

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
(QUIZIZZ) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD
DI MASA COVID-19**

SKRIPSI

**OLEH
KHORIDATUL WARDA
NIM : 1886206009**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

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

JULI 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
(QUIZZ) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD
DI MASA COVID-19**

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 :

KHORIDATUL WARDA

NIM : 1886206009

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID (QUIZIZZ) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD DI MASA COVID-19

SKRIPSI

OLEH :

KHORIDATUL WARDA

NIM : 1886206009

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 25 Juli 2022

Dosen Pembimbing



Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd

NIDN. 0721069102

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

JULI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Selasa

Tanggal : 02 Agustus 2022

Anggota I



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN. 0718089201

Anggota II



(Wuli Oktiningrum, M.Pd)
NIDN. 0730108803

Dosen Pembimbing



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)
NIDN. 0721069102

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoridatul Warda

Nim : 1886206009

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

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

★★ Malang, 25 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Khoridatul Warda

ABSTRAK

Warda, Khoridatul. 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran Tematik kelas V SD di masa Covid- 19.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang.

Kata Kunci : Quizizz, Kemampuan Berpikir Kreatif, Pembelajaran Tematik

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 3 Ringinsari. Faktor yang mempengaruhi kurangnya media pembelajaran, keterbatasan media pembelajaran, guru yang kurang bisa memahami komputer dan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android Quizizz Tema 8 Subtema 2 yang Layak untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) *Reach and Development* dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Quizizz berbasis android. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Ringinsari yang berjumlah 15 peserta didik. Teknik dan instrumen yang di gunakan adalah wawancara, observasi, angket, tes, wawancara kemampuan berpikir kreatif dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli praktisi sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, hal ini dapat dilihat dari hasil *Pretest- Posttest*. Presentase peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan perhitungan klasikal pada kelompok kecil sebesar 40% pada kelompok besar sebesar 100%, sedangkan hasil wawancara *before* kelompok besar 57% dan hasil *after* 91% dan memperoleh presentase kenaikan 34% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa Quizizz berbasis android efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Warda, Khoridatul. 2022. "Development of Android Quizizz-Based Learning Media to Improve Creative Thinking Skills of Thematic Learning Students for Grade V Elementary School during the Covid-19 period." Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Kapanjen Islamic University, Malang.

Keywords: Quizizz, Creative Thinking Ability, Thematic Learning

This research and development is motivated by the lack of learning media for students in the thematic learning of class V SD Negeri 3 Ringinsari. Factors that affect the lack of learning media, limitations of learning media, teachers who are less able to understand computers and monotonous learning. This study aims to produce a product in the form of an android-based learning media Quizizz Theme 8 Sub-theme 2 that is eligible to improve students' Creative Thinking Ability.

This research is a research development (R&D) Reach and Development using the ADDIE learning model. The product developed is Android-based Quizizz Learning Media. The subjects in this study were the fifth grade students of SD Negeri 3 Ringinsari, totaling 15 students. The techniques and instruments used are interviews, observations, questionnaires, tests, creative thinking skills interviews and documentation.

The results showed that android-based Quizizz was feasible to be used as a learning medium with 84% media expert validation with very feasible criteria, material expert validation 98% with very feasible criteria, and practitioner expert validation 84% with very feasible criteria, group student responses small by 82% with very good criteria. Quizizz learning media can improve creative thinking skills, this can be seen from the results of the Pretest-Posttest. The percentage increase in students' creative thinking skills using classical calculations in small groups is 40% in large groups by 100%, while the results of interviews before large groups are 57% and results after 91% and get a percentage increase of 34% in the "Very Good" category. Based on the results of the research carried out, it can be concluded that Android-based Quizizz is effectively used in improving the creative thinking skills of fifth grade elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran ALLAH Swt, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir (Skripsi) ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID (QUIZIZZ) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD DI MASA COVID 19”**.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid,SE, M.SI, selaku rector Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dalam berjalannya proses penelitian ini.
5. Dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang sudah menguji dalam berjalannya proses penelitian ini.
6. Imam Ghozali, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Ringinsari
7. Mochamad Ridwan, S.Pd selaku Guru Kelas V Sd Negeri 3 Ringinsari.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Busiman dan Ibu Imriti yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik moril dan materiil.

