



Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nico Dwi Kurniawan^{1*}, Ika Yatri² 

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: nicodwikurniawan2205@gmail.com

Abstrak

Menghadapi tantangan yang besar pada era revolusi industri 4.0 ini, pendidikan dituntut untuk menyesuaikan, termasuk pendidikan pada jenjang dasar maupun menengah. Tantangan pendidikan pada revolusi industri 4.0 ini khususnya di Indonesia, salah satunya adalah masifnya media yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Untuk itu, pendidik harus menguasai teknologi agar dapat menyesuaikan dengan peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan kuis interaktif menggunakan aplikasi classpoint pada pokok materi indahnnya keragaman di negeriku kelas IV, menguji kelayakan kuis interaktif, dan melihat respon siswa terhadap kuis interaktif. Penelitian ini menerapkan model 4-D melalui 4 tahapan yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Instrumen penelitian untuk mendapatkan data berupa angket penilaian ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa terhadap kuis interaktif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu menciptakan kuis interaktif menggunakan aplikasi classpoint pada pokok materi indahnnya keragaman di negeriku. Berdasarkan hasil penilaian ahli dinyatakan bahwa kuis interaktif sangat layak. Hal ini berdasarkan rata-rata dari data secara keseluruhan tim ahli materi yaitu 93,7% mendapat kategori "sangat layak", tim ahli media yaitu 98% mendapat kategori "sangat layak," dan berdasarkan respon siswa mendapatkan hasil sebesar 82.89% mendapat kategori "sangat layak". Melihat hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif layak digunakan sebagai media bagi guru dan siswa dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengerjakan kuis serta menambah wawasan guru dan peneliti.

Kata Kunci: kuis interaktif, aplikasi classpoint, sekolah dasar

Abstract

Facing great challenges in the era of the industrial revolution 4.0, education is required to adjust, including education at the primary and secondary levels. The challenges of education in the industrial revolution 4.0 are specifically in Indonesia, one of which is the massive media that meets the demands of the times, and educators must master technology in order to adapt to students. This development research aims to create interactive quizzes using classpoint applications on the subject matter of the beauty of diversity in my country of grade IV and test the feasibility of interactive quizzes and see students' responses to interactive quizzes. This study applies the 4-D model, there are 4 stages of processes, namely Define, Design, Development, and Disseminate. Research instruments to obtain data in the form of assessment questionnaires for material experts and media experts and questionnaires of student responses to interactive quizzes. The result obtained from this study is to create an interactive quiz using a classpoint application on the subject matter of the beauty of diversity in my country. Based on the results of the expert assessment, it is stated that it is very feasible, this is based on the average from the overall data, the material expert team, namely 93.7% got the "very decent" category, namely 98% got the "very decent" category and based on the response of students got the results of 82.89% got the "very decent" category. Looking at the results obtained, it can be concluded that interactive quizzes are worthy of being used as a medium for teachers and students in carrying out learning evaluation activities. The implications of this study are to increase student motivation and enthusiasm in doing quizzes, as well as adding insight to teachers and researchers.

Keywords: interactive quiz, classpoint application, elementary school

History:

Received : April 10, 2022

Revised : April 12, 2022

Accepted : May 03, 2022

Published : May 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

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



1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah bentuk edukasi yang menimbulkan adanya interaksi antara guru dan siswa (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Belajar dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga manusia dapat berperilaku sesuai dan norma di masyarakat (Darim, 2020; Kusumaningrum et al., 2019). Setiap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ditekankan terhadap pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Yestiani & Zahwa, 2020). Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dilakukan untuk meningkatkan kepekaan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat melalui proses pembelajaran IPS. Pelajaran IPS merupakan perpaduan dari berbagai macam disiplin ilmu sosial yang mengulas tentang kejadian, kenyataan, konsep serta generalisasi isu sosial (Ariani et al., 2020; Budiono & Subiyantoro, 2018; Ratri, 2018). Oleh sebab itu, wujud pembahasan IPS berisi tentang penjelasan-penjelasan untuk meningkatkan pengetahuan ilmu pengetahuan, penjelasan, serta keahlian menganalisis terhadap keadaan sosial warga. Dengan demikian, pelajaran IPS dapat membekali siswa untuk mendapatkan ilmu tentang hidup bermasyarakat serta menanggulangi dapat seluruh kasus sosial yang terjalin dalam kehidupan tiap harinya (Agustien et al., 2018; Oktaviarini & Jadmiko, 2018; Setiawati et al., 2019).

Mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Agustien et al., 2018; Darma & Sujana, 2020; Melinda et al., 2017). Tujuan pembelajaran IPS yakni mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; meningkatkan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial; meningkatkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Arsyad & Sulfemi, 2018; Permatasari et al., 2019; Uno & Ma'ruf, 2017).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih belum mencapai hasil yang maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa karena guru memberikan materi pelajaran masih memakai tata cara ceramah serta media yang digunakan terbatas pada media kuis (Nadhliroh et al., 2018). Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Cipayung 03 Pagi Jakarta Timur. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan media berupa buku ajar dan menggunakan metode ceramah. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis interaktif berbasis *classpoint*. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan (Ningrum, 2018; Pentury et al., 2021). Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif, bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu melatih kemampuan siswa (Ardiningsih, 2019; Virgiawan & Marlina, 2018). Kuis interaktif pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centaury, 2019). Salah satu komponen yang mendukung kegiatan belajar mengajar adalah kuis pembelajaran yang interaktif berbasis digital teknologi yaitu menggunakan aplikasi *classpoint*. Penggunaan aplikasi *classpoint* dalam pembelajaran tentu akan membantu proses jalannya pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya, aplikasi ini masih belum terbiasa

dimanfaatkan dengan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik karena masih menggunakan media kuis interaktif konvensional dan keterbatasan sarana dan prasarana.

Classpoint merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021). Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan *Powerpoint*. *Microsoft powerpoint* sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan *Microsoft Powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, background bervariasi, bisa disertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Bentuk aplikasi seperti ini tentu memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif (Rosi et al., 2022).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa kelayakan produk pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Safira, 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Dina & Syaputra, 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin yang dikembangkan diminati oleh peserta didik (Setiyo et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa dapat dikatakan bahwa media kuis interaktif berupa media yang sangat layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian mengenai kuis interaktif menggunakan aplikasi classpoint pada materi indahya keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk untuk menciptakan kuis interaktif menggunakan aplikasi classpoint pada pokok materi indahya keragaman di negeriku kelas IV dan menguji kelayakan kuis interaktif dan melihat respon siswa terhadap kuis interaktif.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Prosedur yang dijalankan pada penelitian ini adalah yaitu: *Define* meliputi menganalisis dan menentukan kebutuhan peserta didik seperti menentukan kompetensi dasar dan juga tujuan pembelajaran. Dengan begitu diketahui isi materi yang akan ditampilkan di dalam kuis interaktif yang dikembangkan. Tahap *Design* yaitu meliputi tahap merancang produk yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan seperti pemilihan dan penentuan media, penentuan format, dan desain pertama sebagai rancangan kuis interaktif. Tahap *Develop* meliputi tahap mengembangkan serta merevisi produk. Tahap *Disseminate* meliputi menyebarkan produk bahan ajar agar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan juga guru jika produk pengembangan menunjukkan hasil yang bagus dan juga konsisten.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, serta 7 orang siswa kelas IV SD. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, serta penyebaran angket. Angket digunakan untuk menghimpun hasil data penilaian dari para ahli dan subjek uji coba yaitu tanggapan peserta didik. Instrumen penelitian untuk respon siswa berupa kuesioner dirancang menggunakan skala 5 dengan kategori sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Nurafni et al., 2020). Instrumen berupa kuesioner untuk ahli materi pembelajaran, ahli

media, uji coba secara terbatas dan lapangan sebelum diberikan dan diisi harus divalidasi oleh dosen pembimbing. Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi, Ahli Media, Respon Peserta didik

Aspek Penilaian		
Ahli Materi	Ahli Media	Uji coba terbatas dan lapangan
Aspek Isi Materi	Aspek Tampilan Karakter soal	Aspek Keterarikan
Aspek Bahasa dan Tulisan	Aspek Aplikasi Classpoint	Aspek Bahasa
Aspek Manfaat		

Pada tahap proses validasi ahli, lembar yang berisi merupakan beberapa pertanyaan dengan skala likert. Masing-masing jawaban yang diperoleh diberi skor dengan kriteria, yang disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Aturan penskoran penggunaan skala

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Kurang Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Data kelayakan kuis interaktif merupakan data deskriptif persentase. Hasil yang didapat dari instrumen para ahli dan tanggapan peserta didik selanjutnya dihitung. Untuk menggambarkan persentase Hasil penelitian digunakan kriteria penilaian yang merupakan hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif menggunakan teori Sukardjo yang ditunjukkan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Perubahan Data Menjadi deskriptif

Skor	Interval Persentase	Kategori
$\bar{X} > 4,2$	81% - 100%	Sangat Layak
$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	61% - 80%	Layak
$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	41% - 60%	Cukup Layak
$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	21% - 40%	Kurang Layak
$\bar{X} \leq 1,8$	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media kuis interaktif dilakukan dengan menggunakan metode 4D dengan 4 tahapan penelitian. Adapun hasil dari tiap-tiap tahap penelitian adalah sebagai berikut: tahap pengembangan pertama yakni tahap define yang dilakukan untuk mengetahui pokok permasalahan dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini yaitu menganalisis dan menentukan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kuis interaktif. Terdapat 3 analisis pada tahapan ini yaitu analisis pendahuluan/awal, analisis peserta didik dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis pendahuluan/awal dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Cipayung 03 Pagi yaitu pengumpulan informasi mengenai peserta didik dimana terdapat kesalahan yang dialami peserta didik ketika saat mengerjakan kuis materi indahny keragaman di

negeriku. Hasil dari analisis awal yaitu sebagian siswa sulit memahami macam-macam rumah adat dan sulit memahami macam-macam senjata adat. Pada pemberian kuis terdapat kesenjangan, yaitu guru hanya menggunakan kuis yang terdapat di internet tanpa diolah, sehingga menjadi sebuah kuis interaktif yang mudah dipahami. Analisis pada peserta didik berguna dalam hal mengetahui karakter peserta didik pada saat mengerjakan kuis, hasil dari analisis yaitu karena sempat melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi, peserta didik belajar menggunakan platform yang digunakan sekolah yaitu google classroom dan google meet melalui smartphone setiap siswa. Jadi, bisa dipastikan bahwa siswa terbiasa mengoperasikan smarphone yang mereka gunakan. Terakhir adalah analisis pada spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk lebih mengkerucutkan isi materi yang akan ditampilkan di dalam produk berupa kuis interaktif yang dikembangkan agar relevan dengan KD (Kompetensi Dasar) dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis spesifikasi adalah merancang indikator serta tujuan pembelajaran IPS pokok materi indahna keragaman di negeriku yang meliputi berbagai macam contoh rumah adat dari setiap provinsi, contoh-contoh senjata adat dari setiap provinsi, dan contoh-contoh agama yang dianut oleh masyarakat Indonesia.

Tahap pengembangan kedua yakni tahap desain yang dilakukan dengan mendesain produk yang nantinya dikembangkan berbentuk kuis interaktif. Terdapat 3 proses yang dijalankan seperti pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Pemilihan media menggunakan power point dalam membuat desain karena power point merupakan program aplikasi berbasis multimedia, yang berarti dapat menggunakan teks, audio dan visual secara bersamaan. Pemilihan format, yaitu pemilihan ukuran font hingga desain untuk tampilan produk ini. Proses terakhir yaitu membuat desain awal dengan mengumpulkan materi dan gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik dan membuat perancangan storyboard untuk menggambarkan tampilan secara sistematis. Desain awal ini nantinya akan melewati proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan. Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya harus melewati 3 proses di antaranya tim validasi ahli, uji produk secara terbatas dan lapangan. Hasil produk I masuk tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji produk secara terbatas diberikan kepada 7 peserta didik yang nomor absennya berada di nomor satu sampai tujuh dan uji produk secara lapangan dilakukan oleh 25 siswa lainnya yang memiliki prestasi beragam di kelas. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata hasil keseluruhan pada setiap aspeknya yaitu 93,33%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kuis interaktif berdasarkan kriteria yang ditetapkan, kelayakan konten kuis interaktif ini dikatakan "sangat layak". Sedangkan berdasarkan hasil ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata tiap aspeknya yaitu 98%. Angket tersebut berdasarkan kriteria yang ditetapkan, kelayakan tampilan kuis interaktif berada pada kategori "sangat layak". Revisi produk bahan ajar interaktif dilakukan setelah dinilai kelayakan dan diberi masukan terkait konten isi dan juga tampilan agar lebih baik lagi. Hasil dari revisi pada tahap ini yaitu produk II yang nantinya akan masuk kepada uji produk secara terbatas dan uji lapangan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap kegunaan kuis interaktif yang telah digunakan. Hasil yang didapat ditunjukkan pada [Tabel 4](#).

