggal Ika.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Menurut Rusli (2021), penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian di mana peneliti menyelidiki kejadian atau fenomena kehidupan individu atau sekelompok individu, dan meminta mereka untuk menceritakan pengalaman hidup mereka. Penelitian ini kemudian melibatkan peneliti dalam mendeskripsikan kembali informasi tersebut secara kronologis. Dalam konteks penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggali kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi peserta didik. Selanjutnya, bersama-sama dicari solusi terkait permasalahan yang diidentifikasi. Artikel ini akan menyajikan keseluruhan hasil penelitian secara deskriptif.

Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini melalui metode wawancara, observasi dan metode dokumentasi. Alat utama penelitian ini adalah lembar observasi yang dirancang untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi antar siswa, dan tanggapan mereka terhadap pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika pada materi rumah adat dan tarian tradisional di dukung penggunaan media inovatif, yang sebelumnya materi ini sudah pernah diajarkan oleh guru kelas namun belum digunakan media yang bervariasi. Selain itu, penelitian juga menggunakan pedoman wawancara untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam dari guru kelas dengan adanya implementasi media inovatif yang peneliti gunakan dan media yang sebelumnya digunakan oleh guru kelas sendiri. Guru diwawancarai untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang perencanaan, pelaksanaan, dan dampak media inovatif dalam pembelajaran bhinneka tunggal ika. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola, tren, dan dampak terkait penggunaan media inovatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi "bhinneka tunggal ika". Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDIT Insan Mulia yang terletak di Jl. Daha, RT.02/RW.III, Tanjunganom, Tj. Kulon, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media inovatif. Dimana siswa dalam kelas ini yaitu berjumlah 25 siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan identifikasi masalah atau observasi mula-mula untuk memahami kondisi saat pembelajaran dan mendapatkan wawasan dari segi siswa melalui wawancara dengan guru kelas. Setelah melalui identifikasi masalah, didapatkan hasil yaitu saat membelajarkan materi terkait bhinneka tunggal ika, guru kelas kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga beberapa siswa ada yang sedikit merasa bosan dan sering keluar masuk kelas untuk izin cuci tangan dan sebagainya. Untuk mengetahui minat siswa dalam saat dibelajarkan materi tersebut dapat meningkat atau tidak, maka peneliti bersama guru kelas memutuskan sepakat untuk mengulang materi bhinneka tunggal ika khususnya tarian tradisional dan rumah adat untuk kelas IV di SDIT Insan Mulia oleh peneliti sendiri dengan menggunakan media inovatif berupa power point dan quizzizz. Dalam hal ini, peneliti sendiri yang akan membelajarkan kepada peserta didik. Saat pembelajaran berlangsung, power point digunakan untuk mendukung penyampaian materi.



Gambar 1.

Pada gambar 1 terlihat di dalam power point bahwa materi disampaikan di dukung power point yang dikemas dengan gambar, dan setelahnya ada pula video yang ditampilkan sebagai penguat. Di sini peserta didik dengan saksama memperhatikan dan setelah materi diberikan melalui power point, peserta didik ketika diberikan pertanyaan dan dapat menjawab dengan tepat sesuai penyampaian materi disertai gambar dan video yang telah ditampilkan pada media tersebut. Setelah pemberian materi, dilanjutkan tanya jawab berupa kuis melalui media quizizz. Kuis diberikan berdasarkan materi yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 2.

Terlihat pada gambar 2 bahwa peserta didik ketika diberikan kuis melalui media quizizz sangat antusias. Seluruh peserta didik berebut ingin menjawab kuis. Dimana juga menandakan bahwa peserta didik sangat menguasai dan ketertarikan yang tinggi terkait materi yang telah diberikan dengan bantuan power point sebelumnya kemudian dengan sangat aktif mereka saat menjawab kuis juga menandakan bahwa minat belajar peserta didik meningkat. Hal ini nampak berbeda dari kondisi siswa Kelas IV di SDN Insan Mulia sebelum dilaksanakan pembelajaran pada materi “bhinneka tunggal ika” dengan media inovatif berupa power point dan quizizz, beberapa siswa merasa bosan ditunjukkan dengan seringnya keluar masuk kelas ditambah berbagai macam alasan yang membuat perhatian sebagian siswa teralihkan.