9. Teman teman Seperjuangan PGSD yang telah memberikan dukungan serta semangat perkuliahan hingga akhir ini.
10. Teman – teman satu bimbingan yang selalu membantu dan memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya serta memberikan Pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan atau saran-saran. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap skripsi yang disusun dapat menambah wawasan bagi pembaca, dan menjadi suatu karya yang baik serta menjadi persembahkan bagi para dosen di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Malang, 25 Juli 2022



Khoridatul Warda

NIM.1886206009

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
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	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan	6
G. Manfaat penelitian	6
H. Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran di SD	10
B. Quizizz	18
C. Pembelajaran Tematik	24
D. Kajian Tematik Tema 8 Subtema 2	27
E. Penelitian Terkait	29
F. Kerangka Berpikir	31
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Gambaran Produk yang akan di Kembangkan (<i>Story Board</i>)	39
D. Rancangan Uji Coba Produk	41
 BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	55
B. Hasil Uji Coba Produk	55
C. Revisi Produk	75
D. Kajian Produk Akhir	76
E. Keterbatasan Penelitian	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA.....	81
----------------------------	-----------

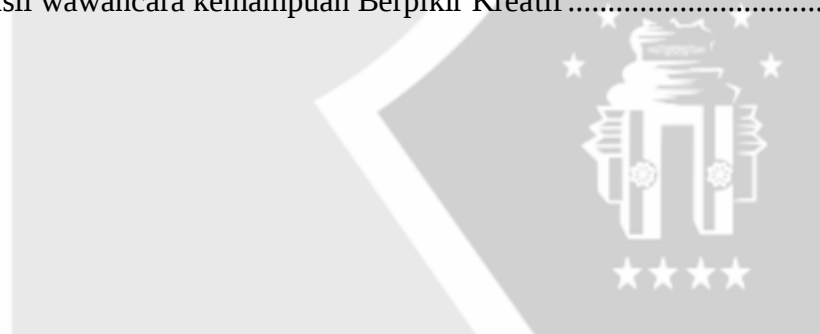
LAMPIRAN.....	87
----------------------	-----------



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Pengelompokan media Pembelajaran	17
2.2 Indikator Kemampuan berpikir Kreatif.....	22
2.3 Penelitian Terkait	29
3.1 Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan	35
3.2 Kriteria Tingkat Belajar berpikir Kreatif	43
3.3 Kriteria Kelayakan Data Angket Ahli Media dan Materi	47
3.4 Kategori Penilaian Skala Likert	48
3.5 Kriteria Penilaian data Angket Respon Siswa	49
3.6 Kriteria Tingkat Belajar Berpikir Kreatif Siswa	50
3.7 Kriteria rata-rata nilai Pretest dan Posttest siswa secara Klasikal.....	51
3.8 Kriteria Tingkat Belajar Berpikir Kreatif Siswa	51
3.9 kriteria rata- rata kemampuan berpikir kreatif	53
3.10. kriteria kemampuan berpikir kreatif.....	53
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	64
4.3 Hasil Validasi Praktisi Ahli Media	65
4.4 Hasil Validasi Praktisi Ahli Materi	66
4.5 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil	67
4.6 Hasil Tingkat Belajar Siswa Berpikir Kreatif Kelompok Kecil.....	68
4.7 Hasil Tingkat Belajar Siswa Berpikir Kreatif Kelompok Besar	70
4.8 Rumus Ones Grups Pretest- Posttest Design	70
4.9 Hasil wawancara kemampuan Berpikir Kreatif	73



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
3.1 Gambaran Produk Awal.....	39
3.2 Rumus Onees Gribs.....	42
4.1 Tampilan Media	58
4.2 Cover	59
4.3 Pemaparan KI.....	59
4.4 Pemaparan Tujuan Pembelajaran.....	60
4.5 Pemaparan KD	60
4.6 Materi Pembelajaran	61
4.7 Quiz	61
4.8 Penutup.....	62
4.9 Diagram Hasil Uji Pretest- Posttest Kelompok Besar	72
4.10 Diagram hasil wawancara before- after kelompok besar.....	75
4.11 Revisi Produk.....	76



