

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz  
*Whiteboard* dalam Pembelajaran *E-learning* di SMKN 25  
Jakarta**

**Cicilia Halim**

**1707620081**



**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri  
Jakarta**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BISNIS**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

**Development of Quizizz Whiteboard Interactive Learning Media  
in E-Learning at SMKN 25 Jakarta**

**Cicilia Halim**

**1707620081**



**This is Organized As One of The Requirements for Obtaining  
Bachelor of Education at Faculty of Economics and Business State  
University of Jakarta**

**BUSINESS EDUCATION STUDY PROGRAM**

**FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS**

**STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

**2025**

## ABSTRAK

**CICILIA HALIM. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Whiteboard dalam Pembelajaran E-Learning di SMKN 25 Jakarta”. Skripsi. Pendidikan Bisnis. Universitas Negeri Jakarta, September 2025.**

Masalah dalam penelitian ini adalah peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah, dan belum maksimalnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif quizizz whiteboard dalam pembelajaran *e-learning* dasar-dasar pemasaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 25 Jakarta. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu instrumen wawancara guru, angket validasi materi dan media, instrumen respon guru dan instrumen respon siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif quizizz whiteboard dalam pembelajaran *e-learning* pada pelajaran pemasaran barang dan jasa, menunjukkan hasil validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor 66 dengan presentase 88% kategori “Sangat Baik” dan hasil validasi materi memperoleh skor 48 dengan presentase 96% kategori “Sangat Baik”. Respon guru terhadap media pembelajaran ini memperoleh skor 49 dengan presentase 98% kategori “Sangat Baik”. Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif quizizz whiteboard memperoleh total skor 384 dengan presentase 85,33% kategori “Sangat Baik”. Dari penelitian dan data yang ditemukan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif quizizz whiteboard ini sudah sangat layak digunakan saat pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz Whiteboard, Pemasaran Barang dan Jasa**

## **ABSTRACT**

**CICILIA HALIM. "Development of the Quizizz Whiteboard Interactive Learning Media in E-Learning at SMKN 25 Jakarta." Thesis. Business Education. Jakarta State University, September 2025**

The problems in this study were student boredom with learning, lack of student engagement, teachers still using the lecture method, and the suboptimal use and development of learning media. The purpose of this study was to develop the Quizizz Whiteboard interactive learning media in e-learning marketing fundamentals. This research was a research and development (R&D) study using the ADDIE development model with five research stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 10th-grade students of Online Business and Marketing at SMKN 25 Jakarta. The instruments used in data collection were teacher interviews, material and media validation questionnaires, teacher response instruments, and student response instruments. Research conducted by developers of the Quizizz Whiteboard interactive learning media in e-learning for marketing goods and services showed that validation results by media expert validators obtained a score of 66, with a percentage of 88% in the "Very Good" category, and validation results from the material obtained a score of 48, with a percentage of 96% in the "Very Good" category. Teacher responses to this learning media obtained a score of 49, with a percentage of 98% in the "Very Good" category. Student responses to learning using the Quizizz Whiteboard interactive learning media obtained a total score of 384, with a percentage of 85.33% in the "Very Good" category. The research and data obtained indicate that the development of the Quizizz Whiteboard interactive learning media is highly suitable for use in school learning.

**Keywords : Interactive Learning Media, Quizizz Whiteboard, Marketing of Goods and Services**

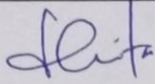
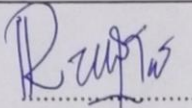
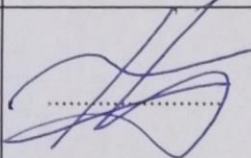
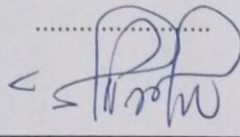
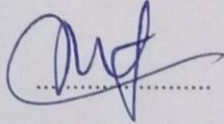
## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Penanggung Jawab**

**Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

**Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M**  
NIP. 197206272006041001

| No | Nama                                                                                   | Tanda Tangan                                                                                  | Tanggal             |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 1  | Dita Puruwita, M.Si., Ph.D<br>NIP. 198209082010122004<br>(Ketua Penguji)               | <br>.....   | 27/10/2025<br>..... |
| 2  | Rizka Zakiah, M.Pd<br>NIP. 199401182023212040<br>(Penguji 1)                           | <br>..... | 29/10/2025<br>..... |
| 3  | Daru Putri Kusumaningtyas, S.E.,<br>M.Han<br>NIP. 199504122023212041<br>(Penguji 2)    | <br>..... | 27/10/2025<br>..... |
| 4  | Roni Faslah, S.Pd., M.M<br>NIP. 197510152003121001<br>(Pembimbing 1)                   | <br>..... | 06/11/2025<br>..... |
| 5  | Nadya Fadillah Fidhyallah, S.Pd.,<br>M.Pd<br>NIP. 199302202019032022<br>(Pembimbing 2) | <br>..... | 04/11/2025<br>..... |

Nama : Cicilia Halim  
No. Registrasi : 1707620081  
Program Studi : Pendidikan Bisnis  
Tanggal Lulus : 29 September 2025

## LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Cicilia Halim

Nim : 1707620081

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Intertaktif Quizizz  
Whiteboard dalam Pembelajaran E-Learning di SMKN 25  
Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, 20 Oktober 2025

Yang Membuat Pernyataan



Cicilia Halim

1707620081



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Cicilia Halim  
NIM : 1707620081  
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis / Pendidikan Bisnis  
Alamat email : [cicilia.reptty@gmail.com](mailto:cicilia.reptty@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)  
yang berjudul :

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Whiteboard dalam  
Pembelajaran E-Learning di SMKN 25 Jakarta**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Oktober 2025  
Penulis

(Cicilia Halim)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bisnis.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menemukan banyak kendala, akan tetapi semua kendala tersebut dapat diselesaikan dengan baik karena bantuan tulus yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati dan ketulusan yang dalam, penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, M.M.selaku Dekan Fakultas Universitas Negeri Jakarta
2. Dita Puruwita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis
3. Roni Faslah, S.Pd, M.M.selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Nadya Fadillah Fidhyallah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMK Negeri 25 Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan uji coba skripsi.
6. Siswa Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 25 Jakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi respon dalam skripsi.

7. Kedua orang tuapenulis, Lim Tiong Ho dan Haryati yang selalu memberikan support, doa, kasih sayang, dan kepedulian yang tidak terkira selama pengerjaan skripsi ini.
8. Saudara penulis, Carolina Halim, Jeffry Gunawan Halim dan Elizabeth Jeanatta Halim yang selalu memberikan support, doa, tawa, dan kepedulian selama pengerjaan skripsi ini.
9. Pemilik NIM 1183311064 yang telah menemani, memotivasi dan memberikan support dalam setiap proses pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-teman Pendidikan Bisnis 2020 yang senantiasa saling menyemangati selama proses pengerjaan skripsi ini.
11. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Cicilia. Terimakasih sudah bias menyelesaikan dan kuat dalam menghadapi segala rintangan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa penulisan dari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripisi ini. Oleh karena itu penulis memohon maaf atas kesalahan yang ada serta berharap kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menjadi bahan perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan informasi yang bermanfaat tidak hanya untuk penulis, tetapi juga kepada pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 20 Oktober 2025

Penulis



Cicilia Halim

## DAFTAR ISI

|                                                             |             |
|-------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                                         | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                       | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                       | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR ORISINALITAS.....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>         | <b>vi</b>   |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>                              | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                   | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                              | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang Peneliti .....                        | 1           |
| 1.2    Pertanyaan Pengembangan .....                        | 7           |
| 1.3    Tujuan Pengembangan .....                            | 7           |
| 1.4    Manfaat Pengembangan.....                            | 7           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                           | <b>11</b>   |
| 2.1    Teori Pendukung.....                                 | 11          |
| 2.1.1    Definisi Media Pembelajaran .....                  | 11          |
| 2.1.2    Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....      | 11          |
| 2.1.3    Jenis – Jenis Media Pembelajaran Interaktif.....   | 14          |
| 2.1.4 <i>E-learning</i> .....                               | 15          |
| 2.1.5    Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif..... | 21          |
| 2.1.6    Fitur-Fitur Quizizz.....                           | 23          |
| 2.1.7    Manfaat Quizizz.....                               | 24          |
| 2.1.8    Model Penelitian Pengembangan .....                | 25          |
| 2.1.9    Dasar– Dasar Pemasaran.....                        | 31          |
| 2.2    Telaah Pustaka Penelitian Terdahulu.....             | 33          |
| 2.3    Kerangka Teori.....                                  | 39          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                      | <b>42</b>   |
| 3.1    Waktu dan Tempat Penelitian .....                    | 42          |
| 3.2    Desain Penelitian .....                              | 42          |
| 3.3    Subjek Pengembangan .....                            | 44          |

