



Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan

Ni Kadek Arsita Tirtadewi^{1*}, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Putu Rahayu Ujianti³ 

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: tirtadewiarsita@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA dapat dikatakan belum optimal dilaksanakan dikarenakan ketersediaan media masih terbatas. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui proses pengembangan serta hasil validasi pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar. Penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini menggunakan beberapa subjek diantaranya ahli media, ahli materi, praktisi, serta siswa. Metode pengumpulan adalah metode kuesioner. Data dianalisis untuk mendapatkan rata-rata skor validitas media dengan rumus *Mean*. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memperoleh skor validitas ahli media yaitu 3,80, ahli materi dengan skor 3,90, praktisi dengan skor 3,93, perorangan dengan skor 3,75 dan kelompok kecil dengan skor 3,71 sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dinyatakan valid dengan kualifikasi yaitu kualifikasi sangat baik. Implikasi dari penelitian ini, siswa dapat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan dengan efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, interaktif, mandiri, *quizizz*.

Abstract

*Science learning has not been optimally implemented because the availability of media is still limited. This research was carried out with the aim of knowing the development process and the results of the validation of the development of independent interactive learning media through the *quizizz* application on respiratory material in humans and animals in fifth grade elementary school. This research is guided by the ADDIE development model. Research subjects include media experts, material experts, practitioners, and students. The collection method is a questionnaire method. The data were analyzed to get the average media validity score using the Mean formula. The results of the study stated that the learning media that had been developed obtained a validity score of 3.80 media experts, 3.90 material experts, 3.93 practitioners, 3.75 individuals and 3.71 small groups so that the development of independent interactive learning media through the *quizizz* application was declared valid by very good qualification. The implication of this research is that students can learn to use independent interactive learning media through the *quizizz* application on respiratory materials in humans and animals effectively and efficiently.*

Keywords: Development, learning media, interactive, independent, *quiz*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ujung tombak suatu negara, majunya atau tertinggalnya suatu negara tergantung dengan pendidikannya (Bili 2017; Mawati et al. 2020). Pendidikan di prioritaskan sebagai hal yang pertama dari suatu negara yang hebat, lantaran kemiskinan yang ada dimasyarakat dapat teratasi dengan pendidikan yang memadai, maka dari pada itu penting suatu negara memiliki pendidikan yang bagus karena akan meningkatkan kemakmuran negaranya (Megawanti 2015; Sujana 2019). Dunia pendidikan saat ini tidak terlepas dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi (Syamsuar and Reflianto 2019; Wahyono 2019). Seiring dengan perkembangan zaman yang ada, teknologi pembelajaran akan terus mengalami perkembangan (Cholik 2017; Jamun 2018). Pandemi sedang melanda

History:

Received : April 23, 2021
Accepted : September 03, 2021
Published : September 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



secara global tidak terkecuali Indonesia, covid-19 turut dan mempengaruhi secara global dalam konteks pendidikan dimana kegiatan belajar disekolah yang umumnya diberikan tatap muka atau langsung dikelas karena dampak pandemi covid-19, kegiatan belajar wajib dilaksanakan menggunakan pembelajaran jarak jauh, karena ini dapat memberikan dukungan kepada pemerintah untuk menekan penyebaran dari covid-19 itu, proses belajar dari tempat tinggal siswa dilakukan menggunakan pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh tentunya memanfaatkan yang namanya teknologi digital (Pakpahan and Fitriani 2020; Tohar 2020). Terlebih lagi teknologi diperlukan untuk pendidikan saat ini karena dengan teknologi yang ditawarkan, pembelajaran jarak jauh sangat mudah untuk diakses, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung (Kahfi 2020; Salsabila et al. 2020). Seiring dengan perubahan yang terjadi, pembelajaran tatap muka terbatas telah diijinkan untuk dilaksanakan di daerah yang memungkinkan pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan.

Namun pada kenyataannya, permasalahan pembelajaran jarak jauh secara *online* maupun tatap muka terbatas terkait dengan ketidaksiapan antara guru beserta siswa pada pandemi ini (Ahmadi and Syahrani 2022; Nugroho 2020). Hal tersebut dikarenakan saat pembelajaran jarak jauh, siswa wajib bisa mengerti serta memahami teori/materi sendiri yang mana tidak ada penjelasan langsung dari pendidik/guru yang ada disekolah. Kekurangan pembelajaran jarak jauh juga terdapat pada ketersampaian materi ajar kepada siswa yang rendah, ini dikarenakan siswa hanya diberikan tugas saja tanpa diberi penjelasan oleh guru saat pembelajaran jarak jauh (Wulandari et al. 2021; Yuangga and Sunarsi 2020). Berdasarkan perolehan hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Abang, ketersediaan media pembelajaran pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar masih tergolong kurang atau terbatas di sekolah. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran yang dibuat secara manual dengan pembuatan media pembelajaran yang dirasa rumit dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan perolehan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Abang, dalam proses pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran yang efisien serta efektif, guru kurang memanfaatkan teknologi, walaupun disekolah telah memiliki *Wi-Fi* untuk pembelajaran tatap muka terbatas dan siswa pun memiliki paket data yang telah diberikan oleh Kemendikbud bahkan siswa sudah memiliki handphone untuk bisa mengakses pembelajaran jarak jauh. Saat siswa belajar tatap muka secara terbatas, terlihat siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan materi melalui buku paket saja, karena pada dasarnya materi yang ada pada buku siswa tampilan gambar nya masih monoton. Faktor-faktor itu tentunya menyebabkan permasalahan pada proses pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dan kurang berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran (Fransina Thresiana Nomleni and Manu 2018; Ode 2014). Dalam menyediakan media yang kurang inovatif serta kreatif pada materi adalah salah satu masalah dalam kegiatan belajar daring atau kegiatan belajar tatap muka terbatas yang hanya berjalan beberapa menit (Yu et al. 2020).

Adapun solusinya yaitu menawarkan untuk dapat membuat media pembelajaran, baik dengan mengedepankan keefektifan serta keefisienan di masa *covid-19*. Penerapan media pembelajaran tentunya membantu dalam upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung, sehingga diperlukannya suatu media yang tepat dengan karakteristik serta kondisi siswa untuk bisa digunakan dalam masa pandemi seperti sekarang (Gusty et al. 2020; Muammar and Suhartina 2018). Adapun aplikasi *quizizz* merupakan sebuah *webtool* yang sering digunakan sebagai alat evaluasi bagi siswa, dengan seiring pembaharuan yang ada maka aplikasi *quizizz* ini bisa digunakan menjadi media pembelajaran interaktif mandiri yang membuat aplikasi *quizizz* ini sangat cocok digunakan saat kegiatan pembelajaran jarak jauh atau kegiatan pembelajaran dengan tatap muka terbatas/langsung (Huda and Adlina 2021; Sari n.d.). Diperlukannya media pembelajaran interaktif mandiri

melalui aplikasi *quizizz* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, mengingat mata pelajaran IPA dengan materi pernapasan pada manusia dan hewan yang gambarnya monoton pada buku paket siswa, maka diperlukan sebuah media yang memungkinkan siswa untuk dapat memiliki motivasi belajar. Tentunya diperlukan media pembelajaran interaktif mandiri melalui *quizizz* berisi tentang materi pernapasan pada manusia dan hewan yang membuat pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

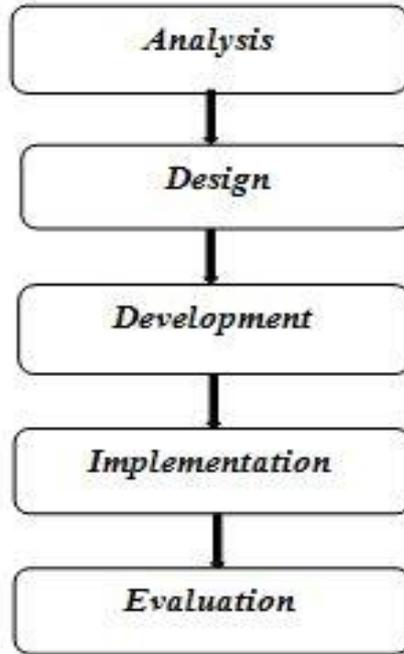
Aplikasi *quizizz* dapat menjadi media pembelajaran interaktif mandiri yang bisa digunakan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menarik, sehingga mampu memperluas pengetahuan yang dimiliki siswa (Nurfadhillah et al. 2021; Sun'iyah 2020). Media pembelajaran ini, dapat dilihat dan didengar karena materi pembelajaran terdapat video, suara audio, serta tayangan slide untuk menyampaikan suatu informasi selain itu bisa menggabungkan soal/kuis yang bisa langsung dijawab oleh siswa. Pembelajaran dapat dikatakan interaktif, berarti mempunyai kemampuan untuk dapat mengakomodasi respons siswa. Dalam mengakomodasi respons ini tentunya dari kontrol siswa dalam mengoperasikan suatu media dan respons dari aplikasi *quizizz* yang dapat memberikan suatu kesempatan dalam berpartisipasi ketika memberikan respons berupa keputusan, pemilihan jawaban, dan mengoperasikan media pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* yang berisikan materi serta soal/kuis di dalamnya (Paseleng and Arfiyani 2015; Tania n.d.). Pembelajaran yang mandiri artinya siswa dapat menggunakan media tanpa dibimbing orang lain sehingga siswa dapat dengan mudah dalam belajar (Rosyadi 2022; Septiana 2009).

Dalam penerapannya, aplikasi *quizizz* dapat disusun dengan mandiri sehingga siswa bisa belajar secara leluasa yang dapat memberikan waktu sendiri kepada siswa dalam mengontrol laju belajarnya. Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* diyakini mampu menjadikan siswa mampu menikmati pembelajaran dan guru bisa lebih efektif menyiapkan pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh maupun tatap muka terbatas. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran diperlukan pembaharuan, yang mana pembaharuan penelitian ini terletak di aplikasi *quizizz* yang biasanya sebagai alat evaluasi sekarang berubah menjadi media pembelajaran interaktif mandiri dengan materi yang belum pernah ada didalam aplikasi *quizizz* ini, yaitu materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar. Diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan aplikasi *quizizz*, terlebih untuk materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar yang memiliki materi dengan cakupan luas. Tujuan penelitian adalah menciptakan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar. Diharapkan ketika guru menyampaikan materi, guru dapat terbantu dengan pengembangan media ini.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan model yang dipakai yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang dipakai atas dasar model ADDIE dikembangkan dengan sistematis yang berpijak kepada landasan teoretis desain pembelajaran (Tegeh 2019). Dalam penelitian ini, dilakukan prosedur atau tahapan pengembangan sesuai model ADDIE, dimulai dari tahap analisis (*analysis*) terdiri dari empat bagian, yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan dan analisis media. Kemudian tahap desain (*design*), tahap ini peneliti menggunakan rancangan media yaitu membuat *storyboard* yang terdiri dari pembuka, inti dan penutup. Tahap selanjutnya, pengembangan (*development*) dilaksanakan dengan mengembangkan produk media dalam penelitian ini, kemudian dikonsultasikan bersama dosen ahli agar dapat memperoleh masukan dan saran untuk memperbaiki kekurangan media yang ada. Tahap pelaksanaan implementasi dan evaluasi pada penelitian

ini tidak dilaksanakan, karena terkendala waktu, situasi dan kondisi akibat pandemi *covid-19*. Subjek penelitian adalah dua orang dosen ahli media, dua orang dosen ahli materi, dua orang guru sebagai praktisi, tiga orang untuk perorangan siswa dan enam orang untuk kelompok kecil siswa. Secara visual tahapan model ADIEE disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Tahapan Model ADDIE