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Studi Pendahuluan.....	88
2 Surat keterangan selesai penelitian	89
3 Kisi- kisi Pedoman wawancara	90
4 Pedoman wawancara	91
5 Kisi –kisi observasi	92
6 Lembar analisis kebutuhan.....	93
7 Nilai peserta didik sebelum penelitian	96
8 Kisi – kisi soal <i>pretest- posttest</i>	97
9 Soal test	106
10 Rekapitulasi hasil belajar menggunakan media quizizz kelompok kecil	111
11 Hasil pretest kelompok kecil	112
12 Hasil posttest kelompok kecil	117
13 Rekapitulasi hasil belajar menggunakan media quizizz kelompok besar ...	118
14 Hasil pretest kelompok besar	119
15 Hasil posttest kelompok besar	125
16 Story board Tema 8 subtema 2.....	128
17 Silabus pembelajaran	131
18 Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	136
19 Kisi- Kisi Angket Validasi ahli media	144
20 Lembar Angket validasi ahli media	145
21 Data lengkap Hasil Validasi Ahli Media	148
22 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	149
23 Kisi- kisi angket validasi ahli materi.....	151
24 lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	152
25 Data Lengkap Hasil Validasi materi	155
26 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	156
27 Data Lengkap Hasil Validasi media Ahli Praktisi	158
28 Hasil Angket Validasi Ahli media Ahli Praktisi.....	159
29 Data lengkap validasi materi ahli praktisi	161
30 Hasil angket validasi materi ahli praktisi	162
31 Kisi- kisi angket respon siswa.....	164
32 Lembar angket respon siswa	165
33 Rekapitulasi hasil angket respon siswa kelompok kecil	167
34 Hasil angket respon siswa kelompok kecil	168
35 Kisi- kisi wawancara kemampuan berpikir kreatif	174
36 Lembar wawancara kemampuan berpikir kreatif.....	175
37 Lembar observasi kemampuan berpikir kreatif.....	176
38 Data Hasil Wawancara Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum menggunakan media	178
39 Data Hasil Wawancara Kemampuan Berpikir Kreatif sesudah menggunakan media	180
40 Rekapitulasi Data Hasil wawancara (<i>Before- After</i>) kemampuan berpikir kreatif kelompok besar	182

41 Hasil Wawancara kemampuan Berpikir Kreatif kelompok besar sebelum menggunakan media.....	183
42 Hasil Wawancara kemampuan Berpikir Kreatif kelompok besar sesudah menggunakan media.....	189
43 Dokumentasi Kegiatan.....	193
44 Riwayat Hidup	195



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan adalah membuat anak berpikir kreatif baik untuk mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur unsur yang luas (Febriyanti, 2018). Padahal, penerapan pembelajaran tidak mendorong siswa untuk berpikir kreatif (Hasanah dan Surya, 2017). Ruggiero (2013) mengartikan berpikir kreatif sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan dan memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, hasrat keingintahuan. Pendapat ini menunjukan bahwa ketika seseorang memutuskan suatu masalah, memecahkan masalah ataupun ingin memahami sesuatu maka orang tersebut disebut melakukan aktivitas berpikir.

Menurut Harriman (2017) Berpikir Kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan suatu gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya (Siagian, 2020). Berpikir kreatif dapat mendorong siswa untuk mampu menemukan masalah dan mengelaborasi dengan mengajukan dugaan-dugaan dan merencanakan penyelesaian, siswa di falisitasi agar dapat mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian dan terampil menyajikan temuan, serta membiasakan siswa untuk merefleksikan

tentang efektifitas cara berpikir mereka dan menyelesaikan masalah (Elindra, 2017).

Apriansyah dan Ramdani (2018) menyatakan bahwa berpikir kreatif matematik peserta didik di Indonesia tergolong rendah dengan tingkat presentasi kurang dari 50%. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga ditunjukkan dalam hasil penelitian Handayani et al. (2018) yang menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam penyelesaian soal PISA. Siswa belum mampu memberikan jawaban yang unik (kreatif) dan kurang terbiasa mengerjakan soal non rutin dalam proses pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum optimal karena guru terlalu pasif untuk menggali pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai berpikir kreatif (Azhari & Somakim, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 3 Ringinsari peneliti menemukan bahwasannya selama proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan baik terutama dalam pembelajaran daring ataupun luring. Peneliti juga menemukan pembelajaran yang dilakukan biasanya hanya melalui buku LKS tanpa menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar yang lain. Saat pembelajaran tematik peserta didik hanya diberikan gambaran terhadap materi pembelajaran, apalagi saat daring maupun luring guru hanya memberikan pertanyaan dengan mengirimkan di media *whattshap*. Sehingga mengakibatkan materi berifat abstrak dan kurang menarik apalagi materi tentang percobaan dilewati. Banyak istilah asing materi yang terlalu padat sehingga peserta didik terkesan untuk menghafal materi pembelajaran, dan juga kurangnya kekreatifan guru

dalam menggunakan media pembelajaran dan juga banyak guru yang sulit untuk mengoprasikan media sosial yang mengakibatkan pembelajaran hanya bersifat monoton dan hanya menggunakan media pembelajaran yang guru pahami saja