### Pembahasan

Seperti yang kita saksikan saat ini, pendidikan diharapkan didasarkan pada penanaman nilai-nilai karakter bangsa dan budaya, serta harus terintegrasi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Saat ini, inovasi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan yang harus

terus menerus dilakukan dan sangat ditekankan. Oleh karena itu, melibatkan banyak pihak dalam perkembangannya sangat penting agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan cita-cita bangsa dan memenuhi tuntutan zaman. Istilah "inovatif" merujuk pada pengenalan konsep atau penemuan yang baru. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat dijelaskan sebagai proses pembelajaran yang baru dan tidak konvensional yang dirancang oleh guru. Tujuannya adalah untuk memberikan fasilitasi kepada siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dan mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Dalam Sauqi (2022) disampaikan, penggunaan pembelajaran inovatif yang melibatkan pengelolaan media berbasis teknologi dapat menciptakan keseimbangan fungsi otak kiri dan kanan dalam proses pembelajaran. Hal ini membawa dampak positif dengan memicu pembangunan rasa percaya diri pada peserta didik. Dalam penelitian ini, media inovatif merujuk pada pemanfaatan teknologi berupa power point dan quizizz, yang digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan konsep bhinneka tunggal ika.

Peneliti melakukan penelitian ini guna untuk mengidentifikasi kesulitan peserta didik pada materi di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan ingin memperbaiki kesalahan yang ada dengan menerapkan solusi yang tepat. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan identifikasi masalah dan di dapati bahwa kesulitan terjadi pada materi bhinneka tunggal ika khususnya tarian tradisional dan rumah adat. Setelah melalui identifikasi masalah, didapatkan hasil bahwa guru kelas kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga beberapa peserta didik ada yang sedikit merasa bosan dan sering keluar masuk kelas untuk izin cuci tangan dan sebagainya. Di sini peneliti ingin meningkatkan minat belajar siswa terkait kendala yang ada, Untuk mengetahui minat peserta didik dalam saat dibelajarkan materi tersebut dapat meningkat atau tidak, maka bersama guru kelas memutuskan sepakat untuk mengulang materi "bhinneka tunggal ika" untuk Kelas IV di SDIT Insan Mulia oleh peneliti sendiri dengan menggunakan media inovatif berupa power point dan quizizz.

Media ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga dirancang untuk membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Keunggulan media inovatif ini terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam serta menyenangkan. Melalui elemen visual, audio, dan interaktif, media ini mampu membangun pemahaman yang holistik tentang keberagaman budaya dan nilai-nilai bhinneka tunggal ika. Keunggulan dan keefektifan media power point ini diperkuat dalam penelitian Wulandari (2022) bahwa power point sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, diantaranya adalah media ini praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat peserta didik lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali. Strategi yang digunakan melibatkan pemilihan konten materi yang relevan dengan kurikulum, merancang kegiatan interaktif yang memicu pemahaman konsep, dan pengoptimalan potensi media inovatif. Penggunaan media inovatif berupa power point dan quizizz ini menghasilkan dampak positif, termasuk peningkatan pemahaman peserta didik terhadap bhinneka tunggal ika, peningkatan minat belajar dalam menginterpretasikan dan merespon keberagaman.

Media inovatif yang diterapkan dalam pembelajaran tidak hanya sekadar memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga membuka akses ke konten yang lebih mendalam. Dengan materi yang dikemas dengan di dukung gambar, dan video, digunakan untuk mencerminkan keberagaman budaya dan tradisi di Indonesia, peserta didik dapat mengenali dan menghargai keunikan setiap kelompok etnik melalui media inovatif ini. Media inovatif yang digunakan pada quizizz juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi media inovatif menjadi kunci utama untuk memastikan bahwa setiap digunakan media inovatif berbasis teknologi tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kurikulum, tetapi juga memberikan keberagaman dan peluang belajar yang relevan bagi tiap peserta didik. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga tetap tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengurangi kemungkinan mereka sering keluar kelas karena rasa bosan.

Hasil yang diperoleh peneliti setelah dilakukan pembelajaran, peserta didik menjadi semangat dan adanya perasaan senang, dilihat dari peserta didik yang mampu memperhatikan dan aktif selama pembelajaran berlangsung bersama peneliti. Hal ini di dukung oleh guru kelas yang juga sebagai pengamat, melalui wawancara menyampaikan bahwa siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan materi Bhinneka Tunggal Ika oleh peneliti menggunakan media inovatif, siswa terlihat senang dan lebih memperhatikan. Ini menandakan juga rasa bosan peserta didik berkurang ketika dibelajarkan materi yang sama namun dengan strategi dan media yang di inovasi. Beberapa tantangan yang dihadapi mungkin muncul termasuk kesiapan saat menerapkan teknologi dan media inovatif dalam proses pembelajaran. Karena dibutuhkan keterampilan saat menggunakan media berupa power point dan quizizz ini dan jika tidak dengan gaya atau cara mengajar yang baik dan terampil, dapat kembali lagi mengakibatkan peserta didik kurang fokus. Dalam rangka meningkatkan pemahaman bhinneka tunggal ika, peserta didik kelas IV SDIT Insan Mulia dilibatkan dalam aktivitas interaktif melalui platform media inovatif seperti quizizz yang dikemas dalam bentuk permainan (games). Menurut peneliti, peserta didik terlihat paling menyenangkan saat ditampilkan games ini, peserta didik terlihat dapat menjawab pertanyaan yang dirancang secara semangat, dan mereka sangat memahami materi yang disampaikan dengan sangat baik. Ketika diberi soal atau tanya jawab, mereka dapat menjawab semua dengan baik dan benar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan power point dan quizizz sebagai media inovatif dalam pembelajaran bhinneka tunggal ika di kelas IV SDN Insan Mulia memberikan keunggulan pada peserta didik. Secara individu peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui penyampaian materi melalui power point yang sebisa mungkin peneliti sesuaikan dengan gaya belajar mereka. Sementara itu, quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan bersaing dalam memahami bhinneka tunggal ika. Dengan demikian, dengan pengulangan materi menggunakan pendekatan inovatif ini dapat memberikan hasil yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan mengurangi kemungkinan peserta didik keluar kelas karena rasa bosan.

## **KESIMPULAN**

Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media inovatif berupa power point dan quizizz yang digunakan peneliti pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila materi "bhinneka tunggal ika" di kelas empat dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang sebelumnya sudah diajarkan guru. Disimpulkan bahwa penggunaan media inovatif sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa dapat menjadi lebih aktif, tidak bosan dan bersemangat karena disisipkan gaya mengajar yang menyenangkan.

Terima kasih kepada Susilo Tri Widodo sebagai dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Pembelajaran PKN SD yang sudah membimbing dalam pembuatan artikel ini

serta Etik Susilaningih sebagai guru kelas IV SDIT Insan Mulia Kajen yang sudah banyak membantu dalam hal wawancara maupun observasi kami di sekolah tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aliwardhana, H. (2021). Upaya meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis Power Point dan Filmora melalui in house training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(1), 22-43.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203-3213.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Aldila, A. S., Nisa, F. F., Putri, H. I., & Nafisah, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Ajar Digital Guna Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1438-1445.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nafisah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1.
- Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529-1534.
- Pujawan, I. M. (2022). Implementasi model pembelajaran kuantum berbasis quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar PKN siswa kelas V semester II SD Negeri 2 Pangkung Karung. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 34-43.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis penggunaan media power point dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157.
- Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sauqy, A. (2022). Inovasi belajar & pembelajaran PAI: teori dan aplikatif. UMSurabaya Publishing.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Syah, Muhibbin dan Kariadinata, Rahayu. 2009 Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.