Dalam penelitian pengembangan media, metode pengumpulan data dilaksanakan menggunakan metode yaitu anket/kuesioner. Dalam mengetahui validitas media diperlukannya hasil kuesioner media yang dikembangkan. Rating scale dengan skala empat merupakan instrumen yang dipergunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen kuesioner adalah instrumen yang digunakan dan telah diuji oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. Adapun kisi- kisi instrumen kuesioner untuk ahli media, ahli materi, praktisi, kelompok kecil serta perorangan siswa bisa dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan [Tabel 4](#).

Dalam penelitian pengembangan media, metode pengumpulan data dilaksanakan menggunakan metode yaitu anket/kuesioner. Dalam mengetahui validitas media diperlukannya hasil kuesioner media yang dikembangkan. Rating scale dengan skala empat merupakan instrumen yang dipergunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen kuesioner adalah instrumen yang digunakan dan telah diuji oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan siswa. Adapun kisi- kisi instrumen kuesioner untuk ahli media, ahli materi, praktisi, kelompok kecil serta perorangan siswa bisa dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	a. Relevansi materi yang digunakan	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Kebahasaan	a. Penggunaan	8,9,10,11	4

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
3	Penyajian	kaidah bahasa b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami a. Keterpaduan tampilan media	12,13	2
Jumlah				13

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain Media	a. Desain tampilan media b. Audio c. Kualitas teks yang ditampilkan d. Kualitas gambar yang ditampilkan e. Tata letak	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
2	Penggunaan Bahasa	a. Penggunaan bahasa dalam media	13,14,15	3
3	Kemudahan Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media	16,17	2
Jumlah				17

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	a. Relevansi materi yang digunakan	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Kebahasaan	a. Penggunaan kaidah bahasa b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	8,9,10,11	4
3	Penyajian	a. Keterpaduan tampilan media	12,13	2
4	Desain Media	a. Desain tampilan media b. Audio c. Kualitas teks yang ditampilkan d. Kualitas gambar yang ditampilkan e. Tata letak	14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	12

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
5	Penggunaan Bahasa	a. Penggunaan bahasa dalam media	26,27,28	3
6	Kemudahan Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media	29,30	2
Jumlah				30

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelompok Kecil dan Perorangan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kualitas Materi	a. Kejelasan uraian materi b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	1,2,3,4,5	5
2	Penggunaan Media	a. Kemudahan penggunaan media dalam belajar	6,7,8	3
3	Motivasi Pembelajaran	a. Motivasi dalam belajar siswa	9,10,11	3
Jumlah				11

Metode analisis deskriptif kuantitatif serta metode analisis deskriptif kualitatif merupakan metode analisis data yang akan di pergunakan pada penelitian pengembangan ini. Metode analisis kuantitatif akan di pergunakan dalam mengolah data dimana didapatkan dari angket/kuesioner kemudian diubah kedalam bentuk skor yang selanjutnya di analisis mempergunakan skala empat. Dalam metode analisis deskriptif kualitatif dipergunakan dalam mengolah data penelitian dari hasil produk review yang dilakukan oleh ahli media , ahli materi , praktisi, perorangan dan kelompok kecil siswa. Data yang dimaksud berupa saran dan komentar perbaikan, dimana perolehan dari angket yang selanjutnya di gunakan dalam merevisi media yang telah di kembangkan. Hasil penelitaian ini berupa rata-rata hasil yang telah di peroleh kemudian dikonversi kan dengan pedoman konversi penilaian validitas skala empat guna mengetahui validitas masing-masing komponen media yang dikembangkan. Pedoman konversi penilaian skala empat validitas dapat di sajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5 . Pedoman Konversi Penilaian Skala Empat Validitas

Rentang Skor	Klasifikasi
$X \geq 3$	Sangat Baik
$3 > X \geq 2,5$	Baik
$2,5 > X \geq 2$	Kurang Baik
$X < 2$	Tidak Baik

(Sugiyono 2007)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada Dalam penelitian pengembangan ini, hasil nya memaparkan proses pengembangan media interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dan validitas dari media interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*. Pelaksanaan pengembangan media interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* ini menggunakan rancangan yang mengacu pada tahapan dari model ADDIE rancangan tersusun dari lima tahap. Dimulai dari tahap analisis. Tahap kegiatan yang dilaksanakan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan dan analisis media. Analisis kebutuhan dilaksanakan dimulai dari mengobservasi dan mewawancarai guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Abang, diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar masih tergolong kurang atau terbatas di sekolah. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran serta mengembangkan media yang efisien serta efektif didalam proses pembelajaran. Saat siswa belajar tatap muka secara terbatas, terlihat siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan materi melalui buku paket saja, karena pada dasarnya materi yang ada pada buku siswa tampilan gambar nya masih monoton sehingga kurang menarik. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa diketahui bahwa siswa cenderung lebih suka bermain dibandingkan dengan belajar. Hal tersebut terlihat ketika siswa bermain, siswa sangat antusias sedangkan siswa kurang dalam merespons guru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis media, media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* merupakan suatu media pembelajaran yang dimodifikasi dari materi presentasi dan slide kuis yang digabungkan menjadi media pembelajaran yang mengedepankan keefektifan serta keefisienan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan analisis kurikulum yang telah dilakukan maka ditentukanlah capaian pembelajaran yang terdapat pada buku guru, buku siswa dan silabus IPA yaitu Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator sehingga dapat digunakan sebagai acuan bahasan materi pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dijabarkan dalam [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pernapasan pada Manusia dan Hewan

Kompetensi Dasar	Indikator
b. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menjelaskan organ-organ pernapasan pada hewan serta fungsinya. 3.2.2 Menjelaskan organ-organ pernapasan pada manusia serta fungsinya.

(Sumber : Silabus IPA Kelas V)

Tahap kedua yaitu desain. Pembuatan *prototype* (rancang bangun) pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*. Rancangan media terdiri dari pembuka, inti dan penutup. Materi yang ada pada slide materi merupakan ringkasan materi serta dibantu dengan suara narator untuk menyampaikan materi dengan lebih lengkap. Gambar yang dipilih pada desain media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* adalah gambar dengan warna cerah yang menarik dan juga gambar yang dapat bergerak (*gif*). Untuk video merupakan video yang diambil dengan sumber video di *youtube* yang berupa video animasi yang membuat siswa mudah untuk memahami materi yang dipaparkan. Pada kegiatan pembuka sampai dengan penutup menggunakan suara yang

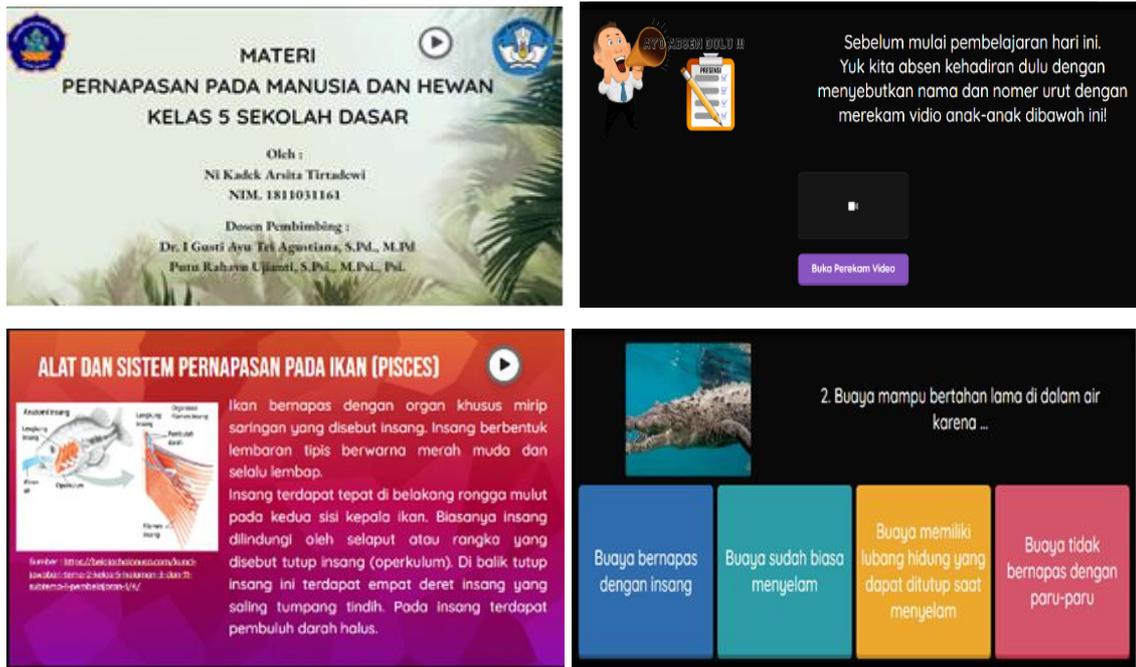
direkam sendiri, laptop dan aplikasi *quizizz* dalam proses pengeditan media. Terdapat satu jenis musik latar yang digunakan dalam aplikasi *quizizz* ini, tetapi pengguna bisa menonaktifkan musik latar jika merasa terganggu dengan musik latar. Untuk suara dari narator, pengguna harus menekan tombol agar suara dari narator bisa terdengar. Selanjutnya membuat *storyboard* yang bertujuan menampilkan secara visual media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*.

Tahapan ketiga, yaitu tahap pengembangan. Pada tahapan pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan pembuatan produk yang dikembangkan, selanjutnya media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dinilai agar diketahui tingkat validitas nya. Hasil uji validitas diperoleh skor rata-rata validasi media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan secara keseluruhan untuk ahli materi rata-rata 3,90, ahli media rata-rata 3,80, praktisi rata-rata 3,93, perorangan siswa rata-rata 3,75 dan kelompok kecil rata-rata 3,71. Hasil tersebut dikonversi kedalam pedoman konversi skala empat, nilai tersebut ada pada rentang $X \geq 3$ dengan hasil kualifikasi sangat baik dan layak sehingga media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dinyatakan valid. Revisi produk dilaksanakan berdasarkan saran dan komentar yang telah diberi kan ahli media dan ahli materii guna memperbaiki media pembelajaran yang akan dikembangkan, yang mana disajikan pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Revisi Produk Berdasarkan Komentar dan Saran Ahli

No.	Subjek	Saran dan Komentar
1.	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. KKO indikator tidak sesuai dengan KD. 2. Perbaiki tata letak soal pilihan ganda dan essay. Pendalaman pemahaman nilai phi.
2.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks dan latar pada tujuan lebih dikontraskan (berlaku untuk yang lain). 2. Pada slide 7 kata depan “di” rumah dipisahkan. 3. Sumber gambar/video diberi sumber. 4. Rangkuman disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bisa 2 slide atau lebih. 5. Beri petunjuk singkat cara menjawab soal. 6. Nama dosen pembimbing ditulis pada awal. 7. Media sudah bagus perhatikan estetika media dan tata tulis.

Berdasarkan revisi produk yang telah dilakukan, adapun hasil produk akhir media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Produk Akhir Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi Quizizz

Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan ini tentunya menghasilkan media pembelajaran yang interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* yang telah ter uji validitas nya sehingga baik untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Temuan pada penelitian ini dihasilkan karena media ini sudah melalui tahapan pengembangan yang cocok dengan model ADDIE dan juga sudah melewati ter uji validitasnya serta perbaikan produk. Sehingga berdasarkan uji validitas yang dilakukan maka media pembelajaran interaktif mandiri melalui *quizizz* dinyatakan layak serta baik digunakan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian pengembangan ini mempergunakan model ADDIE. Model ADDIE ini digunakan karena tepat untuk digunakan pada penelitian pengembangan produk pembelajaran serta memiliki alur yang sistematis, dan jelas. Model ADDIE dipilih atas dasar pertimbangan model ini di kembangkan dengan sistematis yang berpijak kepada landasan teoretis desain pembelajaran. Pada model ADDIE menggambarkan tahap-tahap secara sitematis. Tahap-tahap pada model ADDIE yaitu tahap *analysis/analisis*, *design/desain*, *development/pengembangan*, *implementation/implementasi*, dan *evaluation/evaluasi* (Tegeh 2019). Akibat terkendala situasi, waktu serta kondisi akibat pandemi *covid-19* maka dalam implementasi serta tahap evaluasi tidak dapat di laksanakan.

Mengacu kepada penilaian pada media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli, praktisi dan siswa, maka media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* telah memenuhi atau sesuai dengan aspek indikator penilaian yang ditentukan. Kevalidan media pembelajaran meliputi aspek kebahasaan, aspek materi, serta aspek penyajian telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi dasar yang akan dicapai dari penilaian ahli materi. Pada materi dinilai sudah lengkap, jelas, serta mudah untuk dipahami siswa. Pada aspek media dilihat dari aspek penilaian kepada ahli media meliputi aspek desain media, aspek penggunaan bahasa dan aspek kemudahan penggunaan media sudah baik sehingga dapat diberikan kepada siswa. Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat memperoleh penilaian dengan kualifikasi sangat baik karena dengan kondisi, kebutuhan dan situasi yang telah disesuaikan akan membuat media yang mampu serta tepat dalam permasalahan yang terjadi di

sekolah. Keunggulan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada penelitian ini yaitu menjadi media yang efisien, efektif, menarik serta menyenangkan dalam penggunaannya. Sebab aplikasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum, dapat digunakan dengan mudah bahkan fitur yang ditawarkan beragam. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis multimedia dapat membuat siswa merasa mudah dalam kegiatan belajar, serta waktu yang digunakan akan efisien dan efektif. Pembelajaran menggunakan multimedia terbukti akan meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dalam prosesnya belajar akan lebih menyenangkan (Fathurrohman n.d.).

Berdasarkan pemaparan tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* mendapatkan hasil yang baik dalam uji validitas dari para ahli, praktisi dan siswa. Maka bisa di simpulkan secara keseluruhan, bahwa media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Dalam hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang mempergunakan aplikasi *quizizz* di mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang, memperoleh hasil valid dan memiliki kualifikasi sangat baik (Syaifulloh n.d.). Penelitian ini sejalan terhadap penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya pada tahun 2021 yang kemudian akan digunakan dalam alat evaluasi, hal ini akan mendukung proses pembelajaran pada materi matematika, memperoleh hasil kriteria “Sangat Layak” untuk dikembangkan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* (Eka n.d.). Serta penelitian ini juga searah dengan penelitian yang telah dilakukan seorang peneliti sebelumnya dengan memperoleh hasil penggunaan aplikasi *quizizz* yang dikembangkan berkategori valid dan kualifikasi sangat baik (Cahyani 2021). Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan belum pernah dikembangkan sebelumnya, sehingga penelitian pengembangan ini menjadi kebaruan penelitian tentang media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*. Selain itu, hasil penelitian relevan dan penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dinyatakan valid serta layak dipergunakan dalam pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini yaitu peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dengan efisien dan efektif. Keterbatasan penelitian ini adalah hanya mampu melihat validitas dari media dan belum mampu melihat dari segi efektifitas dari media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* karena pada penelitian ini belum dapat dilaksanakannya tahap implementasi dan tahap evaluasi. Sehingga untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkannya media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* yang dapat melaksanakan tahapan sebagaimana yang dijelaskan oleh model ADDIE.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar dikembangkan dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik, berdasarkan hasil uji validitas produk. Hasil ini menunjukkan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan layak digunakan pada proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan yang ditunjukkan sebagai referensi untuk menyampaikan materi ajar terutama pada pembelajaran daring maupun pembelajaran luring.

Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* ini dapat digunakan tidak hanya sekali, melainkan dapat digunakan secara berulang-ulang.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, S., and S. Syahrani. 2022. "Pelaksanaan Pembelajaran Di STAI Rakha Sebelum, Semasa Dan Sesudah Pandemi Covid-19." *Adiba: Journal of Education* 2(1): 51–63.
- Bili, K. D. 2017. "Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan Masyarakat Desa." *Jurnal Edukasi Sumba* 1(2).
- Cahyani, R. R. 2021. *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Siswa*. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Cholik, C. A. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Indonesia* 2(6): 21–30.
- Eka, G. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI." *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Fathurrohman, Muhammad. "Penggunaan Multimedia Dalam Proses Pembelajaran."
- Fransina Thresiana Nomleni, and Theodora Sarlotha Nirmala Manu. 2018. "Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah." *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8(3): 219 – 230.
- Gusty, S. et al. 2020. "Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19." *Yayasan Kita Menulis*.
- Huda, M., and R Adlina. 2021. *Didikan Seorang Guru Cerminan Masa Depan. Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa Di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*.
- Jamun, Y. M. 2018. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 10(1): 48–52.
- Kahfi, A. 2020. "Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19." *Kahfi, A* 3(2): 137–54.
- Mawati, A. T. et al. 2020. *Inovasi Pendidikan: Konsep*. Yayasan Kita Menulis.
- Megawanti, P. 2015. "Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2(3).
- Muammar, M., and S. Suhartina. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11(2): 176–88.
- Nugroho, G. B. 2020. "Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendampingan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Online." *Psiko Edukasi* 18(1): 176–88.
- Nurfadhillah, S. et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06." *PENSA* 3(2): 280–96.
- Ode, E. O. 2014. "Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi." *International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature (IMPACT: IJRHAL)* 2(5): 195–202.
- Pakpahan, R., and Y. Fitriani. 2020. "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19." *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 4(2): 30–36.
- Paseleng, M. C., and R Arfiyani. 2015. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

- Pendidikan Dan Kebudayaan* 5(4): 131–49.
- Rosyadi, M. B. 2022. “Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(1).
- Salsabila, U. H. et al. 2020. “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(2): 1–13.
- Sari, A. O. “Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Berbantuan Google Slide Dan Quizizz Pada Materi Matriks.” *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Septiana, Wahyu. 2009. “Pengembangan Pembelajaran Mandiri Secara Online Menggunakan Moodle Untuk Membantu Pemahaman Konsep Rangkaian Logika Pada Mahasiswa Jurusan Fisika FMIPA UNNES.” *Skripsi, Universitas Negeri Semarang*.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. 2019. “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1): 29–39.
- Sun’iyah, S. L. 2020. “Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar.” *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7(1): 1–18.
- Syaifulloh, M. “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang.” *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Syamsuar, S., and R. Reflianto. 2019. “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0.” *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2).
- Tania. *Media Pembelajaran Interaktif*. <http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif>.
- Tegeh, I M. 2019. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tohar, M. 2020. “Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Pada Sekolah Menengah Atas.” *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5(2): 166–70.
- Wahyono, H. 2019. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Penilaian Hasil Belajar Pada Generasi Milenial Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Proceeding of Biology Education* 3(1): 192–201.
- Wulandari, H. et al. 2021. “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Untuk Menanggulangi Dampak Covid-19 Dalam Bidang Pendidikan.” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2): 145–53.
- Yu, Zhiyuan et al. 2020. “Internet of Vehicle Empowered Mobile Media Scenarios: In-Vehicle Infotainment Solutions for the Mobility as a Service (MaaS).” *Sustainability* 12(7448): 7448.
- Yuangga, K. D., and D Sunarsi. 2020. “Pengembangan Media Dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid-19.” *Jurnal Guru Kita* 4(3): 51–58.