Berdasarkan pada [tabel 4](#) dapat dilihat bahwa tahap hasil uji coba terbatas didapat angka 81,78%, dari hasil ini membuktikan bahwa kuis interaktif mendapat respon kategori "sangat baik" dari 7 siswa yang nomor absennya berada di nomor satu sampai tujuh. Hasil uji coba lapangan diperoleh angka sebesar 84% dari 25 siswa yang memiliki prestasi beragam masuk ke dalam kategori "sangat baik". Dari kedua hasil uji coba tersebut diperoleh rata-rata 82,89%, berdasarkan kategori angka tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mendapat respon "sangat baik" setelah digunakan oleh peserta didik.

Tabel 4 Hasil Uji Produk Secara Terbatas dan Lapangan

No	Aspek	Uji Coba		Kategori
		Terbatas (7siswa)	Lapangan (25siswa)	
1	Ketertarikan	85,71%	89,60%	Sangat Baik
2	Bahasa	77,85%	78,40%	
3	Rata-rata	81,78%	84%	
		82.89 %		

Tahap keempat yakni tahap penyebara. Tahapan ini sampai pada proses produksi terakhir. Produk pengembangan mendapatkan hasil yang baik dari ahli dan mendapat kategori serta komentar positif. Pada proses penyebaran dilakukan proses pengemasan, difusi dan adopsi. Setelah produk dinilai dan diberikan saran oleh para ahli dan telah mendapat respon dari siswa, selanjutnya masuk kepada bagian revisi. Berdasarkan hasil pemaparan penilaian dari ahli, produk sudah mendapatkan kategori sangat layak dari segi konten/isi dan kategori sangat layak dari segi tampilan. Saran dan masukan dari ahli materi pada aspek materi yaitu harus diperbaiki mengenai urutan soal, definisi, dan kedalaman materi pada rumah adat seperti definisi rumah adat dan penyesuaian materi pada soal dengan kurikulum yang berlaku. Aspek bahasa dan tulisan yang harus diperbaiki yaitu bahasa harus lebih disesuaikan lagi dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

Saran dan masukan dari ahli media secara keseluruhan media sudah baik, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Namun, ada beberapa hal yang menjadi catatan agar media dapat diperbaiki dan lebih maksimal pada konsep-konsep yang kurang tepat dan memperbaiki tampilan visual agar lebih jelas dan menarik. Pada penyajian kuis interaktif dibuat banyak menggunakan gambar dan juga animasi pada slide kuis yang membuat siswa bertambah semangat dan antusias dalam mengerjakan kuis yang sangat membantu siswa untuk memahami isi soal yang ada di dalam kuis tersebut. Berdasarkan masukan dan saran tersebut, maka revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan materi pembelajaran. Tampilan aplikasi sesudah direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan masukan ahli media pembelajaran. Selanjutnya respon dari peserta didik menunjukkan hasil positif yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Siswa telah memberi tanggapan secara jujur dan juga memberi beberapa masukan seperti sudah bagus dan termotivasi, membantu dalam mengerjakan soal, dan memperbaiki tampilannya. Adapun tampilan media setelah dilakukan revisi disajikan pada [Gambar 1](#).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuis interaktif menggunakan aplikasi classpoint materi indahnya keragaman di negeriku kelas IV dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Adanya kuis interaktif akan membuat proses evaluasi lebih mudah dan menarik. Dengan mengadaptasi kuis interaktif yang populer, selain dapat menjadi daya tarik bagi pengguna juga dapat memudahkan pengguna dalam memainkannya karena sudah mengetahui aturan mainnya (Ardiningsih, 2019; Mohammad & Prima, 2021). Pemilihan media kuis interaktif hendaknya memperhatikan beberapa prinsip yaitu, kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media kuis; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, familiaritas media kuis, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media kuis yang akan dipilih, dan sejumlah media kuis dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran (Rahmi et al., 2019; Setiawan & Anam, 2021; Triatmaja et al., 2021).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi

Media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan dapat membangun minat belajar siswa, sehingga secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Triatmaja et al., 2021). Dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi terhadap pembuatan kuis interaktif, guru hendaknya memerhatikan perkembangan peserta didik, sehingga tercipta situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa (Putri, 2021). Media pembelajaran kuis interaktif ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran daring karena dalam proses pembelajaran daring siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada. Media kuis interaktif dengan menggunakan *classpoint* dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan *powerpoint*. Selain itu, aplikasi *classpoint* memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif. *Classpoint* merupakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar-mengajar serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *word cloud*, *slide drawing*, mode kompetisi, dan masih banyak lagi (Jeklin, 2021; Rosi et al., 2022).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa kelayakan produk pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Safira, 2022). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Dina & Syaputra, 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media kuis interaktif pilihan ganda bahasa Mandarin yang dikembangkan diminati oleh peserta didik (Setiyo et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa dapat dikatakan bahwa media kuis interaktif merupakan media yang sangat layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media kuis interaktif menggunakan aplikasi *classpoint* pokok materi indahna keragaman di negeriku kelas IV dinyatakan valid untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hasil ini dapat dilihat dari review ahli materi dan ahli media serta dari tanggapan siswa pada uji produk secara terbatas dan lapangan yang menunjukkan hasil sangat layak.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>.
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i2.28260>.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>.
- Budiono, H., & Subiyantoro, H. (2018). Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Gotong Royong, Toleransi dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 15(1), 63–71. <https://doi.org/10.29100/insp.v15i1.414.g341>.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggul. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>.
- Darim, A. (2020). Manajemen Perilaku Organisasi dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Kompeten. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 22–40. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29>.
- Darma, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Hasil Belajar IPS Menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Dina, R. A., & Syaputra, D. (2021). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *Jurnal Istorica*, 5(2), 60–67. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/124>.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(1), 1044–1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36681>.
- Jeklin, A. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–23. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105/85>.
- Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., & Gunawan, I. (2019). Budaya Sekolah dan Etika Profesi: Pengukuran Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Sekolah dengan Pendekatan Soft System Methodology. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(3), 090–097. <https://doi.org/10.17977/um027v2i32019p90>.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Mohammad, M. M., & Prima, M. S. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>.

- Nadhliroh, I., Prasetyaningtyas, F. D., & Artikel, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25877>.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>.
- Oktaviarini, N., & Jadmiko, R. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis IPS dalam Penerapan Character Project Citizen (CPC) Berbasis Outdoor Study (Studi pada Siswa Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar). *Jurnal Inventa*, 2(2), 26–36. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.2.a1646>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.109-114>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Putri, L. R. (2021). Persepsi Pemberian Kuis Interaktif sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Jurnal Medika Hutama*, 03(01), 1462–1467. <https://jurnalmedikahutama.com/index.php/JMH/article/download/298/202>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter*, 1(1), 1–8. <https://www.researchgate.net/profile/Safitri-Ratri/publication/334162861>.
- Rosi, R. A. U., Riki, C., & Habibie, A. (2022). perancangan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di Kelas X SMA Plus Nurul Ilmi Cibalong. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 397–404. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1003>.
- Safira, F. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 17(15), 1–6. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/16961>.
- Setiawan, M. A., & Anam, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Kuis Interaktif Online Menggunakan Metode Fisher Yates Berbasis Android. *Computer and Application Jurnal*, 4(1). <https://doi.org/10.51804/ucaiaj.v4i1.47-52>.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176>.
- Setiyo, S. A., Anggraeni, A., Supriatnaningsih, R., & Marsuki, R. R. (2021). Pengembangan

- Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v4i1.32575>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Triatmaja, A. K., Wahyuni, M. E., Setyanto, B. N., Sudarma, R. T., & Oktavian, W. F. (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.45-51>.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/JTP1803.1>.
- Virgiawan, D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. <https://doi.org/10.22342/jpm.12.1.5094.29-42>.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>.