Hal ini mengakibatkan menurunnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa di dalam pembelajaran masih metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran dimana hasil belajar kognitif dan aktivitas siswa belum optimal. Keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah ditandai dengan minimnya siswa yang mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil ulangan akhir semester (UAS) yang diperoleh kelas V menyatakna bahwa sebanyak 50% tuntas, 34% tidak tuntas, dan 16% memperoleh yang sama dengan KKM. Hasil UAS tersebut membuktikan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa rendah. Terbukti dalam penelitian Trianto (2011) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dan berpikir kreatif, dan siswa menjadi trampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Sesuai dengan permasalahan tersebut guru memerlukan Media pembelajaran berbasis android yang dapat mendukung adanya kemampuan berpikir kreatif agar peserta didik dapat memahami kemampuan berpikir kreatif dengan baik dan benar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis android. Quizizz merupakan suatu *Platform* media pembelajaran *online* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi, dimana di dalamnya dapat memuat materi

serta kuis berbentuk permainan yang bisa diakses melalui *smpparphone* maupun komputer. Somnya herwani (2022) bahwa Media pembelajaran berbasis android *quizizz* yang dikembangkan valid berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *quizizz* sebelumnya dilakukan oleh Firmansyah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *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 ahli materi 94%. Hasil angket respon siswa mendapat skor 93% dengan kategori media sangat menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan media pembelajaran berbasis android *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa tematik kelas V SD di masa COVID 19**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara luas peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan – permasalahan di atas maka pembatasan masalah yang diteliti adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa tematik kelas V di masa covid 19 di SD Negeri 3 Ringinsari.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah kurangnya kemampuan dalam berpikir kreatif pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Ringinsari. Dengan adanya masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan dan kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada kelas V di SD Negeri 3 Ringinsari?
2. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis android yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada kelas V di SD Negeri 3 Ringinsari?

E. Tujuan Pengembangan

Dengan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana kelayakan dan kevalidan media pembelajaran berbentuk android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang layak dipakai untuk kelas V.
2. Mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dari pengembangan media berbasis android yang digunakan dalam pembelajaran kelas V.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut, antara lain :

1. Media pembelajaran *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pembelajaran tematik siswa kelas V SD Negeri 3 Ringinsari.
2. Media pembelajaran *quizizz* berisi materi tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 dan 3 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, PPKN dan IPS yang dirancang dengan aplikasi *canva* kemudian di integrasikan ke dalam aplikasi *quizizz*. Tampilan media di desain lengkap dengan gambar, animasi, video dan penjelasan singkat agar mudah dipahami oleh siswa. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan *essay* yang dikemas dalam bentuk game yang bisa dimainkan secara langsung (*live*) maupun dibuat PR.
3. Produk dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan dan dibagikan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dibagi menjadi dua yaitu :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan media pembelajaran yang praktis dalam penyampaian materi pada tema 8 subtema 2 perubahan lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media *quizizz* pada tema 8 subtema 2 materi perubahan lingkungan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Negeri 3 Ringinsari.

2. Manfaat praktis

1) Bagi siswa

- a. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan dibuatnya secara menarik dan interaktif.
- b. Menumbuhkan sifat kreatif dan minat dalam belajar siswa.
- c. Media pembelajaran berbasis android *quizizz* menjadi salah satu alternatif. bahan ajar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- d. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang berkenaan dengan lingkungan sekitar.
- e. Dapat menumbuhkan sikap dan menambah minat serta motivasi siswa dalam belajar.
- f. Siswa lebih mandiri dalam pembelajarannya.

3. Bagi guru

Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai:

1. Media pembelajaran bagi guru dan memotivasi guru untuk terus melakukan pengembangan.
 2. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru.
 3. Menyediakan media baru sebagai media ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
 4. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih baik dan efisien.
 5. Meningkatkan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.
4. Sekolah
- Menjadi rujukan penggunaan media yang bermanfaat khususnya kelas V SD.
5. Bagi peneliti berikutnya
- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan untuk penelitian berikutnya.
 - b. Memberikan arahan bagi penelitian berikutnya dan dapat memperluas serta mendalami aspek yang sama ataupun yang berbeda.
 - c. Memotivasi diri agar terus berkreatifitas.

H. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional dalam pengembangan ini adalah :

1. Quizizz

Media pembelajaran *Quizizz* dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan

pretest, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Media pembelajaran *quizizz* berbasis android di gunakan untuk mengakses dan mempelajari materi pelajaran dan peningkatan hasil belajar yang di gunakan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang memberikan hal baru dan menghasilkan ide ide baru.

Kemampuan berpikir kreatif di ukur melalui (lembar wawancara).

Kemampuan berpikir kreatif yang akan di ukur (indikator berpikir kreatif). Berupa kemampuan menghasilkan ide, menghasilkan ide- ide yang bervariasi menghasilkan ide baru dan menghasilkan ide- ide yang rinci dan detail.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT