

Pengembangan Media Pembelajaran Zep Quiz Materi Hak dan Kewajiban Bermuatan *Tri Hita Karana* untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Ni Putu Widya Rahayu ¹, I Made Sedana ², I Ketut Ngurah Ardiawan ³

¹Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding authors email: widyarhy17@gmail.com,

made_sedana23@yahoo.com2, ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id

Abstract: *Abstract: The teaching of Pancasila Education on the topic of rights and obligations in elementary schools is still dominated by conventional methods, resulting in low student participation and understanding. This study aims to develop a Zep Quiz learning media incorporating Tri Hita Karana values on the topic of rights and obligations for fifth-grade elementary school students, as well as to test its level of validity and practicality. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, limited to the validity and practicality testing stages. The research subjects consisted of two material experts, two media experts, two language experts, two fifth-grade teachers, and ten fifth-grade students from SD Negeri 1 and SD Negeri 3 Banyuning. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis with Aiken's V formula. The results showed that the media obtained an average validity coefficient of 0.917 (91.7%), classified as very high, with details for the material (0.92), media (0.944), and language (0.887) aspects. The practicality level was also classified as very practical, with an average score of 93.3% from teachers and 96.9% from students. These findings indicate that the Zep Quiz media based on Tri Hita Karana is feasible for use as an alternative learning medium for the topic of rights and obligations in fifth grade elementary school, although testing its impact on learning outcomes and student character still requires further research.*

Keywords: *Learning Media, Zep Quiz, Tri Hita Karana, Rights and Obligations, Elementary School*

Keywords: *Keywords: Learning Media, Zep Quiz, Tri Hita Karana, Rights and Obligations, Elementary School*

Abstrak: *Pengajaran Pendidikan Pancasila pada topik hak dan kewajiban di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional, sehingga partisipasi dan pemahaman peserta didik tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Zep Quiz bermuatan nilai Tri Hita Karana pada materi hak dan kewajiban bagi peserta didik kelas V SD, sekaligus menguji tingkat validitas dan kepraktisannya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dibatasi hingga tahap uji validitas dan kepraktisan. Subjek penelitian meliputi dua ahli materi, dua ahli media, dua ahli bahasa, dua guru kelas V, serta sepuluh peserta didik kelas V dari SD Negeri 1 dan SD Negeri 3 Banyuning. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan rumus Aiken's V. Hasil penelitian menunjukkan media ini memperoleh koefisien validitas rata-rata sebesar 0,917 (91,7%), tergolong kategori sangat tinggi, dengan rincian aspek materi (0,92), media (0,944), dan bahasa (0,887). Tingkat kepraktisan juga tergolong sangat praktis, dengan capaian rata-rata 93,3% dari guru dan 96,9% dari peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Zep Quiz berbasis Tri Hita Karana layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban di kelas V SD, meski pengujian terhadap dampaknya pada hasil belajar maupun karakter peserta didik masih memerlukan penelitian lanjutan.*

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Zep Quiz, Tri Hita Karana, Hak dan Kewajiban, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka telah mendorong transformasi pembelajaran sekolah dasar agar lebih berpusat pada peserta didik, aplikatif, serta relevan melalui penanaman Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Namun, realita pengajaran Pendidikan Pancasila pada topik hak dan kewajiban masih terbelenggu oleh dominasi metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Akibatnya, tingkat partisipasi peserta didik tergolong rendah dan pemahaman terhadap nilai-nilai dasar menjadi dangkal. Kondisi ini selaras dengan rendahnya kemampuan penalaran kritis dan aplikasi pengetahuan sehari-hari peserta didik Indonesia sebagaimana tercermin dalam hasil PISA 2022, yang masih tertinggal jauh di bawah rerata OECD (OECD, 2022). Rendahnya kemampuan bernalar kritis tersebut turut berkontribusi pada lemahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep hak dan kewajiban dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebab keduanya sama-sama menuntut kemampuan berpikir reflektif dan penerapan nilai dalam konteks nyata, bukan sekadar hafalan. Temuan ini menegaskan urgensi inovasi pedagogis yang lebih kontekstual dan interaktif pada ranah Pendidikan Pancasila di tingkat dasar.

Penggunaan media digital berbasis permainan (*game-based learning*) diketahui berpotensi memicu antusiasme serta partisipasi aktif peserta didik SD karena menyajikan pembelajaran lewat iklim kompetisi positif dan respons seketika (Ulfa et al., 2022). Salah satu sarana yang relevan adalah platform *Zep Quiz*, sebuah media kuis interaktif dengan umpan balik seketika dan visual yang memikat. Penelitian oleh (Lestari & Sunanto, 2025) menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *Zep Quiz* teruji valid dan praktis, serta memberikan dampak positif terhadap capaian belajar peserta didik SD pada ranah sains maupun Pendidikan Pancasila. Karakteristik media yang visual, dinamis, dan responsif ini juga dinilai sesuai dengan kecenderungan gaya belajar sebagian peserta didik kelas V SD saat ini, yang menurut (Hendri et al., 2025) cenderung lebih menyukai pola belajar interaktif dan kurang tertarik pada interaksi satu arah.

Di samping pemanfaatan teknologi, penanaman karakter berbasis kearifan lokal turut menjadi pilar penting pendidikan nasional (Fitriyah et al., 2022). Falsafah *Tri Hita Karana* dari masyarakat Bali, yang berfokus pada keharmonisan relasi antara manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), sesama (*Pawongan*), serta alam (*Palemahan*), sangat potensial diintegrasikan dalam pembelajaran demi membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab, santun, dan peduli lingkungan (Dharma et al., 2023). Ketiga unsur tersebut dapat dikaitkan secara konkret dengan materi hak dan kewajiban. Unsur *Parahyangan* tercermin dalam kewajiban peserta didik menjalankan ibadah sesuai keyakinannya sekaligus hak memperoleh kebebasan beragama. Unsur *Pawongan* tampak dalam kewajiban menghormati dan menghargai teman sekaligus hak untuk diperlakukan adil oleh sesama. Adapun unsur *Palemahan* terwujud dalam kewajiban menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah sekaligus hak untuk hidup di lingkungan yang bersih dan sehat. Dengan demikian, konsep keselarasan dalam *Tri Hita Karana* secara mendasar bertaut erat dengan materi hak dan kewajiban yang berintikan keseimbangan antara porsi yang diterima dan yang wajib ditunaikan.

Secara terpisah, studi mengenai *Zep Quiz* maupun *Tri Hita Karana* memang sudah banyak dijumpai, baik dalam ranah Pendidikan Pancasila secara umum (Rahayu & Wati, 2025) maupun literasi sosial-budaya dan keberagaman global (Astawan et al., 2025). Media gamifikasi berbasis kuis interaktif juga telah

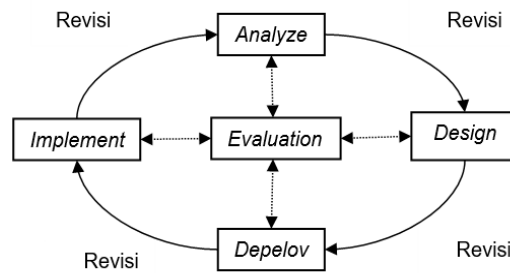
dikembangkan untuk materi hak dan kewajiban, meski pada jenjang dan platform berbeda, seperti *Quizizz* untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (Suyanti et al., 2025). Namun, penelusuran terhadap literatur-literatur tersebut menunjukkan bahwa riset pengembangan yang secara khusus memadukan aplikasi *Zep Quiz* bernuansa nilai *Tri Hita Karana* untuk muatan hak dan kewajiban peserta didik kelas V SD belum ditemukan, sehingga kombinasi ini dapat dikategorikan sebagai celah penelitian (research gap) yang masih perlu digarap.

Kesenjangan ini terkonfirmasi lewat observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 dan SD Negeri 3 Banyuning pada Januari 2026, yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu interaktif masih minim dan sebatas insidental. Berdasarkan data nilai ulangan harian pada materi hak dan kewajiban yang diperoleh dari guru kelas, hanya sekitar separuh peserta didik kelas V yang sanggup memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) bernilai 70. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran interaktif yang lebih kontekstual untuk meningkatkan capaian belajar peserta didik pada materi tersebut.

Mempertimbangkan kondisi tersebut, penggarapan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Tri Hita Karana* pada topik hak dan kewajiban menjadi langkah yang relevan untuk diupayakan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media tersebut serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V SD. Media ini dirancang dengan harapan dapat menjadi alternatif yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, sosial, dan ekologis khas Bali dalam penyajian materi hak dan kewajiban, selaras dengan semangat Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Adapun sejauh mana media ini mampu meningkatkan pemahaman kognitif maupun menumbuhkan kesadaran etik peserta didik merupakan area yang terbuka untuk dikaji lebih lanjut melalui penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yakni sebuah pendekatan ilmiah yang difokuskan untuk merancang, menciptakan, dan menguji tingkat efektivitas suatu produk edukasi secara sistematis (Okpatrioka, 2023). Akan tetapi pada penelitian ini peneliti hanya membatasi sampai di tahap menciptakan dengan tingkat validitas dan kepraktisannya saja. Hasil produk yang dirancang berupa media interaktif *Zep Quiz* topik hak dan kewajiban berlandaskan nilai *Tri Hita Karana* khusus bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun acuan prosedur yang diterapkan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch & Varank, 2009). Kerangka kerja ini dipilih lantaran alur tahapannya berurutan dan terstruktur secara logis, yang memudahkan peneliti dalam menguraikan sekaligus menilai efisiensi dari tiap-tiap fase pengembangan secara mandiri.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Seluruh Rangkaian fase dalam model ini mengarahkan produk mulai dari identifikasi kebutuhan dasar, penyusunan rancangan konsep, pemuatan prototipe, pengujian skala terbatas di kelas, hingga tahap evaluasi akhir. Tahap evaluasi ini mengacu pada hasil pengujian keabsahan oleh pakar materi, media, serta bahasa, sekaligus mengukur tingkat kepraktisan berdasarkan umpan balik guru dan peserta didik. Penelitian ini mengambil subjek para peserta didik serta guru kelas V diantaranya 5 peserta didik SD Negeri 1 Banyuning beserta 1 wali kelas V dan 5 peserta didik SD Negeri 3 Banyuning beserta 1 wali kelas V yang berada di bawah naungan Gugus VII Kecamatan Buleleng. Penilaian terhadap mutu media diserahkan kepada tim ahli di bidang materi, media, dan bahasa, sedangkan tingkat kepraktisan media digali melalui tanggapan pengguna atau guru dan peserta didik kelas V dari kedua sekolah sasaran.

Dalam mengolah data yang terkumpul, diterapkan dua metode analisis, yakni deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, disesuaikan dengan jenis data dan sasaran kajian. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah komentar, kritik, dan saran perbaikan yang diperoleh dari angket terbuka validator (ahli materi, ahli desain, dan ahli media) serta respons pengguna (guru dan peserta didik). Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk media *Zep Quiz* berbasis *Tri Hita Karana* sebelum diujicobakan pada tahap selanjutnya (Nurrisa & Hermina, 2025). Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor numerik dari angket tertutup hasil uji validitas dan kepraktisan, yang kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan produk (Harahap et al., 2025). Perhitungan pada kedua jenis data tersebut dilakukan melalui tahapan berikut.

Para pakar (ahli materi, media, dan bahasa) memberikan pembobotan terhadap produk dengan rentang skala Likert 1–5 (Sangat Buruk hingga Sangat Baik). Angka akumulasi dari para penilai tersebut selanjutnya dihitung menggunakan formula validitas Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)} \times 100\% \quad (\text{Aiken, 1985; Putra et al., 2026})$$

Dengan $s = r - Lo$ (selisih skor yang diberikan validator terhadap skor terendah), n = jumlah validator, dan c = jumlah kategori penilaian. Koefisien V yang diperoleh selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas

Koefisien Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber : Amri, 2021 dalam (Kiptiyah *et al.*, 2022)

Pada uji kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan peserta didik menggunakan skala Likert 1–5, dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Dengan X = skor rata-rata (persentase), $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh, dan N = jumlah skor maksimal. Hasil persentase selanjutnya dicocokkan dengan kriteria kepraktisan berikut:

Tabel 2. Kriteria Praktikalitas

Nilai Praktikalitas (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat praktis
75 – 84	Praktis
60 – 74	Cukup praktis
55 – 59	Kurang praktis
0 – 54	Sangat kurang praktis

Sumber : Amri, 2021 dalam (Kiptiyah *et al.*, 2022)

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Zep Quiz* pada materi hak dan kewajiban yang di dalamnya dimuat nilai-nilai *Tri Hita Karana*, dirancang khusus untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Proses pengembangannya mengikuti tiga tahap awal model ADDIE, yakni *Analysis, Design, Development*. Selanjutnya, pada tahap Implementation, produk tersebut diujicobakan kepada dua orang wali kelas V beserta sepuluh peserta didik kelas V yang berasal dari SD Negeri 1 Banyuning dan SD Negeri 3 Banyuning, yang tergabung dalam Gugus VII Kecamatan Buleleng. Sebelum sampai pada tahap uji coba tersebut, kelayakan produk terlebih dahulu diperiksa melalui proses validasi yang melibatkan masing-masing dua orang ahli di bidang materi, media, dan bahasa.

Uji Validitas

Pengujian validitas pada aspek media, materi, dan bahasa dilakukan dengan menerapkan rumus Aiken's V, mengikuti prosedur yang telah dipaparkan pada Bab III. Setiap instrumen terdiri atas 15 butir pernyataan untuk masing-masing aspek, dengan rentang skor penilaian 1 sampai 5 pada tiap butirnya. Khusus untuk validasi materi, penilaian dilakukan oleh dua orang pakar yang berkompeten di bidangnya, yang menelaah 15 butir pernyataan meliputi tiga aspek, yaitu kesesuaian materi, tingkat kesulitan materi, serta pengorganisasian materi. Hasil penilaian dari kedua pakar tersebut direkapitulasi dan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Validitas Materi

Pakar	Skor Total	Persentase	Kategori
Pakar 1	70	93,3%	Sangat Baik
Pakar 2	68	90,7%	Sangat Baik
Rata-Rata	69	92,0%	Sangat Baik

Data hasil penilaian menunjukkan perolehan skor rata-rata dari validasi ahli materi mencapai 69 poin, dari total skor tertinggi yang mungkin dicapai yaitu 75, sehingga jika dikonversi diperoleh koefisien validitas sebesar 0,92. Jika dicocokkan dengan kriteria validitas yang berlaku, angka tersebut termasuk dalam rentang 0,8–1,0, yang berarti media pembelajaran *Zep Quiz* dapat dikategorikan memiliki tingkat validitas materi yang sangat tinggi. Pada kedua hasil penilaian tersebut, tidak dijumpai adanya perolehan skor di bawah 4 (kategori Baik), yang mengisyaratkan bahwa muatan materi hak dan kewajiban yang disusun sudah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) maupun Tujuan Pembelajaran (TP), memiliki kesesuaian dengan pengalaman keseharian peserta didik, dan telah memuat unsur nilai *Tri Hita Karana* secara cukup.

