



CONSILIUM : Journal Education and Counseling

P-ISSN :[2775-9465]

E-ISSN :[2776-1223]

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME QUIZIZZ
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN
TIK KELAS VI DI SD NEGERI 1 DAWUHAN**

¹Niken Pundri Selvianda, ²Arico Ayani Suparto, ³Dyan Yuliana

¹²³STKIP PGRI SITUBONDO

Email Corespondensi: caca13rico@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan memberikan intervensi pilihan kepada guru mengenai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi dan di SD Negeri 1 Dawuhan. Pengembangan media pembelajaran menggunakan prinsip Kuis, yaitu (1) Perencanaan (2) Desain dan (3) pengembangan. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menjadikan SD Negeri 1 Dawuhan sebagai subjek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara dengan salah satu guru TIK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran teks eksplanasi biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Biasanya guru juga menggunakan media pembelajaran berupa tayangan power point dan video. Maka, dengan hal itu kami menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi mendapat respon baik dari guru dan peserta didik di SD Negeri 1 Dawuhan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Quizizz.*

Abstract

This study aims to provide selected interventions to teachers regarding interactive learning media in delivering material using applications and at SD Negeri 1 Dawuhan. The development of learning media uses the Quiz principle, namely (1) Planning (2) Design and (3) development. A qualitative approach is used in this study by making SD Negeri 1 Dawuhan the subject of research. Research data were obtained through observation and interview techniques with one of the ICT teachers. The results of the study indicate that in learning explanatory texts, lectures, questions and answers, and discussions are usually used. Usually teachers also use learning media in the form of power point and video displays. So, with that we use the Quizizz application as an evaluation media to get a good response from teachers and students at SD Negeri 1 Dawuhan.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Quizizz.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses mengubah perilaku dan memperluas pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik dapat menjadi pembelajar yang lebih aktif. Dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang menentukan nilai peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran diukur dari minat peserta didik dalam belajar dan peningkatan keterampilannya. kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia. Khusus di sektor pendidikan, perubahan yang terlihat pada perkembangan *game quizizz* adalah kegiatan belajar mengajar.

Hal ini yang menjadikan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas tidak hanya bergantung pada ruang kelas dan dapat dilakukan dimana saja secara *Online*. berbagai aplikasi kuis *online* dapat di akses oleh guru dan peserta didik, salah satu yang digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game quizizz*, sehingga situasi ini menjadi tantangan besar bagi seorang pendidik, karena dalam kondisi seperti ini pendidik dituntut untuk bisa mengolah, mendesain dalam media pembelajaran (*media online*) sedemikian rupa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam suatu proses minat belajar peserta didik. Selain kemajuan teknologi, saat ini banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet. dikelas VI SD Negeri 1 Dawuhan Situbondo, media pembelajaran masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran TIK. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2024 dengan sampel penelitian sebanyak 15 peserta didik di Kelas VI SD Negeri 1 Dawuhan. Minat belajar bagi pendidik merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memahami dan mengenali minat belajar peserta didik untuk menyediakan kurikulum yang tepat dan meningkatkan minat belajar. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang membuat mereka senang dan tertarik. Pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik. Strategi mengajar yang tepat, seperti memperhatikan rasa ingin tahu peserta didik dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, juga sangat penting untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik dan observasi di sekolah, permasalahan yang sering dijumpai di SD negeri 1 Dawuhan kelas VI yaitu minat belajar peserta didik dalam peningkatan *skill* proses pembelajaran TIK secara berlangsung. terlihat dari kurangnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran karena ada rasa jenuh dan kurang semangat. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang relavan dengan konteks peserta didik, guna mendorong proses

pembelajaran yang efektif, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan memfasilitasi keberhasilan pembelajaran dalam materi yang telah di berikan. Peserta didik di tuntut untuk mengerjakan Kuis dari pendidik yang berdampak pada minat belajar siswa dan peningkatan *skill*.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, diperlukan pendidikan yang lebih berkualitas untuk mengembangkan produk *Game Quizizz* dalam lingkungan pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi. Semua individu yang terlibat dalam pendidikan harus memberikan kontribusi terbaiknya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, Dewan Guru SDN 1 dawuhan mengajak peserta didik untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran berbasis *Quizizz*, untuk pencapaian *skill* dan minat belajar peserta didik. media pembelajaran *game quizizz* tersebut terdapat elemen lucu seperti meme, avatar, gamification yang membuat peserta didik semangat dalam belajar Kuis, permainan, Evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memberikan peserta didik dalam peningkatan *skill* serta membantu minat belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan *skill* serta meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses secara *online*, meskipun memerlukan koneksi internet.

Permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 1 Dawuhan terkait media pembelajaran ialah kurangnya fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran, sehingga menghambat proses media belajar mengajar, minimnya pelatihan guru yang sering kali tidak terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik, keterbatasan sumber daya yang sering kali tidak memiliki cukup media pembelajaran serta berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Dari masalah yang dipaparkan diatas maka, diadakan penggunaan media *quizizz* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan media pembelajaran *Quizizz*. Pengembangan media pembelajaran kuis bermanfaat bagi peserta didik kelas VI. Imbaulah kelas untuk berperan serta secara aktif di dalam dan di luar kelas. Media ini sesuai dengan indikator partisipasi aktif, memastikan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif, percaya diri bertanya dan menjawab pertanyaan kepada guru, serta mencapai hasil yang memuaskan saat mengikuti kuis. Dari uraian diatas, dengan kondisi sekolah dimana sebagian peserta didik memiliki minat belajar rendah, peningkatan *skill* peserta didik, dan dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran TIK Kelas VI di SD Negeri 1 Dawuhan.

