

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

ESTI LULUK INNISA

NIM: 1886206011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

JUNI 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZZ* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
ESTI LULUK INNISA
1886206011**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT MALANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

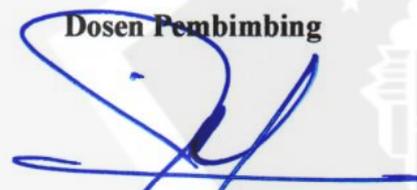
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:
Esti Luluk Innisa
1886206011

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 04 Juni 2022

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

UNIVERSITAS ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 08 Juni 2022

Anggota I,



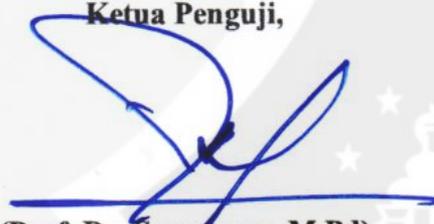
(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN. 0729078802

Anggota II,



(Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd)
NIDN. 0704068702

Ketua Penguji,



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Esti Luluk Innisa

NIM : 1886206011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 03 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Esti Luluk Innisa

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Innisa, Esti Luluk. 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Prof. Dr. Suryaman, M.Pd.

Kata Kunci: Media interaktif, *Quizizz*, Keaktifan Belajar

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar tematik siswa kelas III SDN 2 Palaan. Faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu: 1) dampak pembelajaran daring akibat pandemi *Covid-19* yang harus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran; 2) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *Quizizz*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Palaan yang berjumlah 26 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Quizizz* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 98% dan 97% dengan kriteria sangat layak. Media interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil angket *before-after* dan hasil observasi. Hasil angket *before* kelompok kecil sebesar 43%, hasil *after* sebesar 76% dengan peningkatan 33%, sedangkan hasil angket *before* kelompok besar 49% dan hasil *after* 78% dengan peningkatan 29% serta hasil observasi keaktifan belajar memperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori keaktifan belajar “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas III Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Innisa, Esti Luluk. 2022. "*Development of Quizizz-Based Interactive Learning Media to Improve Thematic Learning Activities of Grade III Elementary School Students.*" Thesis. Raden Rahmat Kepanjen Islamic University Elementary School Teacher Education Program Malang. Supervisor: Prof. Dr. Suryaman, M.Pd.

Keywords: Interactive Media, *Quizizz*, Learning Activities

This research and development was motivated by the low thematic learning activity of third grade students of SDN 2 Palaan. The factors that influence the low learning activity of students are: 1) the impact of online learning due to the Covid-19 pandemic which must optimize the use of technology as a learning medium; 2) the limitations of the learning media used. The purpose of this research is to develop Quizizz-based interactive media to increase students' active thematic learning.

This study uses the type of research RnD (Research and Development) using the ADDIE development model. The product developed is Quizizz-based interactive media. The subjects in this study were the third grade students of SDN 2 Palaan, totaling 26 students. The techniques and instruments used are interviews, observations, questionnaires, and documentation. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis.

The results showed that Quizizz-based interactive media was feasible to be used as a learning medium with 100% media expert validation with very feasible criteria, 100% material expert validation with very feasible criteria, teacher responses of 100% with very feasible criteria, small group student responses and the large group received a percentage of 98% and 97% with very decent criteria. Quizizz-based interactive media can increase students' thematic learning activities, this can be seen from the results of before-after questionnaires and observations. The results of the before small group questionnaire are 43%, the after results are 76% with an increase of 33%, while the results of the questionnaire before the large group are 49% and the after results are 78% with an increase of 29% and the results of the observation of learning activities get a percentage of 76% with the category of active learning "tall". Based on the results of the research carried out, it can be concluded that Quizizz-based interactive media can increase the thematic learning activities of third grade elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-Nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam kami haturkan pada junjungan kami Nabi Muhammad SAW, karena atas kehadiratnya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Dr. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor UNIRA Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan.
5. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd dan Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

7. Juminem, S.IP, selaku Kepala Sekolah SDN 2 Palaan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Zemy Zandy Hanggara, S.Pd selaku guru kelas 3 yang telah mendampingi dalam melakukan kegiatan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta Bapak Juwari (Alm) dan Ibu Siti Aminah serta suami tercinta Agus Priyanto yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun material.
10. Teman-teman seperjuangan dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai pedoman perbaikan penyusunan skripsi.

★ Malang, 03 Juni 2022



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
B. <i>Quizizz</i>	13
C. Pembelajaran Tematik.....	17
D. Keaktifan Belajar	21
E. Penelitian Terdahulu	25
F. Kerangka Berpikir.....	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (<i>Story Board</i>)	36
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	49
B. Hasil Uji Coba Produk	59
C. Revisi Produk	68
D. Kajian Produk Akhir	69
E. Keterbatasan Penelitian	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR RUJUKAN	78
----------------------	----

LAMPIRAN	82
----------------	----

RIWAYAT HIDUP	147
---------------------	-----

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Mata Pelajaran, KD dan Indikator Tema 6 Subtema 1	20
3.1 <i>Story Board</i> Pengembangan Media.....	36
3.2 Kategori Penilaian Skala Likert	42
3.3 Kriteria Skor Validasi Ahli	43
3.4 Kategori Penilaian Skala Likert	43
3.5 Kriteria Skor Respon Siswa dan Guru	44
3.6 Kategori Penilaian Lembar Observasi	45
3.7 Kategori Skor Keaktifan	45
3.8 Kriteria Pemberian Penilaian Angket Keaktifan Belajar	46
3.9 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar	47
4.1 Produk Awal Media Pembelajaran	52
4.2 Buku Pedoman	55
4.3 Hasil Validasi Ahli Media	57
4.4 Hasil Validasi ahli Materi	58
4.5 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	60
4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	61
4.7 Hasil Respon Guru	63
4.8 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	64
4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Keaktifan Belajar	66
4.10 Rekapitulasi Hasil Uji coba Kelompok Besar	67
4.11 Tabel <i>Before-After</i> Kelompok Besar	67
4.12 Revisi Produk	69

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	30
3.1 Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	32
4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	58
4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	59
4.3 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	61
4.4 Diagram Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Kecil	62
4.5 Diagram Hasil Respon Guru	64
4.6 Diagram Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	65
4.7 Diagram Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar	66
4.8 Diagram Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Besar	68



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi Pedoman wawancara	83
Lampiran 2. Lembar Pedoman wawancara	84
Lampiran 3. Kisi-kisi Observasi Awal	86
Lampiran 4. Lembar Observasi Awal	87
Lampiran 5. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar	89
Lampiran 6. Lembar Observasi Keaktifan	90
Lampiran 7. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	91
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Media	92
Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Respon Guru	99
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Guru	100
Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Keaktifan Siswa	103
Lampiran 14. Lembar Angket Keaktifan Siswa Awal	104
Lampiran 15. Lembar Angket Keaktifan Akhir	106
Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	108
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Siswa	109
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	111
Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Media	114
Lampiran 20. Hasil Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 21. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	120
Lampiran 22. Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Kecil	122
Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Kecil	124
Lampiran 24. Hasil Angket Respon Guru	125
Lampiran 25. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar	128
Lampiran 26. Hasil Observasi Keaktifan Belajar	130
Lampiran 27. Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Besar	131
Lampiran 28. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Kelompok Besar	133
Lampiran 29. Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi	134

Lampiran 30. Buku Pedoman Penggunaan Media Pembelajaran	135
Lampiran 31. Silabus Tema 8 Sub Tema 3	136
Lampiran 32. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	140
Lampiran 33. Surat Izin Penelitian	145



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2013). Pembelajaran tematik untuk kelas rendah menggabungkan mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PJOK. Karakteristik pembelajaran tematik menurut Prastowo (2019) antara lain : berpusat pada siswa, lebih memperhatikan proses daripada hasil semata, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*). Berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik, diperlukan keaktifan belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo & Abduh, 2021). Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Ridwan (2019) diantaranya, memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi

belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas atau partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back).

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu : 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya. 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah pada kegiatan pembelajaran. 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan. 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya. 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah dan 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Sudjana, 2016).

Hasil observasi di SDN 2 Palaan, keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 masih rendah. Siswa terlihat bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih asyik mengobrol dengan temannya atau mencoret-coret buku. Hasil observasi tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri 2 Palaan. Guru kelas 3 SDN 2 Palaan menyatakan bahwa siswa cenderung antusias dan semangat hanya di awal pembelajaran, setelah itu mereka tidak memperhatikan penjelasan guru dan lebih suka mengobrol dengan teman. Karakteristik siswa kelas 3 SDN 2 Palaan adalah masih senang bermain, lebih suka mengerjakan daripada mendengarkan materi dan semenjak

adanya pandemi *covid-19* siswa lebih sering bermain *smartphone* di rumah. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya inovasi agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan antusiasme siswa, salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret (Meriyati, 2015). Karakteristik siswa Sekolah Dasar menurut Meriyati (2015) antara lain : senang bermain, senang melakukan aktivitas yang penuh dengan gerakan, senang bersosialisasi dengan temannya. Karakteristik tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SDN 2 Palaan. Berdasarkan karakteristik tersebut guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru adalah media interaktif. Kehadiran media pembelajaran interaktif memiliki arti dan bagian yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena media sebagai perantara yang dapat membantu kejelasan materi yang disampaikan (Gunawan dkk, 2021).

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar

bergerak, dan video yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 3 SD Negeri 2 Palaan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih tergolong rendah. Penggunaan media pada pembelajaran tematik lebih sering mengacu pada buku tema dan LKS penerbit, sehingga pembelajaran yang dilakukan monoton dan tidak menarik perhatian siswa. Rendahnya penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam menghadirkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Karakteristik siswa yang suka bermain *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif sehingga lebih bermanfaat. Media interaktif berbasis *quizizz* bisa menjadi salah satu media yang dapat digunakan dan dikembangkan karena *quizizz* merupakan media *game* edukasi yang bisa digunakan melalui *smartphone*.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kuis interaktif, *quizizz* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi sehingga dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Dengan menggunakan *quizizz* guru juga dapat melakukan evaluasi terhadap kinerja siswa karena *quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung (Pusparani, 2020).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* sebelumnya dilakukan oleh Firmansyah (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* Pada

Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis game *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *quizizz* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dengan hasil validasi media memperoleh skor 91% dan validasi materi 94%. Hasil angket respon siswa mendapat skor 93% dengan kategori media sangat menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti perlu mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian dan pengembangan di SDN 2 Palaan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar”**. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena bisa belajar sekaligus bermain sehingga menambah semangat belajar siswa yang mampu meningkatkan keaktifan belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran daring atau pembelajaran online di masa pandemi covid-19 membuat guru kesulitan dalam mengajar karena kurangnya kemampuan membuat media pembelajaran berbasis digital.
2. Media yang dimanfaatkan guru mengacu pada buku pengayaan yang bersifat umum yang kurang menarik perhatian siswa.

3. Rendahnya keaktifan belajar siswa pada masa pandemi karena terbatasnya kesediaan dan variasi media pembelajaran yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian.

Batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* untuk menjelaskan mengenai materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas III Sekolah Dasar.
2. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Palaan.
3. Penelitian hanya dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan keaktifan belajar tematik siswa pada tema 8 subtema 3 di SDN 2 Palaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 1?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif

berbasis *Quizizz* Tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 kelas III Sekolah Dasar.

2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Palaan melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 1.

F. Spesifikasi Produk

Adapun produk yang diharapkan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas III SDN 2 Palaan.
2. Media interaktif *Quizizz* berisi materi tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang dirancang dengan aplikasi *Canva* kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi *Quizizz*. Tampilan media didesain lengkap dengan gambar, animasi, video, dan penjelasan singkat agar mudah dipahami oleh siswa.
3. Media *Quizizz* dilengkapi dengan game yang terintegrasi dengan *Wordwall* sehingga menambah variasi permainan. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan essay yang dikemas dalam bentuk *game* interaktif yang bisa dimainkan secara langsung (*live*) maupun dibuat PR.
4. Produk dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan dan dibagikan.

G. Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru tenaga pendidik.

Manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan agar lebih memaksimalkan manfaat teknologi sebagai pembelajaran daring menggunakan *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta manfaat lainnya adalah sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran khususnya bagi teknologi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai upaya untuk mempermudah dalam menerima materi yang disampaikan selama proses pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi Guru dan mempermudah guru dalam penyampaian materi
- 3) Sebagai motivasi dalam upaya pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan

mengenai pengembangan media interaktif berbasis *quizizz* yang digunakan dalam tema 8 subtema 3 pembelajaran 1.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka peneliti membatasi pada definisi sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Quizizz* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu materi sehingga menimbulkan interaksi antara media dan pengguna. Pengembangan media dalam penelitian ini berbasis *quizizz* yang diintegrasikan dengan aplikasi *canva* dan *wordwall* sehingga memiliki tampilan yang menarik dan variasi game. *Quizizz* dapat digunakan secara *live* (langsung) maupun mode PR (Pekerjaan Rumah). Materi yang disampaikan adalah tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pengukuran kevalidan dan kelayakan media menggunakan angket, yaitu : angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa.
2. Keaktifan Belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Keaktifan belajar dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yaitu pengembangan potensi diri siswa terhadap materi yang terdapat pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 1 yang dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pengukuran keaktifan

siswa dalam penelitian ini dilihat dari indikator keaktifan belajar siswa yaitu antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan teman, terlibat dalam diskusi, serta partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan. Alat ukur yang digunakan berupa lembar observasi dan angket.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT