

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZ* PADA MATERI
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK
MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 3 LENDANG NANGKA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



**APRIANTI HASNA PRATIWI
NPM. 190102073**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana (S. Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprianti Hasna Pratiwi
Npm : 190102073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya susun merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd) di suatu program tinggi. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telag dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, etika penulisan.

Selong,2023

APRIANTI HASNA PRATIWI
NPM. 190102073

LEMBAR PERSETUJUAN

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZ* PADA MATERI
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK
MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 3 LENDANG NANGKA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024”**

APRIANTI HASNA PRATIWI

NPM. 190102073

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Selong, 24 Agustus 2023

Skripsi ini disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hj. Dukha Yunitasari, SH. M.Pd.

NIDN. 0802068003

Rohini, M.Pd.

NIDN. 0829097903

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Muhammad Husni, M.Pd.

NIDN. 0802038801

LEMBAR PENGESAHAN

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZ* PADA MATERI HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 3 LENDANG NANGKA TAHUN PELAJARAN 2023/2024”

**APRIANTI HASNA PRATIWI
NPM. 190102073**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Pada tanggal,2023

DEWAN PENGUJI

Nama	Tanggal	Tanda Tangan
Hj. Dukha Yunitasari, SH. M.Pd. NIDN. 0802068003 Ketua Penguji
Rohini, M.Pd. NIDN. 0829097903 Anggota 1
Husni NIDN. Anggota 2

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Muhammad Husni, M.Pd.
NIDN. 0802038801

ABSTRAK

APRIANTI HASNA PRATIWI, NPM 190102073: Pengembangan Media Pembelajaran *Quiziz* pada Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan (FIP), Universitas Hamzanwadi 2023.

Pembimbing I: Hj. Dukha Yunitasari, SH. M. Pd; Pembimbing II: Rohini, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan desain penelitian Borg and Gall yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahap yang disederhanakan menjadi 7 (tujuh) tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *quiziz* dengan menggunakan skala lima untuk uji validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi berada pada kategori “sangat baik” dengan rentang skor $X > 20,94$ dengan jumlah skor 23 dan rata-rata 2,3. Hasil uji validasi ahli media dikategorikan “baik” dengan rentang skor $33,96 < X \leq 41,8$ dengan jumlah skor 38 dan rata-rata 3,8. Sedangkan hasil angket respon siswa yang sudah dilakukan dengan jumlah responden 20 siswa berada pada kategori “sangat baik” dengan rentang skor $X > 41,8$ dengan jumlah skor 43,2, sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran *quiziz* yang dikembangkan layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Kata kunci: Media pembelajaran *quiziz*, motivasi belajar

ABSTRACT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk mereka yang selalu membantu dan memberikan saya semangat dan motivasi agar selalu kuat dan tabah dalam menghadapi segala rintangan dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama:

1. Kepada kedua orang tua terhebatku, Ibu Istirhamah dan Bapak Muhammad Ikhwan yang selalu membimbing dan memotivasi agar menjadi anak yang berguna bagi keluarga. Agama, nusa dan bangsa. Terima kasih yang sebesar-besarnya kusampaikan atas begitu banyak kasih sayang, do'a, cinta serta perjuangan dan kesabaran dalam merawat dan mendidiku demi keberhasilan dalam meraih cita-cita yang ku mimpikan sejak kecil.
2. Saudara kandungku adik-adik tercintaku Juliana Dwi Rizki, Jumajar Pandu Ilham, Habibatul Maulida yang selalu menggerakkan hatiku untuk selalu semangat dan tergerak untuk meraih masa depanku agar kelak bisa memenuhi tanggung jawabku sebagai anak pertama. Terima kasih sudah jadi penyemangatku.
3. Kepada dosen pembimbing I Hj. Dukha Yunitasari, SH. M.Pd dan dosen pembimbing II Rohini, M.Pd. Terima kasih telah sabar dan ikhlas dalam membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
4. Sahabatku WA, terima kasih sebesar-besarnya ucapkan atas keikhlasan hatimu selalu siap membantu diriku yang tidak berdaya ini di saat susah maupun senangku, meskipun pada saat awal kenal kita saling cuek-cuekan, tapi percayalah sekarang dan selamanya engkau sudah kuanggap sebagai saudari kandungku sampai kapanpun.

5. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 khususnya kelas C terima kasih sudah saling membagi pengalaman, membantu dan memotivasi selama di bangku perkuliahan.
6. Kepada sahabat-sahabatku qibah squad, Wina, Diana, Mardiaty, Armi dan Lusi yang sudah menemaniku dari 2019 sampai sekarang, terima kasih atas semangat dan dukungan kalian selama ini, tanpa kalian perkuliahan ini tidak begitu menyenangkan, dan terima kasih selalu membantu diriku yang tidak berdaya ini.
7. Teruntuk orang yang saat ini bersamaku, terima kasih atas kesabaran dan keikhlasan hatinya dalam menemani proses ku dan terima kasih sudah selalu ada kapanpun aku butuh.
8. Diriku sendiri Aprianti Hasna Pratiwi, terima kasih sudah kuat hingga saat ini, jangan patah semangat dan tetap semangat untuk meraih masa depan, yuk pasti bisa.

MOTTO

“Nggak ada yang bilang hidup itu selamanya indah, tapi Tuhan berjanji setelah keuslitan akan ada kemudahan.

Jika kamu menginginkan pelangi, maka kamu harus siap menikmati setiap hujan yang datang, jalani aja dulu”

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quiziz* pada Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. Hj. Siti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku Rektor Universitas Hamzanwadi yang secara tidak langsung telah memberi izin dan fasilitas kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Hamzanwadi.
2. Dr. Abdullah Muzakkar, M.Si. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Muhammad Husni, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkenan memberikan arahan bagi penulis.
5. Hj. Dukha Yunitasari, SH. M. Pd selaku pembimbing I dan Rohini, M. Pd selaku pembimbing II yang selalu dengan tulus ikhlas mendidik, mengarahkan, serta membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
6. Kepada seluruh dosen PGSD yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas kesabaran dan keikhlasan dalam mendidik selama menjadi mahasiswa PGSD.

7. Kepala sekolah, guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka yang senantiasa telah membantu jalannya penelitian ini.
8. Orang tua saya tercinta, yang tidak pernah henti-hentinya berdoa untuk keberhasilan saya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih membutuhkan penyempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan pertimbangan dan acuan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi akademik secara positif terutama kepada mahasiswa yang lainnya. Karena sesungguhnya Allah menciptakan segala sesuatunya dengan manfaatnya masing-masing.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Selong, Agustus 2023

Aprianti Hasna Pratiwi

190102073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACK.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	6
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Asumsi Pengembangan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Tematik	9
2. Media Pembelajaran	15
3. Media Pembelajaran Quiziz	19
4. Motivasi Belajar	20
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	27
D. Pertanyaan Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan.....	31
C. Desain Uji Coba Produk.....	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	33
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
4. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	
B. Hasil Uji Coba Produk.....	
C. Revisi Produk.....	
D. Pembahasan.....	
1. Kajian Produk Akhir	
2. Pembahasan Hasil Penelitian	
3. Keterbatasan Penelitian.....	
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Simpulan tentang Produk.....	

B. Saran Pemanfaatan Produk

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall

Gambar 3. Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 7. Tampilan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Materi

Tabel 8. Tampilan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi dari Ahli Media

Tabel 9. Interval Skor Ahli Materi

Tabel 10. Interval Skor Ahli Media

Tabel 11. Prolehan Skor Angket Respon Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai komponen penting dalam membentuk manusia yang memiliki kualitas lebih baik. Peningkatan kualitas tersebut tidak terlepas dari kualitas yang dimiliki tenaga pendidik atau sumber daya manusia (SDM). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia juga merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan yang berkualitas sebagai faktor penentu keberhasilan pembangunan. Maka kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah di era global.

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Keterampilan intelektual, sosial, dan personal dibangun tidak hanya dengan landasan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreatifitas, moral, intuisi (emosi) dan spiritual. Sekolah sebagai institusi pembelajaran sesuai

tuntutan kebutuhan era global. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan oleh sekolah adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan potensi siswa pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting untuk membangun dan membentuk manusia seutuhnya. Meningkatkan kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor utama di dalam pembangunan pendidikan di Indonesia. Salah satu cara untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya penelitian pendidikan. Berbagai upaya yang telah dilakukan pada bidang pendidikan sekarang ini belum berdampak optimal dan luas terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di setiap jenjang pendidikan.

Peningkatan kualitas pembelajaran perlu menggunakan strategi-strategi tertentu tidak lain adalah pemilihan model, metode, dan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi sekolah juga lingkungan disekitar sekolah. Upaya ini dilakukan agar pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran lebih terarah, tepat dan efisien. Agar tetap efisien materi yang disajikan dalam setiap proses pembelajaran harus dapat menimbulkan perubahan sikap dan memberikan pengaruh positif kepada setiap peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar pengaruh positif tersebut dapat digunakan peserta didik sebagai bekal baik berupa kecakapan maupun keahlian yang akan digunakan dalam kehidupan yang lebih nyata dan penuh tantangan. Berhasilnya suatu proses pendidikan bergantung pada proses

pembelajaran yang terjadi di sekolah. Maka dalam proses pembelajaran ditingkatkan melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan yang serba modern di zaman sekarang ini menduduki tingkat pertama dalam memperbaiki moral anak bangsa. Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang 20 Tahun 2003 akan terwujud apabila kurikulum pendidikan dapat diterapkan secara maksimal, namun adanya pergantian dan pembaharuannya kurikulum yang telah dilakukan oleh wewenang pemerintah, terkadang timbulnya kebingungan juga di pihak masyarakat terutama pada orang tua, termasuk guru maupun pihak lembaga. Berdasarkan hasil di lapangan banyak persepsi masyarakat yang mengatakan ganti menteri ganti kurikulum juga. Hal ini berdasarkan perkembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 yang kemudian diganti menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan pada tahun 2013 Kurikulum diganti lagi menjadi Kurikulum 2013 (K13) yang sampai pada tahun 2016 masih ditetapkan sebagai Kurikulum K-13.

Penerapan kurikulum 2013, siswa dituntut untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Guru sebagai tombak dalam pelaksanaan pendidikan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 telah ditetapkan oleh kementerian pendidikan (kemendikbud) pada tahun ajaran 2013/2014, Kurikulum 2013 (K13) menyatakan

bahwa pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar dilaksanakan menggunakan pendekatan tematik dari kelas 1 sampai kelas 6. Pada pembelajaran tematik seringkali siswa merasa kesulitan memahami konsep yang diberikan oleh guru karena siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tematik bahkan membuat siswa mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Penyebab hal tersebut terjadi karena masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional yaitu guru hanya membacakan materi-materi pelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal yang telah dijelaskan oleh guru.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman bermakna yang berarti siswa tidak hanya belajar atau mengetahui materi saja tetapi juga siswa dapat mendalami konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Keberhasilan dalam belajar bukan dari siswa saja melainkan peran guru juga sangat dibutuhkan dalam keberhasilan hasil belajar siswa. Pembelajaran pada hakikatnya digunakan siswa untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Tujuan utama di dalam pendidikan yaitu membantu anak menjadi pintar dan membantu anak menjadi lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan sarana dalam pembentukan karakter anak karena mempunyai

tujuan melahirkan insan yang cerdas dan berkarakter. Pada proses pembelajaran sering kali siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bermain pada saat guru menjelaskan. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran baik media nyata maupun tidak nyata yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran yaitu sebagai alat bantu dalam belajar, sebagai alat komunikasi dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya. Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah dipahami, maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penyajian materi pelajaran tidak secara monoton, tetapi menggunakan media yang bervariasi dan sesuai, maka perhatian peserta didik akan terpusat pada pelajaran yang disajikan sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Minat belajar dan motivasi peserta didik yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu keterampilan mengajar guru yang masih

menggunakan model-model pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal dan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Melihat fakta tersebut, peneliti akan membuat inovasi yang akan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pkn pada kelas V Sekolah Dasar. Sesuatu yang baru tersebut yaitu media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka, permasalahan yang terjadi yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa kurang antusias dan mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa masih relatif rendah. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran sedang berlangsung masih ada siswa yang keluar masuk kelas dan beberapa siswa yang ribut di bangku bagian belakang. Rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika diberikan tugas masih ada siswa yang kebingungan dan akhirnya mencontek, bahkan ketika siswa diminta menghafal materi pembelajaran ada beberapa siswa yang sulit menghafal dan ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah (kurang mengkolaborasikan model pembelajaran), sehingga cenderung guru lebih banyak berperan aktif dan kurang adanya timbal balik dari siswa, sedangkan dalam

kurikulum 2013 siswa dituntut lebih aktif dari guru. Kurangnya pemahaman siswa tidak luput dari proses pembelajaran yang monoton karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering memberikan materi-materi pembelajaran yang ada di buku paket saja dan memberikan siswa soal-soal latihan. Oleh sebab itu, mungkin saja dengan hal tersebut membuat siswa kurang antusias dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu disediakan media pembelajaran untuk menunjang suksesnya proses belajar mengajar peserta didik dan guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran *Quiziz*. *Quiziz* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan yang di buat secara menyenangkan, karena dalam *Quiziz* terdapat soal-soal latihan yang akan di jawab secara cepat dan tepat oleh siswa. Media pembelajaran *Quiziz* ini akan di jawab dengan cara berlomba-lomba dan memiliki waktu yang sudah ditentukan untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Dalam *Quiziz* ini terdapat animasi-animasi dan musik-musik yang akan membuat siswa tidak mudah bosan dalam menjawab soal-soal latihan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran *Quiziz* yang dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefinisikan masalah-masalah yang muncul yaitu:

1. Proses pembelajaran masih monoton karena hanya menggunakan bahan ajar saja, seperti buku tema sehingga membuat siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.
4. Proses pembelajaran masih bersifat monoton menyebabkan siswa kurang bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan masalah penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka?.”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti adalah *Quiziz* dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dikembangkan merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar di sekolah.
2. Media pembelajaran *Quiziz* yang dibuat membutuhkan teknologi, seperti laptop, *handphone* untuk mengaksesnya.
3. Media pembelajaran *Quiziz* membutuhkan *wifi* atau data untuk mengaksesnya.
4. Produk ini berisikan soal-soal latihan dan siswa memiliki waktu untuk menjawab soal tersebut.

5. Tampilan produk menggunakan teks, gambar dan animasi-animasi.
6. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa dengan ukuran *font* yang beragam agar mudah dibaca oleh peserta didik.
7. Peserta didik akan berlomba-lomba mendapatkan skor, siswa yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan ranking tertinggi.

G. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis

Secara teoritis peneliti mengharapkan media pembelajaran *Quiziz* dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.
- 2) Membangkitkan motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar di dalam kelas.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu atau sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan motivasi kepada siswa, sehingga peneliti berharap tumbuhnya minat serta pemahaman peserta didik tentang pembelajaran Pkn.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Mardianto (2011:38) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.

Trianto dalam (Prastowo, 2019:3) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum dan menawarkan kesempatan yang banyak bagi siswa untuk dapat memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Mengacu dari pendapat di atas, bahwa melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman bermakna yang berarti siswa tidak hanya belajar atau mengetahui materi saja tetapi juga siswa dapat mendalami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik berfungsi sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran, dengan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus (antar mata pelajaran) untuk pembelajaran di SD/MI. Adapun tujuan pembelajaran tematik ialah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar Wahidmurni (2017:35).

Menurut Lubis & Azizan (2020:9) tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Mudah memuaskan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis, sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.

- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Mengacu dari pendapat di atas, fungsi dan tujuan pembelajaran tematik yaitu melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya melalui kehidupan sehari-harinya karena dalam pembelajaran tematik terdapat tema-tema yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Oleh sebab itu, siswa mudah mengingat dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki kelebihan sebagaimana yang diungkapkan Rusman dalam (Arafan & Azizan, 2020:10), sebagai berikut:

- 1) Pengalaman kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.

- 3) Kegiatan belajar akan bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Pembelajaran tematik juga mempunyai kekurangan menurut Rusman dalam (Arafan & Azizan, 2020:10), sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan pada guru

Untuk menciptakan pembelajaran tematik guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, percaya diri, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademis, guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmiah terkait materi yang diajarkan dan membaca banyak buku, sehingga penguasaan materi tidak terfokus pada bidang pembelajaran tertentu tanpa, kondisi ini pembelajaran tematik akan sulit terlaksana.

- 2) Keterbatasan pada aspek peserta didik

Pembelajaran tematik menurut kemampuan belajar peserta didik yang relatif baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran tematik menekankan adanya kemampuan analisis (mengurai), kemampuan

asosiatif (menghubungkan), kemampuan *eksploratif* dan *elaboratif* (menemukan dan menghubungkan).

3) Keterbatasan pada aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi. Jika sarana ini tidak dipenuhi, maka penerapan model pembelajaran tematik ini juga sangat sulit terlaksana.

4) Keterbatasan pada aspek penilaian

Pembelajaran tematik memerlukan cara penilaian yang menyeluruh, yaitu menciptakan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang yang akan dipelajari terkait yang di padukan.

Berdasarkan pembahasan di atas, bahwa pembelajaran tematik mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan pembelajaran tematik yang dapat menjadi inti dari kelebihan pembelajaran tematik yaitu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik dengan cara membiasakan peserta didik dalam bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, mengetahui hak dan kewajiban serta tanggung jawab di sekolah maupun di rumah dan kekurangan dalam pembelajaran tematik dapat menghambat kemampuan belajar peserta didik, baik kemampuan akademik maupun kreativitas siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran tematik perlu adanya kemampuan siswa yang lebih kreatif dan inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2016:100) jenis karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu:

- 1) Adanya efisiensi,
- 2) Kontekstual,
- 3) *Student centered* (berpusat pada peserta didik),
- 4) Memberikan pengalaman langsung,
- 5) Pemisahan mata pelajaran yang kabur,
- 6) Holistik,
- 7) Fleksibel,
- 8) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik,
- 9) Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI,
- 10) Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik,
- 11) Kegiatan belajar akan lebih bermakna,
- 12) Mengembangkan keterampilan berpikir,
- 13) Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan,
- 14) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik,
- 15) Aktif,
- 16) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar,

- 17) Mengembangkan komunikasi peserta didik, dan,
- 18) Lebih menekankan proses daripada hasil.

Berdasarkan pendapat di atas, jenis-jenis karakteristik pembelajaran tematik perlu diketahui dan dikembangkan guru agar pada saat proses pembelajaran guru dengan mudah mengetahui karakter peserta didik pada saat proses belajar mengajar.

e. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik SD/MI

Pembelajaran tematik memiliki prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal, (Prastowo, 2019:10) menyatakan prinsip-prinsip pembelajaran tematik, sebagai berikut:

- 1) Terintegrasi dengan lingkungan, maksudnya pembelajaran dikolaborasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik,
- 2) Memiliki tema sebagai alat pemersatu dari ketujuh mata pelajaran (PPKn, BI, MM, PJOK, SBdP, IPA, dan IPS) di sekolah dasar,
- 3) Menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan,
- 4) Memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik
- 5) Menambah konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran,
- 6) Perbedaan antara mata pelajaran tematik dan mata pelajaran yang lainnya,
- 7) Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan keadaan peserta didik,

- 8) Pembelajaran bersifat fleksibel,
- 9) Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Berpijak dari pendapat di atas, prinsip-prinsip pembelajaran tematik perlu dipahami oleh guru dalam menjalankan proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Menjadikan proses belajar sambil bermain dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik akan membuat pembelajaran tidak monoton juga dapat mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan kemampuan peserta didik.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Bovee (1997) dalam (Sanaky, 2013:3). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. (Rusman, 2017:60) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bentuk stimulus untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media yaitu gambar bergerak atau tidak, tulisan, suara yang direkam, interaksi manusia, dan relia. Media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Karena hubungan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media pembelajaran sehingga mempermudah dalam pencapaian tujuan.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indera dan akal pikirannya. Dengan adanya media, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah dipahami, maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penyajian materi pelajaran tidak secara monoton, tetapi menggunakan media yang bervariasi dan sesuai, maka perhatian peserta didik akan terpusat pada pelajaran yang disajikan.

Mengacu dari pendapat di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa serta untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran akan membuat siswa tidak mudah jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya yaitu, sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampainnya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila

media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Menurut (Daryanto, 2013: 5) media mempunyai fungsi antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Levie dan Lentz (1982) dalam (Sanaky, 2013:7-8) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Sumiharsono dan Hasanah (2018:10) media pembelajaran mempunyai manfaat bagi guru dan peserta didik, sebagai berikut:

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- 2) Menyajikan materi pembelajaran secara lebih kompleks.
- 3) Sebagai alat untuk mengasah sikap psikomotorik.
- 4) Melatih kemampuan sikap inkuiri pada peserta didik.

- 5) Mengubah yang abstrak menjadi konkrit, maknanya menghadirkan materi pembelajaran yang lebih nyata dalam proses pembelajaran.
- 6) Mempermudah peran guru dalam pembelajaran.
- 7) Menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efisien.
- 8) Menghadirkan proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif dari guru.
- 9) Pembelajaran yang di hadirkan jika menggunakan media akan jauh lebih menarik dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media memiliki peran penting untuk menunjang suksesnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, fungsi dan manfaat media ini saling berkaitan dan memiliki tujuan yang sama dalam proses pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran apabila di lihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja. Hal ini terjadi karena tiga bagian penting dari media dapat disatukan menjadi jenis media yang lain.

Media menurut bentuk informasi yang digunakan, menurut (Fernando, 2020:5) media dapat dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1) Media cetak

Media cetak adalah media yang memberikan informasi pembelajaran yang (grafis, bahan cetak, koran, majalah, poster).

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang menyampaikan pesan atau materi pembelajaran (menggunakan slide, televisi, film).

3) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan indera pendengaran (menggunakan telepon, rekaman, podcast).

4) Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menyampaikan materi yang di terima oleh indera penglihatan (televise, youtube).

5) Media internet

Media internet merupakan media yang menyajikan sumber materi dan proses pembelajaran secara online (melalui *website*, artikel).

6) Media games

Media games merupakan media yang menyajikan teknik pembelajaran yang harus diikuti siswa dan di sertai aturan permainan untuk mencapai pembelajaran tertentu.

3. Media Pembelajaran *Quiziz*

a. Pengertian *Quiziz*

Quiziz merupakan suatu aplikasi pembelajaran permainan edukasi yang berisi berbagai jenis *quiz* yang inovatif dan interaktif, *quiziz* biasanya dipakai dalam proses pembelajaran seperti halnya dalam mengadakan pretest atau posttest, soal-soal hingga permainan edukasi, Citra (2020:265) dalam (Ratnasariabti, 2021: 14).

Menurut Amanah dalam (Ratnasari, 2021:16-17) menjelaskan *quiziz* merupakan sebuah *webtool* untuk membuat permainan *quiz* interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya untuk penilaian *formatif*. Penggunaan *quiziz* sangat mudah, *quiz* interkatif yang dibuat memiliki 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. *Quiziz* adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat siswa latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *quiziz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas dengan perangkat elektronik mereka. *Quiziz* juga dapat membuat peserta didik untuk saling bersaing dan menumbuhkan motivasi mereka dalam belajar.

Menurut Amanah, Agestrisna, dkk (2020:120) menjelaskan bahwa *quiziz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan parsitipasi peserta didik secara aktif sejak awal serta *quiziz* juga

mampu membuat peserta didik menjadi tertarik karena membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Mengacu dari pendapat di atas, bahwa penggunaan media pembelajaran *Quiziz* dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena dalam media pembelajaran *quiziz* ini siswa berlomba-lomba dalam menjawab soal-soal latihan yang akan membuat siswa semangat dan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media *Quiziz*

Menurut (Amanah, Agestrisna, dkk 2020:122) beberapa manfaat dari media *quiziz*, sebagai berikut:

- 1) Penggunaan metode baru dalam pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih berpikir kritis
- 2) Lebih mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.
- 3) Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, lebih menantang, dan membuat siswa tidak mudah jenuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka media pembelajaran *quiziz* tersebut akan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena media *quiziz* tersebut membuat siswa lebih berpikir kritis dengan cara membuat pembelajaran lebih menantang agar siswa tidak mudah jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Rahman (2021:292) mengatakan bahwa proses motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru, guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi.

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut (Emda, 2017:175) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Menurut Rahman (2021:292) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan

prilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Prilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

Mengacu dari pendapat di atas, bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari diri anak yang terjadi pada diri seorang anak untuk mencapai tujuan, sehingga terjadilah tingkah laku sebagai arah dari seorang anak. Motivasi akan muncul dari diri seseorang yang akan menimbulkan perubahan yang dapat disadari atau tidak yang akan membuat seseorang tersebut melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu tergantung dari motivasi yang dimilikinya.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa, menurut Emda (2017:176) fungsi motivasi sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Mengacu dari pendapat di atas, motivasi memiliki beberapa fungsi salah satunya yaitu mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi akan muncul dari diri individu yang akan membuat individu melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan dari dalam diri setiap individu, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi akan muncul apabila ada kesadaran dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu, jika tidak ada kesadaran dari diri sendiri maka motivasi akan sulit di dapat. Oleh sebab itu, motivasi sangat diperlukan agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan terutama motivasi dalam belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuann tertentu. Menurut (Emda, 2017:177) motivasi belajar segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, sebagai berikut:

1. Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2. Kemampuan siswa.

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3. Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal. Pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu, (Emda, 2017:177) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain:

1. Cita-cita/aspirasi siswa.
2. Kemampuan siswa.
3. Kondisi siswa dan lingkungan.
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar.
5. Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Menurut (Emda, 2017:177-178) seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain:

1. Faktor individual, seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor sosial, seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, dan alat-alat dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa salah satunya yaitu kurangnya apresiasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi permasalahan di dalam kelas. Permasalahan yang terjadi salah satunya yaitu banyak siswa yang kurang antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka keberhasilan belajar peserta didik kurang maksimal karena terpengaruh oleh kondisi peserta didik maupun kondisi lingkungan peserta didik. Oleh sebab itu, dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran agar maksimal.

d. Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang individu (jasmani dan rohani), kegiatan pembelajaran tidak pernah dilakukan tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat dari dalam diri individu ataupun dari luar

individu yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut (Rohman, 2021:296-297) peranan motivasi dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak terutama sebagai siswa untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.
2. Peran motivasi memperjelaskan tujuan pembelajaran. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan maka tidak akan ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu, motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran siswa menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut.
3. Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan, disini motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.
4. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal siswa dalam pembelajaran umum didapat dari guru (pendidik).
5. Peran motivasi melahirkan prestasi. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi

belajar seseorang siswa (peserta didik) selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seseorang siswa tersebut.

Mengacu dari pendapat di atas, maka peranan motivasi dalam proses pembelajaran yaitu memiliki peran penting baik internal maupun eksternal dalam pembelajaran. Motivasi akan muncul dari diri siswa maupun dalam pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, sehingga melahirkan prestasi-prestasi dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Oleh sebab itu, motivasi tidak hanya muncul dari diri siswa, tetapi akan muncul apabila ada dorongan dari luar (pendidik) yang akan menumbuhkan motivasi atau semangat siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Penelitian Hidayati & Aslam dalam jurnal Undiksha (Vol 4 No 2 2021) tentang “menganalisis efektivitas dari media pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz terhadap perkembangan kognitif siswa kelas 3”. Menggunakan penelitian kuantitatif bermetode true experimental mengambil pretest-posttest control group desain. Teknik pengambilan sample menggunakan sample random sampling, agar diperoleh sebanyak 56 siswa. Jenis instrument penelitian menggunakan tes berupa pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan statistic melalui aplikasi spss 27 dengan rumus mean, median, modus, standar deviasi, tes normalitas Kolmogorov-

smornov, homogenitas levene, paired sample test dan n-gain score. Hipotesis penelitian terdapat pengaruh yang diperoleh dari perlakuan menggunakan quiziz, yaitu kenaikan hasil siswa dalam kelas eksperimen dengan unggul dari nilai sebelumnya. Berdasarkan n-gain score menyatakan nilai mean kelas eksperimen sejumlah 56,3363 atau 56% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Untuk n-gain score nilai mean kelas control berjumlah 42,3541 atau 42% yang berarti kurang efektif. Dengan adanya hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quiziz* cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sodiq, Mahfud, dkk dalam jurnal *Didaktika Dwija Indria* (Vol 9 No 5 2021), dengan judul “presepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *web quiziz* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini bahwa presepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *web quiziz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Dari hasil wawancara menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. Guru juga menganggap penggunaan *quiziz* sangat simple, praktis dan mudah digunakan. Peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi *web quiziz* sebagai media pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: penggunaan aplikasi *web quiziz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *quiziz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan peserta didik sudah sesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga

quiziz bisa dijadikan media pembelajaran alternatif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variable aplikasi *quiziz* dan siswa sebagai responden. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut yaitu pada metode yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui pengaruh aplikasi *quiziz* terhadap minat belajar siswa.

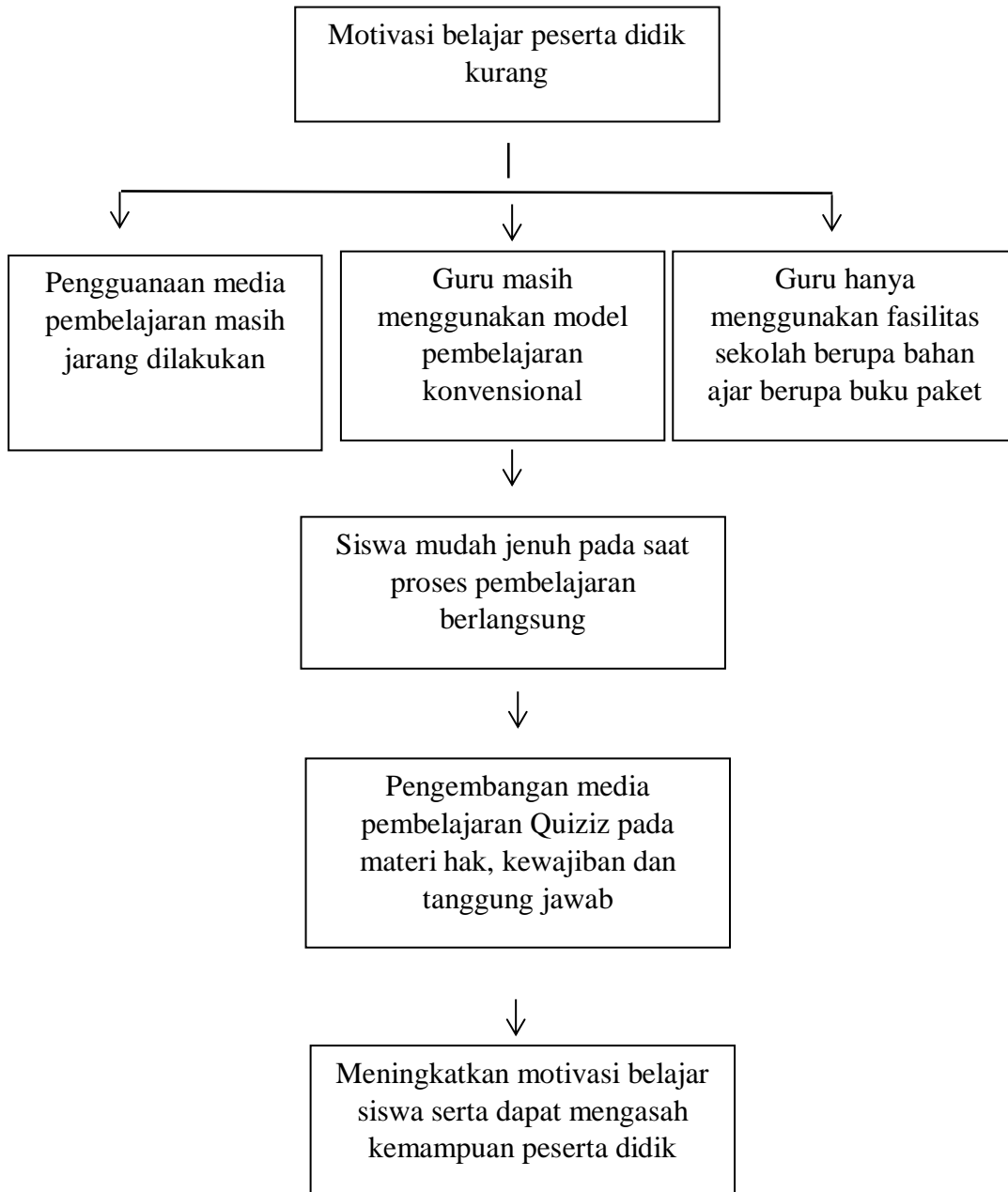
Penelitian Nurfadhillah, Rachmadani, dkk dalam jurnal Pendidikan Sains (Vol 3 No 2 2021) tentang “pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi *quiziz* pada pelajaran matematika VI SDN Karang Tengah 06”. Penelitian ini menggunakan metode studi Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android berupa aplikasi *quiziz*, dengan menggunakan media aplikasi *quiziz* yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian hasil yang dicapai dalam aplikasi *quiziz* sebagai media pembelajaran, yakni (1) perhatian siswa dalam menggunakan handphone pada proses pembelajaran, (2) pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, (3) keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, (4) ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu, (5) ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *quiziz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran secara umum memiliki muatan suatu informasi dan pengetahuan di dalamnya, serta mampu dipakai oleh guru sebagai bahan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru tidak terlepas dari media pembelajaran yang menjadi komponen penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung tentunya ada beberapa masalah yang dihadapi guru dalam pemilihan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru, guru lebih banyak menggunakan bahan ajar berupa buku tematik yang ada di sekolah dan hanya menjelaskan materi-materi dengan model pembelajaran konvensional kemudian hanya menuliskan di papan tulis dan meminta siswa menjawab soal-soal latihan, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton yang akan membuat siswa mudah jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk merancang media pembelajaran *quiziz* ini diperlukan sebuah teknologi seperti computer/laptop dan *handphone*. Dalam perancangan media pembelajaran *quiziz*, *computer/laptop* dan *handphone* yang digunakan harus tersambung dengan jaringan internet. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam memberikan siswa soal-soal latihan yang akan menarik motivasi siswa. Media pembelajaran *quiziz* ini di desain dengan bentuk yang menyenangkan dan dapat digunakan siswa melalui *handpone* android. Dalam media pembelajaran ini terdapat soal-soal latihan yang akan mengasah kemampuan peserta didik agar memperoleh hasil yang maksimal.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir di sajikan dalam bagan berikut:



Gambar 1
Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka?
2. Bagaimana respon siswa saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quiziz*?

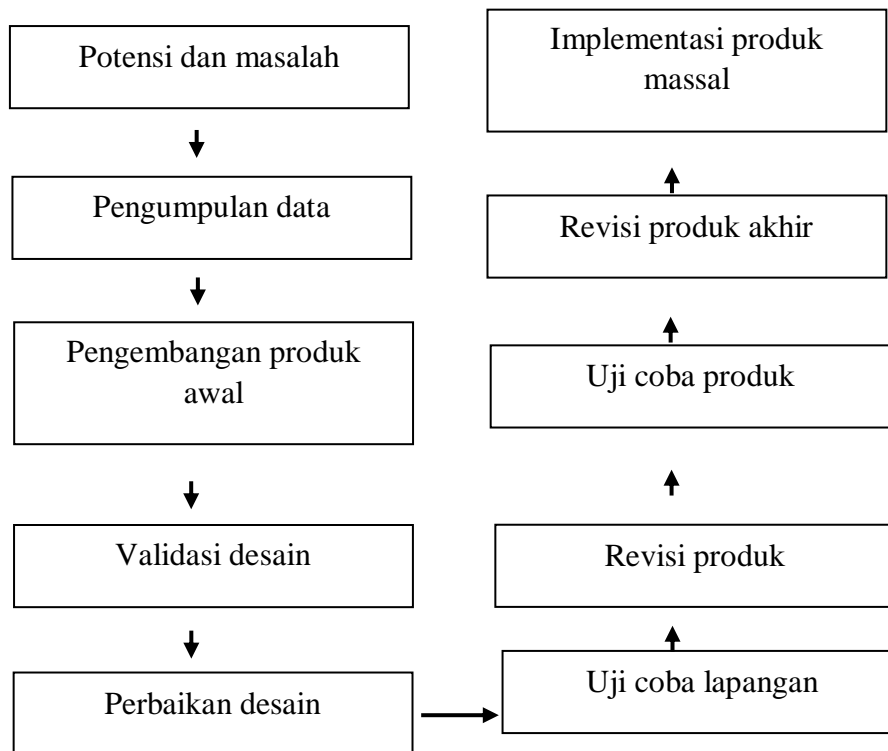
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian sebagai upaya untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan upaya untuk mendapatkan temuan-temuan baru, pengembangan penelitian dapat berupa pengembangan Ilmu Pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989).

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran *Quiziz* dengan menggunakan desain penelitian pengembangan Borg and Gall. Desain penelitian ini menggunakan 10 tahap yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi desai , (5) perbaikan desain, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk,(8) uji coba produk, (9) revisi produk akhir, dan (10) implementasi produk massal.

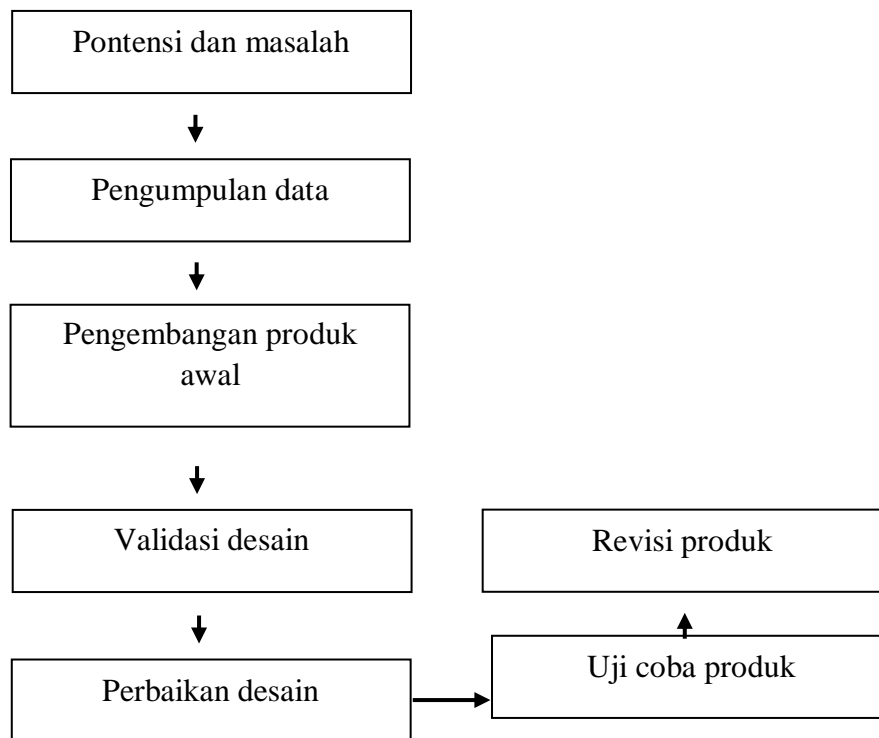


Gambar 2
Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall
(Sugiyono, 2019:404)

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg and Gall (1989) dalam (Winaryati, Munsarif, dkk, 2021:4) membagi siklus penelitian pengembangan terdiri atas, pengkajian temuan-temuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, pengembangan yang didasarkan pada temuan-temuan pengujian produk di lapangan dengan setting tempat produk direncanakan untuk digunakan, dan meninjau kembali untuk mengoreksi kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada tahap pengujian lapangan.

Prosedur penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:



Gambar 3
Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan
(Hasyim, 2016)

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahap awal dari penelitian, pada tahap ini peneliti menggali potensi dan masalah dengan cara melakukan observasi di SD Negeri 3 Lendang Nangka dengan mewawancarai guru kelas V untuk mengetahui permasalahan-permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab..

2. Pengumpulan data

Pada tahap ke dua ini, peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan setelah mewawancarai guru kelas V mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti akan membuat rancangan media pembelajaran, peneliti melakukan pengembangan produk awal berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti. Berdasarkan hasil tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar.

4. Validasi Desain

Selanjutnya, tahap validasi desain, validasi desain merupakan tahap penilaian dari ahli media dan ahli materi mengenai produk yang telah dirancang oleh peneliti sebelum digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Perbaikan Desain

Pada tahap perbaikan desain ini, peneliti akan menyempurnakan produk media pembelajaran *quiziz* yang sudah dikembangkan berdasarkan

hasil dari ahli media dan ahli materi agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan ini dilakukan setelah dilakukan revisi produk.

Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan mengenai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti

7. Revisi Produk

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah revisi produk Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan ahli materi dan ahli media. Perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji coba yang pertama. Penyempurnaan ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil, jika pada tahap uji coba produk masih belum memenuhi standar kelayakan produk, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Setelah dilakukannya revisi produk oleh peneliti berdasarkan penilaian dari ahli materi, dan ahli media, maka akan didapatkan produk akhir dari proses pengembangan produk akhir tersebut akan dilakukannya uji coba dengan

menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar ini adalah Peserta didik kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka sebanyak 20 Peserta didik.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli materi maupun ahli media, dan angket respon siswa. Instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tersebut, sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah cara untuk mengumpulkan data terkait validitas produk. Lembar validasi berupa lembar ahli materi yang digunakan untuk menilai antara kesesuaian materi pembelajaran yang disampaikan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar validasi ahli materi dan media diberikan kepada tim ahli materi dan ahli media. Lembar validasi yang digunakan sebagai berikut:

Table 1
Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah pertanyaan
1.	Kualitas Isi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian antara materi pembelajaran 	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum 	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian materi dengan KD 	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran 	1
2.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Bahasa, kejelasan dan Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa 	1

Table 2
Kisi-kisi Instrument Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Penampilan Media	• Tampilan media menarik	2
		• Media mudah dipahami • Media mudah dioperasikan oleh siswa	3
2.	Penggunaan Warna	• Kombinasi warna dalam media	2
		• Warna yang digunakan menarik perhatian siswa	1
3.	Penggunaan Teks	• Ukuran huruf yang digunakan	1
		• Ketetapan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	1

b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan beberapa pendapat siswa mengenai media pembelajaran *Quiziz*. Berikut adalah instrument respon siswa.

Table 3
Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Pertanyaan
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan menggunakan media 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan gambar dan tulisan 	4
2.	Antusias dalam Menggunakan Media	<ul style="list-style-type: none"> • Memotivasi siswa dalam belajar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Semangat dalam menggunakan media 	1

c. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yaitu teknik analisis data. Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi. Tujuan utama dari teknik analisis data adalah untuk menentukan atau mendapatkan kesimpulan secara keseluruhan yang berasal dari data-data penelitian yang telah terkumpul. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian disesuaikan dengan rancangan penelitian. Data yang digunakan peneliti dari hasil uji coba yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data

kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa dengan mencari rata-rata skor keseluruhan siswa.

Data kualitatif berisi kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan skala 5 dengan rumus sebagai berikut:

Table 4
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif
Dengan Skala Lima
Widyoko (Etik, 2020:107)

Nilai	Rumus	Kategori
A	$X > \bar{X} i + 1,8 x SBi$	Sangat baik
B	$\bar{X} i + 0,60 x SBi < X \leq \bar{X} i + 1,8 x SBi$	Baik
C	$\bar{X} i - 0,60 x SBi < X \leq \bar{X} i + 0,6 x SBi$	Cukup
D	$\bar{X} i - 1,80 x sb i < X \leq \bar{X} i - 0,6 x SBi$	Kurang
E	$X \leq \bar{X} i - 1,8 x SBi$	Sangat kurang

Keterangan:

$$\bar{X} i \quad (\text{Rerata skor ideal}) = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SBi \text{ (Simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$X = \text{Skor yang dicapai}$$

Media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif apabila terdapat dalam kategori sangat baik, baik, dan cukup. Selain dari ketiga kategori tersebut, maka media pembelajaran tidak dapat digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Lendang Nangka. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian Borg and Gall yang disederhanakan peneliti menjadi 7 tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba lapangan, dan revisi produk. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *quiziz* beserta buku panduan untuk mengakses aplikasi *quiziz* berbasis *web*. Berikut akan dijelaskan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Lendang Nangka.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama ini, peneliti menggali potensi dan masalah dengan cara melakukan observasi di SD Negeri 3 Lendang Nangka dengan mewawancarai guru kelas V untuk mengetahui permasalahan-permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil dari tahap potensi dan masalah yaitu:

- a. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dimana masih terpaku menggunakan bahan ajar berupa buku paket saja. Bentuk pembelajaran seperti ini yang membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan atau yang dijelaskan guru. Di sekolah tersebut banyak model-model media pembelajaran, tetapi guru jarang menggunakan media pembelajaran tersebut, guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau menggunakan model pembelajaran yang konvensional dalam menjelaskan materi dan menggunakan buku tema saja.

Oleh karena itu, mungkin saja dengan hal tersebut membuat siswa kurang antusias dan tidak semua siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga cenderung guru lebih banyak berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- b. Pemanfaatan fasilitas sekolah berupa laptop masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena tidak semua guru bisa menggunakan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan banyak peserta didik yang sibuk sendiri di bangku bagian belakang serta sebagian siswa sulit diatur. Selain kondisi saat proses pembelajaran, fasilitas juga menjadi hal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang ditemui peneliti dalam proses pembelajaran di SD Negeri 3 Lendang Nangka, maka untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih baik, peneliti akan mengembangkan media

pembelajaran *quiziz* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab agar membuat siswa lebih antusias dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap ke dua yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan setelah mewawancarai guru kelas V mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Pkn pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari kegiatan wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran mengenai materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kesulitan dalam menghafal hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat pada materi pembelajaran hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan siswa kesulitan dalam membedakan antara kewajiban dan tanggung jawab karena kewajiban dan tanggung jawab memiliki keterkaitan satu sama lain. Ketika ditanya apa itu kewajiban dan tanggung jawab banyak siswa yang terkecoh dalam menjawab terlebih pada kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.

Pada materi tanggung jawab, hak dan kewajiban guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tema. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa kurang antusias dan motivasi belajar siswa masih relatif rendah. Rendahnya motivasi

belajar siswa terlihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajarans sedang berlangsung masih ada siswa yang keluar masuk kelas dan beberapa siswa yang ribut di bangku bagian belakang. Rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika diberikan tugas masih ada siswa yang kebingungan dan akhirnya mencontek dan ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

3. Desain Produk

Pada tahap ke tiga ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini dalam mengembangkan media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, antara lain sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *quiziz* di rancang menggunakan notepad++ dan laragon,
- b. Media pembelajaran *quiziz* di rancang dengan 22 slide/tampilan. Pada tampilan pertama berisi nama, kelas dan tombol mulai untuk mulai menjawab soal,
- c. Pada slide ke-2 sampai slide ke-21 berisi soal-soal, di dalam soal terdapat animasi-animasi, musik dan waktu untuk menjawab soal,
- d. Selanjutnya, setelah siswa selesai menjawab soal, akan muncul skor siswa dan di slide ke-22 akan muncul profil peneliti,

- e. Media pembelajaran di rancang menggunakan Bahasa yang sederhana yang mudah dipahami oleh siswa kelas V.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan tahap penilaian dari ahli media dan ahli materi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas V di SD Negeri 3 Lendang Nangka pada tanggal 10 Juli 2023, yang menjadi validator ahli materi yaitu Ibu Rifa'atin Hubaya Laela Safitri, S. Pd selaku guru SD Negeri 3 Lendang Nangka. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan mengisi instrument yang telah disediakan oleh peneliti.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran *quiziz* memperoleh skor 23, kemudian dianalisis menggunakan rumus skala lima, maka produk berupa media pembelajaran *quiziz* berada pada kategori “sangat baik” (layak digunakan).

Table 5.
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian antara materi pembelajaran	4
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum	5
3.	Kesesuaian materi dengan KD	5
4.	Soal-soal yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	5
5.	Penggunaan Bahasa dan kejelasan Bahasa yang digunakan.	4
JUMLAH		23
RATA-RATA		2,3

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menggali komentar atau saran baik secara lisan maupun tulisan dari ahli media sebelum media pembelajaran *quiziz* digunakan. Pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan produk berupa media pembelajaran *quiziz* beserta buku panduan dan instrument yang telah disiapkan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk revisi. Validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah bapak Moh. Irfan, M. Pd selaku dosen Universitas Hamzanwadi.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran *quiziz* memperoleh skor 38 kemudian dianalisis menggunakan rumus skala lima, maka produk berupa media pembelajaran *quiziz* berada pada kategori “baik” (layak digunakan).

Table 6.
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1.	Ukuran dan jenis <i>font</i> pada teks sesuai dengan karakter siswa SD	4
2.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas	3
3.	Mudah dioperasikan oleh siswa	5
4.	Mempermudah siswa dalam menjawab soal evaluasi	4
5.	Tampilan media menarik	3
6.	Menu yang terdapat pada media mudah dijalankan	4
7.	Gambar yang digunakan jelas	4
8.	Pemilihan warna dan animasi-animasi pada media sesuai	3
9.	Penggunaan Bahasa pada media mudah dipahami	4
10.	Fungsi tombol yang ada pada media jelas	4
JUMLAH		38
RATA-RATA		3,8

5. Perbaiki Desain

Pada tahap perbaikan desain ini, peneliti akan menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi berupa skor, saran atau masukan baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan hasil validator dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam uji coba di kelas. Namun, ada beberapa hal yang perlu di perbaiki sebelum digunakan dalam uji coba yaitu, warna media pembelajaran lebih bervariasi dengan mengganti baground atau tampilan di beberapa slide.

Adapun mengenai materi pada media pembelajaran *quiziz* yaitu soal dibuat lebih variatif (bervariasi) dengan menambahkan soal cerita dan soal HOTS serta pilihan jawaban a, b, c, dan d perlu diubah di beberapa soal, buat pengecoh jawaban dan tambahkan soal mengenai materi kewajiban dan tanggung jawab.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, produk media pembelajaran di uji coba di sekolah dengan tujuan apakah layak media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pada tahap uji coba ini yaitu siswa lebih semangat dan atusias dalam mengoprasikan media pembelajaran *quiziz* dengan memperoleh skor lebih baik dari sebelumnya. Skor hasil siswa dapat dilihat pada lampiran 12.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti, maka produk media pembelajaran *quiziz* tidak perlu dilakukan revisi kembali karena media pembelajaran *quiziz* sudah efektif digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 9.

B. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran *quiziz* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka tahun pelajaran 2023/2024 dengan hasil sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi pembelajaran tema 2 yang terdiri dari 2 pembelajaran. Sebelum peneliti menggunakan produk yang dikembangkan terlebih dahulu peneliti menjelaskan materi tanggung jawab pada subtema 1 pembelajaran 3 serta materi hak, kewajiban pada subtema 2 pembelajaran 3 dengan model pembelajaran *example non example*.

Example non example merupakan model pembelajaran yang meminta siswa untuk mengamati gambar dan siswa akan memberikan penjelasan dengan menempel keterangan pada gambar yang sudah diberikan. Pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah 20 peserta didik. Setelah membagi kelompok peneliti

memberikan sebuah kertas yang berisi gambar dan keterangannya, kemudian berkelompok diberikan waktu untuk menyesuaikan jawabannya 3 menit. Setelah semua kelompok sudah selesai menyesuaikan gambar dan keterangannya semua kelompok berbaris sesuai kelompok kemudian setiap kelompok berlomba-lomba menempel jawabannya di papan tulis dengan urutan yang benar dengan waktu 30 detik berkelompok. Kelompok yang menjawab dengan tepat waktu dan jawaban yang tepat akan mendapatkan reward atau hadiah.

Pada saat proses pembelajaran tersebut banyak siswa yang bersemangat dan antusias dalam menjawab karena memiliki waktu untuk menjawab. Dalam permainan tersebut yang menjadi pemenang adalah kelompok 3 karena sudah menyelesaikan dengan tepat waktu dan jawaban yang tepat.

2. Sebelum peneliti menggunakan produk yang dikembangkan dalam penelitian, peneliti meminta bantuan dari pihak sekolah dengan meminta guru kelas mengirim *link quiziz* di grup kelas dan meminta masing-masing siswa membawa handphone android, peneliti juga menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah berupa proyektor yang digunakan peneliti untuk menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran.
3. Pada saat menggunakan media pembelajaran *quiziz* siswa memiliki potensi dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut, dalam mengakses media pembelajaran *quiziz* ini membutuhkan *laptop/handphone*. Ketika proses pembelajaran atau proses menjawab soal-soal evaluasi, banyak siswa yang mahir dalam menjalankan media pembelajaran *quiziz* berbasis *web* tersebut, sehingga

peneliti tidak menjelaskan cara penggunaan media secara berulang-ulang atau terlalu lama karena pada zaman sekarang ini bisa dikatakan *laptop/handphone* bukan hal yang baru bagi siswa, *laptop/handphone* merupakan mainan sehari-hari bagi siswa.

4. Dilihat dari hasil angket respon siswa bahwa dalam menggunakan media pembelajaran *quiziz* untuk menjawab soal-soal bisa dikatakan dapat menarik minat siswa dalam menjawab karena pada saat menggunakan media pembelajaran *quiziz* ini, banyak siswa yang antusias dan bersemangat. Pada slide/tampilan media pembelajaran tersebut terdapat animasi, musik, dan waktu untuk menjawab soal yang akan menumbuhkan motivasi siswa karena akan muncul skor atau nilai akhir pada saat siswa selesai menjawab. Ketika siswa melihat skornya tinggi atau rendah, itulah yang akan membuat siswa lebih giat lagi dalam belajar.

Setelah peneliti mengumpulkan hasil akhir atau skor yang diperoleh semua peserta didik, nilai terendah yaitu 65 dan tertinggi 90 dari 20 soal dan bisa dilihat dari hasil angket respon siswa. Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran *quiziz* ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

C. Revisi Produk

Produk media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka melibatkan dua ahli untuk menguji kelayakan media pembelajaran yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun beberapa hasil yang di revisi oleh peneliti

berdasarkan masukan atau saran dari ahli baik tertulis maupun tidak tertulis dengan hasil sebagai berikut:

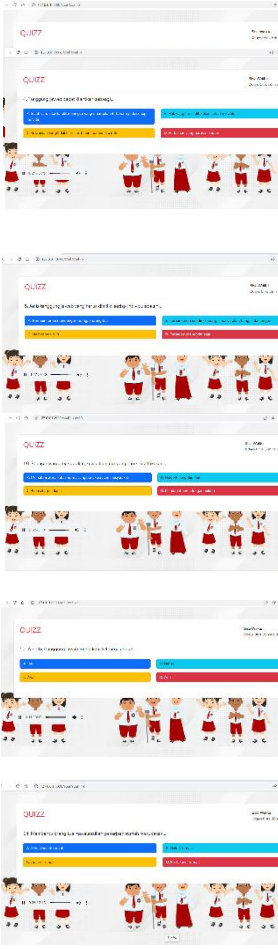

1. Revisi Ahli Materi

Revisi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu pada bagian soal dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Menurut ahli soal yang dibuat lebih variatif (bervariasi) dengan menambahkan soal cerita dan soal HOTS serta pilihan jawaban A, B, C, dan D di beberapa soal dan buat pengecoh jawaban,
- b. Tambah soal dan tekankan lagi materi kewajiban dan tanggung jawab karena banyak siswa yang terkecoh memaknai antara kewajiban dan tanggung jawab.

Maksud dan tujuan dari ahli materi yaitu agar mengasah kemampuan peserta didik untuk berpikir cara untuk memecahkan masalah guna menambahkan semangat dan motivasi belajar siswa untuk memperoleh capaian pembelajaran yang diinginkan.

Table 7.
Tampilan Gambar Sebelum dan Sesudah di
Revisi dari ahli Materi

No.		Tampilan Sebelum di Revisi	Tampilan Sesudah di Revisi
1.	<p>Menurut ahli soal yang dibuat lebih variatif (bervariasi) dengan menambahkan soal cerita dan soal HOTS serta pilihan jawaban A, B, C, dan D di beberapa soal dan buatkan pengecoh jawaban</p>	 <p align="center">Sebelum revisi</p>	 <p align="center">Sesudah di revisi</p>


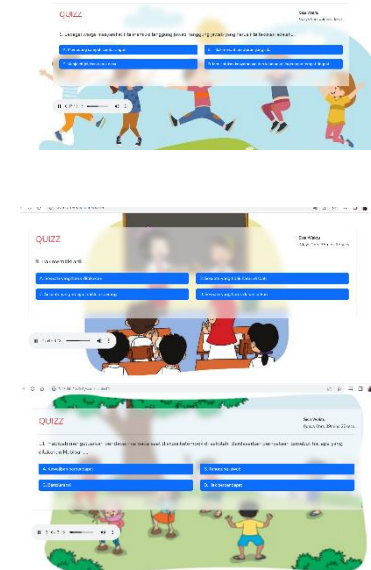
<p>2. Tambah soal dan tekankan lagi materi kewajiban dan tanggung jawab.</p>	<p>sebelum di revisi</p>	 <p>Sesudah di revisi</p>
--	--------------------------	---

2. Revisi Ahli Media

Revisi yang dilakukan oleh ahli media yaitu pada tampilan media pembelajaran. Menurut ahli warna pada media pembelajaran lebih bervariasi dengan mengganti background atau tampilan di beberapa slide karena media pembelajaran tersebut dianggap monoton. Maksud dan tujuan dari ahli media yaitu dengan mengubah tampilan di beberapa slide akan membuat siswa tidak

mudah bosan dan antusias dalam menjawab soal karena tampilan media pembelajaran dianggap menarik.

Table 8.
Tampilan Gambar Sebelum dan Sesudah di Revisi dari Ahli Media

No.		Tampilan Sebelum di Revisi	Tampilan Sesudah di Revisi
1.	Warna media pembelajaran lebih bervariasi dengan mengganti background atau tampilan di beberapa slide.	 <p style="text-align: center;">Sebelum di revisi</p>	 <p style="text-align: center;">Sesudah di revisi</p>

D. Pembahasan

1. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini merupakan pengembangan produk berupa media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka sebagai

penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya pada Mata Pelajaran Pkn. Adapun tahapan yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tersebut dengan 7 (tujuh) tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk.

Melalui media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menarik minat serta motivasi siswa pada saat belajar. Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran visual (gambar, grafik, poster, peta dan lain-lain) dan media pembelajaran audio visual (audio, video dan lain-lain), itulah yang akan membuat peserta didik antusias dan ikut serta dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *quiziz*.

Media pembelajaran *quiziz* ini menggunakan laptop atau handphone android untuk mengaksenya. Jadi, ketika guru menggunakan media pembelajaran *quiziz* tersebut guru tidak akan mengalami kesulitan karena laptop atau handphone bisa dikatakan mainan sehari-hari bagi siswa sehingga guru tidak akan menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran *quiziz* secara berulang-ulang dan media pembelajaran *quiziz* ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

a. Pengertian Media Pembelajaran *Quiziz*

Media pembelajaran *quiziz* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas dengan penilaian sumatif yang digunakan di akhir pembelajaran. Media pembelajaran *quiziz* membutuhkan laptop atau handphone android serta data/*wifi* untuk mengaksesnya atau menjalankannya, di dalam media pembelajaran *quiziz* ini terdapat animasi, soal-soal, musik, waktu untuk menjawab soal dan skor pada saat selesai menjawab soal.

Media pembelajaran *quiziz* ini memiliki 4 (empat) pilihan jawaban yaitu, A, B, C, dan D. Media pembelajaran *quiziz* ini akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan akan membuat peserta didik saling bersaing dengan teman-temannya yang akan menumbuhkan motivasi peserta didik agar giat dalam belajar setelah melihat skornya.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Quiziz*

Adapun manfaat media pembelajaran *quiziz* sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah menurut (Amanah, Agustriana, dkk, 2020:122), sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *quiziz* akan membuat siswa lebih berpikir cara untuk memecahkan masalah,
- 2) Lebih mudah menumbuhkan semangat peserta didik dalam menjawab soal dengan waktu yang ditentukan,
- 3) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang,

- 4) Membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran di dalam kelas,
- 5) Menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran *quiziz* akan menambah daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran karena media pembelajaran *quiziz* dibuat menyenangkan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam membuat media pembelajaran *quiziz* ini diupayakan untuk menarik motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Soal-soal yang terdapat di dalam media pembelajaran *quiziz* juga mengaitkan perbuatan atau tingkah laku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari seperti, hak, kewajiban dan tanggung jawab sehari-hari baik di rumah, masyarakat ataupun di sekolah.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini didapatkan melalui hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan angket respon siswa. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil akhir, pengakategorian, dan sejauh mana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *quiziz* pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 dan subtema 2 pembelajaran 3.

Hasil analisis tersebut akan dijelaskan pada pembahasan berikut ini:

a. Data Hasil dari Analisis Ahli Materi

Dari hasil lembar validasi ahli materi bahwa ada 2 aspek yang dikembangkan peneliti menjadi 5 butir pernyataan yang harus diisi oleh ahli materi. Aspek tersebut yaitu kualitas isi dan Bahasa.

Data hasil validasi dari ahli media dikonversikan menjadi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima dengan hasil, $X > 20,94$ (sangat baik), $16,98 < X \leq 20,94$ (baik), $13,02 < X \leq 16,98$ (cukup), $9,06 \leq X < 13,02$ (kurang), dan $X \leq 9,06$ (sangat kurang).

Adapun hasil tersebut setelah di hitung menggunakan rumus skala lima dapat dilihat pada table berikut.

Table 9.
Interval Skor Ahli Materi

No.	Kategori	Interval Skor	Keterangan
1.	Sangat Baik	$X > 20,94$	Jumlah skor: 23 kategori: Sangat Baik dengan skor interval: $X > 20,94$.
2.	Baik	$16,98 < X \leq 20,94$	
3.	Cukup	$13,02 < X \leq 16,98$	
4.	Kurang	$9,06 < X \leq 13,02$	
5.	Sangat Kurang	$X \leq 9,06$	

Berdasarkan hasil validasi di atas, maka media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V layak digunakan atau efektif digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

b. Data Hasil dari Analisis Ahli Media

Dari hasil lembar validasi ahli media bahwa ada 3 aspek yang dikembangkan peneliti menjadi 10 butir pernyataan yang harus diisi oleh ahli

media. Aspek tersebut yaitu penampilan media, penggunaan warna dan penggunaan teks dalam media.

Data hasil validasi dari ahli media dikonversikan menjadi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima dengan hasil, $X > 41,8$ (sangat baik), $33,96 < X \leq 41,8$ (baik), $26,04 < X \leq 33,96$ (cukup), $12 < X \leq 26,04$ (kurang), dan $X \leq 12$ (sangat kurang).

Adapun hasil tersebut setelah di hitung menggunakan rumus skala lima dapat dilihat pada table berikut.

Table 10.
Interval skor Ahli Media

No.	Kategori	Interval Skor	Keterangan
1.	Sangat Baik	$X > 41,8$	Jumlah skor: 38 kategori: Baik dengan skor interval: $33,96 < X \leq 41,8$
2.	Baik	$33,96 < X \leq 41,8$	
3.	Cukup	$26,04 < X \leq 33,96$	
4.	Kurang	$12 < X \leq 26,04$	
5.	Sangat Kurang	$X \leq 12$	

Berdasarkan data hasil analisis dari ahli media di atas, maka media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V layak digunakan atau efektif digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

c. Data Hasil dari Analisis Angket Respon Siswa

Tahap pengisian angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri 3 Lendang Nangka pada tanggal 05 Agustus 2023 yang berjumlah 20 peserta didik. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *quiziz* yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juli- 05 Agustus mendapatkan respon positif yang dapat dilihat dari skor pengisian angket respon siswa. Dari hasil pengisian angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti sangat baik. Adapun hasil angket respon siswa dapat dilihat pada table berikut ini.

Table 11.
Prolehan Skor Respon Siswa

Jumlah Responden	Skor Maks Ideal	Skor Min Ideal	Jumlah Skor	Rentang Skor	Kategori
20	45	41	43, 2	$X > 41, 8$	Sangat Baik

3. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung yang dialami oleh peneliti dalam proses di lapangan tentu memiliki banyak kekurangan. Adapun keterbatasan dalam penelitian yang ditemukan untuk lebih diperhatikan lagi oleh peneliti-peneliti yang akan datang agar lebih menyempurnakan penelitiannya.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti kesulitan untuk mengontrol peserta didik dalam menggunakan handphone karena ketika siswa

sudah diperintahkan untuk mulai mengerjakan soal-soal *quiziz*, ada beberapa siswa yang membuka situs lain sehingga peneliti berulang-ulang memasukan *link quiziz* yang menyebabkan *quiziz* eror. Jadi, pada saat proses evaluasi menyebabkan beberapa handphone tidak bisa digunakan, akhirnya hanya menggunakan beberapa handphone dan menjadi 3 sesion dalam menjawab soal sehingga memakan waktu yang cukup lama.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Pengembangan media pembelajaran *quiziz* sudah sesuai dengan prosedur pengembangan model *R & D* yang terdiri tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran *quiziz*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *quiziz* menggunakan model *R & D* yang terdiri tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Ketujuh tahap tersebut sudah terlaksana sesuai dengan prosedur pengembangan.
2. Hasil validasi media pembelajaran *quiziz* pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab yaitu, ahli materi mendapat jumlah skor 23 dengan kategori “sangat baik” berada pada rentang skor $X > 20, 94$, dan hasil dari ahli media mendapat skor 38 dengan kategori “baik” berada pada rentang skor $33, 96 < X \leq 41, 8$, sehingga media pembelajaran *quiziz* dapat dikatakan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan penerapan media pembelajaran *quiziz* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor dari angket respon siswa dengan jumlah skor 864

dengan keseluruhan prolehan skor 43, 2, yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan jumlah responden 20 peserta didik dan berada pada kategori “sangat baik” dengan rentang skor $X > 41, 8$.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran-saran yang dapat diberikan peneliti terhadap pemanfaatan pengembangan media pembelajaran *quizziz*, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional yang akan membuat peserta didik jenuh atau mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat peserta didik ikut berpartisipasi atau berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Peserta didik sebaiknya memanfaatkan handphone atau laptop dengan sebagaimana mestinya karena dalam menjalankan handphone atau laptop pada zaman sekarang ini bukan hal yang sulit bagi peserta didik. Oleh karena itu, handphone atau laptop harus dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti berikutnya diharapkan mampu untuk menindaklanjuti pembuatan atau penggunaan media pembelajaran quiziz sebagai alat praga dalam proses pembelajaran agar produk yang dihasilkan dapat menghasilkan kualitas yang baik berdasarkan keterbatasan yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quiziz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan PTP LPMP Bengkulu*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi* (Kurikulum 2013). Yogyakarta: Gava Media.
- Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*.
- Haji. (2015). Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*.
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*: Jakarta Kencana.
- Lubis, Azizan. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*: Jakarta Kencana.
- Nufadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.

- Ratnasarianti. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar.
- Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Kencana.
- Purwanti, Suharni. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Rejekil, dkk. (2020) Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumiharsono, Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Winayarti, Munsarif, dkk. (2021). *Cercular Model Of RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: KBM Indonesia.