Kendati hasilnya tergolong sangat baik, kedua validator tetap memberikan masukan yang sifatnya membangun demi penyempurnaan produk. Pakar pertama mengusulkan agar unsur CP dan TP dicantumkan secara jelas pada bagian materi di dalam media, sementara pakar kedua memberikan dua masukan, yaitu penyesuaian materi dengan konteks lingkungan tempat tinggal peserta didik serta penambahan penjelasan nilai kearifan lokal pada bagian pengantar media. Kedua masukan tersebut kemudian dijadikan pedoman dalam melakukan penyempurnaan produk.

Selanjutnya, proses validasi terhadap aspek media dilaksanakan oleh dua orang pakar yang memberikan penilaian terhadap beberapa aspek, meliputi rancangan dan tampilan visual, tingkat kemudahan penggunaan, keterpaduan media, serta nilai manfaat yang dihasilkan media tersebut. Adapun ringkasan hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Validitas Media

Pakar	Skor Total	Persentase	Kategori
Pakar 1	88	97,8%	Sangat Baik
Pakar 2	82	91,1%	Sangat Baik
Rata-Rata	85	94,4%	Sangat Baik

Pengolahan data penilaian menghasilkan angka rerata 85 poin, dihitung dari skor tertinggi yang dapat dicapai yakni 90 poin. Angka ini, ketika dikonversi ke dalam bentuk koefisien, menunjukkan nilai 0,944 (setara 94,4%), capaian yang menempatkannya pada kategori validitas sangat tinggi. Perolehan ini sejalan dengan temuan pada penelitian media gamifikasi sejenis untuk Pendidikan Pancasila kelas V SD, yang juga memperoleh kategori "sangat valid" dengan skor validitas media mencapai 91,25% (Saputra & Dumiyati, 2025). Dua orang pakar bidang media memberikan penilaian yang relatif seragam: rancangan antarmuka (*interface*) *Zep Quiz* dinilai memikat dan telah mempertimbangkan karakteristik anak usia Sekolah Dasar, fungsi tombol-tombol navigasi berjalan stabil tanpa kendala, dan aksesibilitas medianya terbukti lancar ketika dijalankan di berbagai jenis perangkat, baik itu laptop, komputer desktop, maupun gawai berbasis ponsel pintar.

Sementara itu, dua indikator yang mendapat skor paling minim (skor 4, kategori Baik) berkaitan dengan sejauh mana media ini bermanfaat bagi peserta

didik dalam memahami materi hak dan kewajiban, serta perannya dalam menstimulasi kemampuan berpikir, tingkat keterlibatan, dan dorongan semangat belajar. Kualitas media ini turut diperkuat lewat pernyataan salah satu pakar yang menyebut bahwa *Zep Quiz* yang telah dirancang tergolong menarik dan layak diterapkan bagi jenjang Sekolah Dasar, sebuah pengakuan yang mempertegas kelayakannya baik dari segi rancangan visual maupun kenyamanan bagi penggunaanya.

Setelah proses penilaian aspek media rampung, tahap berikutnya beralih pada pemeriksaan aspek kebahasaan, yang turut melibatkan dua pakar yang berkompeten di ranahnya. Fokus pemeriksaan mencakup tingkat kejelasan dan sifat komunikatif dari bahasa yang dipakai, kesopanan berbahasa yang diterapkan, hingga ketepatannya terhadap kaidah kebahasaan yang berlaku secara baku. Hasil dari keseluruhan penilaian tersebut dirangkum dan disajikan melalui tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Validitas Bahasa

Pakar	Skor Total	Persentase	Kategori
Pakar 1	61	81,3%	Sangat Baik
Pakar 2	72	96%	Sangat Baik
Rata-Rata	66,5	88,7%	Sangat Baik

Berdasarkan pengukuran yang dilakukan, capaian rerata persentase pada aspek kebahasaan berada di angka 88,7%, setara dengan nilai koefisien 0,887, yang bila dirujuk pada pedoman kriteria yang ada tergolong pada tingkatan validitas sangat tinggi. Capaian ini sejalan dengan temuan pada media pembelajaran sejenis bermuatan Pendidikan Pancasila, yang juga memperoleh validitas bahasa pada kategori sangat tinggi sebesar 98,2% (Mawarni et al., 2024), serta media berbasis kearifan lokal Bali untuk materi PPKn kelas V SD yang memperoleh validitas bahasa 0,70 pada kategori tinggi (Yastiti et al., 2026). Penilaian dari kedua ahli bahasa menunjukkan kesepakatan bahwa susunan bahasa yang dipakai dalam media *Zep Quiz*, ditinjau secara umum, telah bersifat lugas, komunikatif, sekaligus selaras dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia kelas V Sekolah Dasar. Kendati mendapat penilaian positif, terdapat pula sejumlah masukan perbaikan yang patut diperhatikan lebih lanjut, antara lain penyisipan tanda baca tanya maupun seru (?/!) pada dua nomor pertanyaan di awal, sesuai anjuran dari validator pertama, dan permintaan validator kedua supaya pemisahan antarketerangan pada media dibuat lebih rapi serta pencantuman unsur CP-TP dilengkapi secara menyeluruh.

Ditinjau dari akumulasi ketiga aspek penilaian mencakup materi, tampilan media, dan bahasa, diperoleh angka rerata koefisien validitas sebesar 0,921, yang tetap konsisten berada pada level sangat tinggi. Perolehan ini menjadi indikasi kuat bahwa produk media yang telah dirancang mampu memenuhi tolok ukur kelayakan, baik dari sisi kandungan materi, kualitas visual, hingga tata bahasa yang digunakan, sehingga dapat dinyatakan layak diaplikasikan pada kegiatan belajar-mengajar. Sekalipun demikian, beberapa catatan koreksi berskala ringan yang disampaikan oleh ketiga validator tetap patut dijadikan acuan guna proses penyempurnaan produk pada tahap berikutnya.

Uji Kepraktisan

Pengujian tingkat kepraktisan dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana media dapat benar-benar diterapkan dalam praktik pembelajaran, yang diketahui melalui tanggapan guru maupun peserta didik setelah memanfaatkan media *Zep Quiz*. Proses penilaiannya memakai rentang skala 1 sampai 5 pada 15

pernyataan yang diajukan, yang kemudian hasilnya dikonversi ke dalam bentuk persentase dan dikelompokkan sesuai kriteria yang tercantum pada tabel di bawah ini. Penilaian kepraktisan dari sisi guru dilakukan oleh dua orang wali kelas V yang berasal dari SD Negeri 3 Banyuning dan SD Negeri 1 Banyuning, dengan memberikan penilaian terhadap beberapa aspek, meliputi tingkat kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu serta pengelolaan suasana kelas, tingkat keefektifan, dan manfaat yang diberikan media tersebut. Ringkasan dari hasil penilaian ini ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Kepraktisan Guru

Responden	Skor Total	Persentase	Kategori
R1	71	94,7%	Sangat Praktis
R2	69	92,0%	Sangat Praktis
Rata-Rata	70	93,3%	Sangat Praktis

Angka yang tercatat memperlihatkan bahwa penilaian dari pihak guru menghasilkan rerata sebesar 93,3%, sebuah pencapaian yang tergolong ke dalam klasifikasi sangat praktis mengingat berada dalam cakupan 85 sampai 100% sesuai pedoman yang telah ditetapkan. Dua orang guru yang menjadi responden memiliki kesamaan pandangan, yakni menilai media *Zep Quiz* tidak sulit untuk dioperasikan maupun diakses ketika digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, turut memberi kemudahan bagi guru untuk menuntaskan penyampaian materi dengan lebih baik, serta berhasil mempersingkat durasi yang diperlukan ketika memberikan kuis maupun melaksanakan evaluasi. Salah satu di antara keduanya bahkan menuliskan pernyataan tambahan yang menyebutkan bahwa media *Zep Quiz* dipandang layak diterapkan dan memberikan kebermanfaatan yang jelas. Meski begitu, terdapat satu poin penilaian yang capaiannya tergolong paling rendah dibanding poin lain (skor 3), yaitu berkaitan dengan sejauh mana *Zep Quiz* sanggup menumbuhkan semangat kerja sama antarsesama peserta didik, baik yang berlangsung secara langsung maupun melalui bantuan platform digital. Kondisi tersebut menjadi petunjuk bahwa unsur kolaborasi kelompok pada media ini masih terbuka peluang untuk terus disempurnakan pada tahap riset atau pengembangan berikutnya.

Sementara itu, penilaian kepraktisan yang melibatkan unsur peserta didik dijalankan pada 10 anak kelas V yang berasal dari dua sekolah, yaitu SD Negeri 1 Banyuning dan SD Negeri 3 Banyuning, dengan cakupan aspek yang dinilai mencakup kemudahan pengoperasian, daya tarik dari sisi tampilan, muatan materi ajar yang disampaikan, serta tingkat keaktifan belajar yang muncul akibat penggunaan media tersebut. Ringkasan menyeluruh dari hasil penilaian ini dapat disimak pada tabel yang tertera di bawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Kepraktisan Guru

Responden	Skor Total	Persentase	Kategori
R1	71	94,7%	Sangat Praktis
R2	73	97,3%	Sangat Praktis
R3	72	96,0%	Sangat Praktis
R4	73	97,3%	Sangat Praktis
R5	72	96,0%	Sangat Praktis
R6	73	97,3%	Sangat Praktis
R7	73	97,3%	Sangat Praktis

R8	73	97,3%	Sangat Praktis
R9	73	97,3%	Sangat Praktis
R10	74	98,7%	Sangat Praktis
Rata-Rata	72,7	96,9%	Sangat Praktis

Merujuk pada paparan data tersebut, terlihat bahwa sepuluh peserta didik yang menjadi responden tanpa terkecuali memberikan penilaian yang seluruhnya berada pada klasifikasi sangat praktis, dengan capaian persentase berkisar dari titik terendah 94,7% hingga titik tertinggi 98,7%, serta rerata keseluruhan mencapai 96,9%. Bila ditelusuri dari total 150 tanggapan butir yang terkumpul (hasil perkalian 10 peserta didik dengan 15 pernyataan), diketahui 127 tanggapan (84,7%) menempati posisi skor 5 (kategori Sangat Baik), sementara 23 tanggapan lainnya (15,3%) menempati skor 4 (kategori Baik), dan tidak satu pun tanggapan yang jatuh pada skor 3 atau di bawahnya. Capaian semacam ini menjadi bukti bahwa media *Zep Quiz* dipandang tidak menyulitkan ketika dioperasikan pada berbagai macam perangkat, memiliki komposisi warna serta ilustrasi yang mengundang minat, sanggup menunjang pemahaman peserta didik atas materi hak dan kewajiban yang di dalamnya termuat nilai *Tri Hita Karana*, sekaligus turut mendorong meningkatnya keaktifan dan gairah belajar peserta didik. Sementara itu, poin-poin yang cenderung memunculkan variasi skor 4 lebih banyak berkaitan dengan kelancaran akses tautan/kode QR untuk kuis serta tingkat kemenarikan ilustrasi yang disajikan pada media sekalipun keduanya masih tergolong baik, hal ini tetap dapat menjadi bahan evaluasi guna penyempurnaan sisi teknis, terutama menyangkut stabilitas koneksi jaringan saat diaplikasikan langsung di lokasi penelitian.

Ditinjau secara menyeluruh, temuan yang diperoleh dari penelitian ini mengonfirmasi bahwa produk media pembelajaran *Zep Quiz* yang memuat nilai *Tri Hita Karana* pada materi Hak dan Kewajiban, ditujukan bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dinyatakan telah memenuhi unsur kevalidan dengan capaian rerata koefisien 0,917 atau setara 91,7% (tergolong kategori sangat tinggi), sekaligus telah teruji kepraktisannya dengan capaian rerata persentase sebesar 95,1% (tergolong kategori sangat praktis). Perolehan ini sejalan dengan (Apriliyah *et al.*, 2026) yang sama-sama mengembangkan media *Zep Quiz* hal ini sekaligus menjadi jawaban atas rumusan masalah kedua serta ketiga yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu bahwa produk yang dirancang terbukti memenuhi syarat kelayakan baik dari dimensi kevalidan materi, media, maupun bahasa, dan juga terbukti praktis untuk diterapkan berdasarkan umpan balik yang disampaikan oleh guru maupun peserta didik. Capaian validitas yang cukup tinggi pada dimensi materi (92,0%) menjadi indikasi bahwa muatan yang terdapat pada media telah sejalan dengan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka, dan sekaligus berhasil menghadirkan nilai-nilai *Tri Hita Karana* ke dalam rangkaian soal maupun aktivitas pembelajaran yang dirancang. Kondisi demikian sejalan dengan apa yang diungkapkan (Sabilla *et al.*, 2025) bahwa proses pembelajaran kewarganegaraan yang berjalan secara efektif idealnya menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara proporsional, sekaligus memiliki keterkaitan dengan hasil temuan (Kusrianto, 2025) yang mengungkap bahwa penyisipan nilai *Tri Hita Karana* dalam kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan sikap religius, kepekaan sosial, serta kepedulian terhadap lingkungan pada diri peserta didik.

Angka validitas ahli media yang mencapai 94,4% membuktikan bahwa perancangan tampilan antarmuka, keserasian warna, penataan letak elemen,

hingga kelancaran bernavigasi pada *Zep Quiz* sudah sejalan dengan ciri khas peserta didik Sekolah Dasar. Hal tersebut senada dengan apa yang diutarakan (Shabrina et al., 2025) bahwa sebuah media pembelajaran yang secara teknis telah memenuhi standar kelayakan akan menunjang peserta didik dalam mencerna materi secara lebih optimal, dikarenakan penyajian informasinya bersifat gamblang sekaligus menarik perhatian. Adapun kehadiran fitur penilaian otomatis, pengukur waktu, serta umpan balik instan pada *Zep Quiz* secara desain berpotensi mencerminkan asas penguatan (*reinforcement*) yang terdapat dalam teori belajar behavioristik, di mana pemberian tanggapan secara cepat atas jawaban yang diberikan peserta didik diyakini dapat memicu tumbuhnya semangat bersaing yang positif sekaligus mendorong terjadinya perbaikan capaian belajar secara terus-menerus (Sugiantoro et al., 2026). Namun, penelitian ini terbatas pada tahap uji validitas dan kepraktisan, sehingga klaim tersebut merupakan interpretasi teoretis berdasarkan karakteristik fitur media, bukan temuan empiris dari pengujian penggunaan fitur tersebut secara langsung terhadap perilaku atau capaian belajar peserta didik. Pembuktian sejauh mana fitur-fitur ini benar-benar berfungsi sebagai reinforcement dalam praktik pembelajaran memerlukan kajian lanjutan, misalnya melalui uji efektivitas atau observasi penggunaan media di kelas.

Beranjak pada hasil validasi bahasa, capaian yang tergolong sangat tinggi (88,7%) memperkuat bukti bahwa susunan bahasa pada media ini sudah bersifat lugas, mudah dipahami, dan sesuai dengan jenjang perkembangan kognitif peserta didik kelas V, kendati masih diperlukan sedikit pembenahan pada unsur tanda baca beserta konsistensi cara penyajian antarbutir soal. Poin ini menjadi krusial mengingat kejernihan berbahasa turut memengaruhi taraf pemahaman peserta didik terhadap petunjuk maupun pertanyaan yang tersaji dalam kuis interaktif, sejalan dengan kisi-kisi validitas bahasa yang mencakup unsur kelugasan, kesantunan, dan kepatuhan terhadap kaidah kebahasaan mengacu pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Beralih ke sisi kepraktisan, capaian tanggapan yang tinggi dari kalangan guru (93,3%) maupun peserta didik (96,9%) semakin mengukuhkan hasil-hasil kajian sebelumnya perihal kemampuan media bercorak permainan (*game-based learning*) dalam mendorong dorongan belajar, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Senada dengan penelitian (Handayani et al., 2023) yang merancang media interaktif bagi peserta didik Sekolah Dasar dan terbukti sanggup mengangkat keaktifan sekaligus dorongan belajar, penelitian ini pun memperlihatkan kecenderungan serupa, bahkan disertai penambahan unsur kearifan lokal *Tri Hita Karana* yang membuat proses belajar menjadi lebih membumi bagi peserta didik di ranah Bali. Tanpa terkecuali, seluruh peserta didik yang dilibatkan dalam penelitian ini memberi tanggapan pada kategori sangat praktis, tak satu pun memperoleh skor di bawah angka 4 sebuah petunjuk bahwa perpaduan unsur permainan, persaingan yang sehat, serta umpan balik instan pada *Zep Quiz* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mengasyikkan sekaligus penuh makna (*meaningful learning*), sebagaimana digariskan dalam teori belajar konstruktivistik gagasan Piaget dan Vygotsky. Sementara itu, masukan dari guru menyangkut keterbatasan media dalam memfasilitasi kerja sama antarpeserta didik patut menjadi sorotan tersendiri. Kendati *Zep Quiz* terbukti mumpuni dalam mendorong keterlibatan yang bersifat perorangan lewat mekanisme kuis interaktif, unsur pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi bagian dari nilai *Pawongan* dalam *Tri Hita Karana* tampaknya belum sepenuhnya terwadahi dalam pola permainan yang cenderung kompetitif dan individual sifatnya. Kondisi ini

membuka peluang pengembangan pada tahap berikutnya, misalnya lewat penambahan mode permainan berkelompok ataupun sesi diskusi sesuai kuis yang secara nyata menonjolkan semangat kerja sama, sikap toleran, dan saling menghormati di antara peserta didik.

Apabila dicermati secara menyeluruh, capaian validitas dan kepraktisan yang berada pada tataran sangat tinggi mengonfirmasi bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* bermuatan *Tri Hita Karana* mampu memberikan sumbangsih ganda, yakni mendongkrak pemahaman konseptual peserta didik atas materi Hak dan Kewajiban sekaligus memperkuat pembentukan karakter yang berlandaskan kearifan lokal khas Bali (Widiyanto *et al.*, 2024). Sumbangsih tersebut sejalan dengan usaha penguatan kompetensi literasi, karakter, dan kecakapan abad ke-21 yang menjadi sorotan utama penilaian PISA (OECD, 2022) sekaligus turut menopang penerapan Profil Pelajar Pancasila, terutama pada dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bergotong royong, serta bernalar kritis. Atas dasar itu, penelitian ini menghadirkan bukti empiris bahwa perpaduan antara teknologi digital berbasis permainan dengan nilai kearifan lokal dapat dijadikan salah satu langkah inovatif dalam mengatasi persoalan rendahnya keaktifan serta dorongan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar.

Terlepas dari hasil yang diperoleh, penelitian ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang patut dicermati, baik dalam memaknai temuan yang ada maupun sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian lanjutan. Pertama, cakupan penelitian ini terbatas pada pengujian aspek validitas serta kepraktisan produk semata, tanpa menjangkau pengujian efektivitas media terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik secara empiris melalui rancangan eksperimen ataupun pretest-posttest, sebagaimana telah disebutkan pada bagian batasan masalah penelitian ini. Kedua, jumlah subjek uji coba dari kalangan peserta didik yang dilibatkan pada tahap implementasi (sebanyak 10 orang) tergolong relatif sedikit, sehingga upaya menggeneralisasi hasil kepraktisan perlu dilakukan dengan penuh kehati-hatian. Ketiga, adanya catatan seputar keterbatasan fitur kolaborasi pada media mengindikasikan bahwa unsur *Pawongan* dalam *Tri Hita Karana* belum sepenuhnya terwadahi secara maksimal dalam skema kuis yang cenderung bersifat individual.

Bertolak dari keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian berikutnya disarankan untuk: (1) melaksanakan pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik melalui rancangan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen; (2) memperbanyak cakupan subjek uji coba, baik dari segi jumlah sekolah maupun peserta didik, guna memperkuat generalisasi atas hasil kepraktisan yang diperoleh; serta (3) merancang fitur atau ragam mode permainan kolaboratif pada *Zep Quiz* yang secara tegas menunjang penguatan nilai *Pawongan*, sehingga aspek kerja sama dan semangat gotong royong antarpeserta didik dapat terfasilitasi dengan lebih maksimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Zep Quiz* bermuatan nilai *Tri Hita Karana* pada materi hak dan kewajiban bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan melalui model ADDIE. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat valid, dengan koefisien rata-rata sebesar 0,917 (setara 91,7%), yang diperoleh dari penilaian aspek materi (0,92), media (0,944), dan bahasa (0,887). Media ini juga terbukti sangat praktis untuk digunakan, dengan capaian rata-rata persentase kepraktisan sebesar 93,3%

dari guru dan 96,9% dari peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Zep Quiz* berbasis *Tri Hita Karana* layak dan dapat diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban di kelas V SD. Sekalipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengujian validitas dan kepraktisan, sehingga sejauh mana media ini benar-benar mampu meningkatkan pemahaman maupun menumbuhkan karakter peserta didik masih memerlukan pengujian efektivitas lebih lanjut melalui penelitian berikutnya.

REFERENSI

- Apriliyah, P., Desiningrum, N., & Pratiwi, D. E. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Zep Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS kelas VB SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 42–53.
- Astawan, I. G., Jayanta, I. N. L., & Anggreni, N. M. D. (2025). The Effectiveness of *Tri Hita Karana* Based Digital Comics in Shaping Students' Global Diversity and Independence. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 8(2), 350–360.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Dharma, I. M. A., Sutajaya, I. M., Suja, I. W., & Sudewiputri, M. P. (2023). Integrasi *Tri Hita Karana* dalam pendidikan anak-anak Bali: Memelihara budaya dan etika. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 6(1), 52–59.
- Fitriyah, L., Suryani, S., & Febriyanto, D. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 10(2), 23–31.
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media interaktif berbasis kearifan lokal *tri hita karana* berbantuan articulate storyline untuk meningkatkan hasil belajar ppkn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536.
- Harahap, M. S., Elindra, R., Diniyah, F. S., & Harahap, M. (2025). Kevalidan Dan Kepraktisan Math Edu Curipod Berbasis Literasi Terintegrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 8(2), 80–89.
- Hendri, L., Zulianda, D. P., Safitri, A., Karimah, S., & Mustika, D. (2025). Tematik digital: Transformasi pembelajaran tematik di era generasi alpha. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 271–277.
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Kiptiyah, M., Munoto, M., Basuki, I., & Ismayati, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di Smkn 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(03), 389–397.
- Kusrianto, W. (2025). Integrasi nilai *tri hita karana* dalam kearifan lokal kalosara terhadap pendidikan karakter di sekolah dasar. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 177–191.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Zep Quiz* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671.

- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* [E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 793–800.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results: Vol. I*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putra, M. O. P., Achmad, F., Rusimamto, P. W., & Fathoni, A. N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites: Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas pada Instalasi Tenaga Listrik SMK. *Educational Journal*, 1(4), 2360–2366.
- Rahayu, N. P. W., & Wati, N. N. K. (2025). Penerapan ZEP Quiz sebagai peningkatan minat belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 297–310.
- Sabilla, L. N., Riana, P. E., Kurniawan, D., & Putri, M. A. (2025). Analisis Evaluasi Pembelajaran Pkn terhadap Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02).
- Saputra, D. M., & Dumiyati, S. (2025). Y., & Wardhono, A. (2025). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Gamifikasi, untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Empati pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 6(5), 4333–4339.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sugiantoro, E., Kuliana, I. I., & Yusuf, A. R. (2026). Implementasi Media Zep Quiz dalam Pembelajaran KPK dan FPB di Sekolah Dasar Negeri 2 Ngindeng. *Journal of Classroom Action Research*, 8(1), 174–183.
- Suyanti, P., Fatimah, P. S., & Rudianto, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN MODEL 4D PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH:-. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 433–447.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Widiyanto, D., Prananda, A. R., Novitasari, S. P., & Syahroni, M. (2024). Kearifan lokal dan Pancasila: Strategi penguatan nilai kebangsaan dalam pendidikan. *Surabaya: PT. Cakrawala Candradimuka Literasi*.
- Yastiti, N. T., Mahartini, K. T., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Kaya Parisudha Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(3), 3011–3028.