|                                          |                                                                                                                                                    |           |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.4                                      | Pengembangan Instrumen .....                                                                                                                       | 44        |
|                                          | Pada fase ini, peneliti akan melakukan penilaian dengan mengidentifikasi kelemahan dari produk yang dibuat berdasarkan hasil kuesioner siswa. .... | 45        |
| 3.5                                      | Teknik Pengumpulan Data.....                                                                                                                       | 45        |
| 3.5.1                                    | Informasi Mengenai Media Pembelajaran .....                                                                                                        | 46        |
| 3.5.2                                    | Uji Kelayakan.....                                                                                                                                 | 47        |
| 3.5.3                                    | Uji Coba.....                                                                                                                                      | 48        |
| 3.6                                      | Teknik Analisis Data.....                                                                                                                          | 49        |
| 3.6.1                                    | Validasi atau Uji Kelayakan Media dan Materi .....                                                                                                 | 50        |
| 3.6.2                                    | Respon Siswa.....                                                                                                                                  | 51        |
| <b>BAB IV</b>                            | .....                                                                                                                                              | <b>52</b> |
| <b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b> | .....                                                                                                                                              | <b>52</b> |
| 4.1                                      | Nama Produk.....                                                                                                                                   | 52        |
| 4.2                                      | Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz <i>Whiteboard</i> didalam pembelajaran <i>E-Learning</i> .....                            | 52        |
| 4.2.1.                                   | <i>Analysis</i> (Analisis).....                                                                                                                    | 53        |
| 4.2.2                                    | <i>Design</i> (Desain).....                                                                                                                        | 54        |
| 4.2.3                                    | <i>Development</i> (Pengembangan).....                                                                                                             | 56        |
| 4.2.4                                    | <i>Implementation</i> (Implementasi).....                                                                                                          | 66        |
| 4.2.5                                    | <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....                                                                                                                  | 67        |
| 4.3                                      | Pembahasan Hasil Pengembangan .....                                                                                                                | 68        |
| 4.3.1                                    | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz <i>Whiteboard</i> .....                                                                         | 68        |
| 4.3.2                                    | Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz <i>Whiteboard</i> .....                                                             | 72        |
| 4.3.3                                    | Keterbatasan Penelitian.....                                                                                                                       | 73        |
| <b>BAB V</b>                             | .....                                                                                                                                              | <b>74</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>              | .....                                                                                                                                              | <b>74</b> |
| 5.1                                      | Kesimpulan .....                                                                                                                                   | 74        |
| 5.2                                      | Rekomendasi.....                                                                                                                                   | 75        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                    | .....                                                                                                                                              | <b>77</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                          | .....                                                                                                                                              | <b>80</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Ranging Quizizz .....                    | 1  |
| Gambar 1.2 Hasil Pra-Riset Quizizz Whiteboard ..... | 5  |
| Gambar 2.1 Model Borg and Gall .....                | 27 |
| Gambar 2.2 Model ADDIE .....                        | 28 |
| Gambar 2.3 Model 4D .....                           | 30 |
| Gambar 2.4 Model Kemp .....                         | 31 |
| Gambar 2.5 Kerangka Teori .....                     | 41 |
| Gambar 3.1 Level Penelitian Pengembangan .....      | 43 |
| Gambar 4.1 Rancangan Produk .....                   | 56 |
| Gambar 4.2 Halaman Cover .....                      | 59 |
| Gambar 4.3 Pemasaran Barang .....                   | 59 |
| Gambar 4.4 Pemasaran Jasa .....                     | 60 |
| Gambar 4.5 Halaman Studi Kasus .....                | 60 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Materi dan Kompetensi Dasar-Dasar Pemasaran.....     | 32 |
| Tabel 2.2 Matriks Penelitian Terdahulu .....                   | 37 |
| Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data .....                        | 45 |
| Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan .....                             | 46 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....                 | 47 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....                | 48 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru .....                | 48 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa .....               | 49 |
| Tabel 3.7 Skala Likert .....                                   | 50 |
| Tabel 3.8 Kriteria Presentase Instrumen Media dan Materi ..... | 50 |
| Tabel 3.9 Kriteria Presentase Respon Guru dan Siswa .....      | 51 |
| Tabel 4.1 Validasi Ahli Media .....                            | 61 |
| Tabel 4.2 Revisi Ahli Media .....                              | 62 |
| Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi .....                           | 64 |
| Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi .....                             | 65 |
| Tabel 4.5 Hasil Respon Guru .....                              | 66 |
| Tabel 4.6 Hasil respon Peserta Didik .....                     | 67 |
| Tabel 4.7 Klasifikasi Validitas Media .....                    | 70 |