Mettode Penelitian

Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengertian metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk pembuatan dan pengembangan suatu produk serta menguji keefektifannya, seperti metode pembelajaran (Hardiansyah, 2023). Dari definisi ini, penelitian R&D dapat diringkas dalam dua kata: produk dan efektivitas. Oleh karena itu, penelitian ini diartikan sebagai suatu proses atau langkah menuju pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi (Cindy Nababan et al., 2023).

Penelitian dan pengembangan (R&D) dipilih sebagai metode penelitian karena merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang kelayakannya telah diverifikasi melalui verifikasi ahli. Produk yang kami kembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan kuis. Karena pengembangan media pembelajaran dihadapi dalam pembelajaran TIK di Kelas VI SD Negeri 1 Dawuhan Kabupaten Situbondo, maka pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Alur penelitian mengenai penerapan *game quizizz* dalam suatu pembelajaran melibatkan beberapa tahap, yaitu: Pengumpulan Data, Implementasi, Analisis Hasil, Pengembangan Bahan Ajar, Evaluasi, Pembelajaran Berbasis *Game*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi, prestasi, dan pemahaman peserta didik, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Permasalahan yang diambil dalam beberapa kajian empiris tentang *game quizizz* yaitu :

1. Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik

Penelitian oleh (Salsabila dan Rosy) menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik, terutama dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar.

2. Minat Belajar Peserta Didik

Penelitian oleh (Faizah, E.N) menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar.

3. Minat Belajar Teknologi

Penelitian oleh (Citra dan Rosy) Penggunaan kuis terbukti meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran teknologi khususnya pembelajaran TIK di SD Negeri 1 Dawuhan.

4. Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Penelitian oleh (Al mawaddahh) *Quizizz* telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran TIK melalui daring di sekolah dasar.

5. Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz

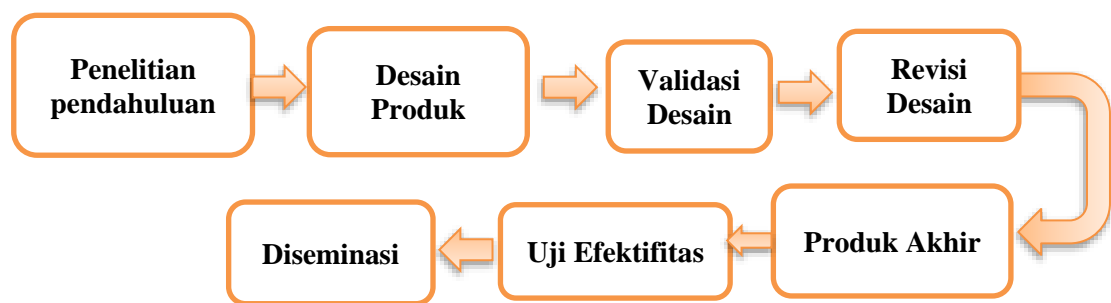
Penelitian oleh (Destri S. Sitorus dan Tri N.B Santoso) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis Game dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan permasalahan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai konteks pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Game Quizizz ini menggunakan model Pengembangan *Research and Development* (R&D) dapat dibagi menjadi beberapa tahapan yang sistematis.

Berikut adalah langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut (Borg and Gall, 1983 : dalam jurnal Ayuni Dwi Pangesti, 2019) yaitu :



Gambar 3.2 Metode Penelitian dan Pengembangan (Borg and Gall, 1983 : dalam jurnal Ayuni Dwi Pangesti, 2019)

\ Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan menvalidasi produk media pembelajaran berbasis Game Quizizz yang dipadukan dengan pendekatan *game edukasi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik memecahkan masalah selama kelas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Perkembangan (R&D) dan subjek penelitian ini dilakukan pada guru dan peserta didik SD Negeri 1 Dawuhan Kelas VI. Pada pembelajaran dengan materi informatika, peneliti meneliti sekolah yang telah melakukan beberapa tes validasi produk yang dilakukan ahli media yaitu dosen STKIP PGRI Situbondo, dan validasi ahli materi informatika yaitu guru wali kelas VI di SD Negeri 1 Dawuhan, lalu di uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil penelitian tentang penggunaan aplikasi *quizizz* menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Beberapa temuan utama dari penelitian yang relevan diantaranya yaitu; Pengaruh

Signifikasikan, Perbedaan Minat Belajar, Interaktivitas, dan Evaluasi. Dalam keseluruhan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui interaktivitas dan peningkatan skill yang ditawarkannya.

Desain pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model R&D (*Research and Development*), model ini bukan hanya cocok digunakan pada pengembangan dan teknologi saja, melainkan juga dapat digunakan untuk memilih materi dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Model R&D (*Research and Development*), memiliki gambaran umum tentang desain pengembangan penelitian (R&D) untuk *game quizizz* berdasarkan beberapa sumber yaitu; Tahap Definisi, Tahap Desain, Tahap Pengembangan, Tahap Penerapan, serta evaluasi minat belajar peserta didik untuk memastikan efektivitas penggunaan *game quizizz*.

Pengembangan media interaktif berbasis game Quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran TIK kelas VI. Berikut adalah hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan media interaktif berbasis game Quizizz.

1. Pengembangan media interaktif berbasis game Quizizz memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor validasi ahli media sebesar 91% dan skor validasi ahli materi sebesar 94%.
2. Media interaktif berbasis game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan peningkatan rata-rata skor pre-test ke post-test sebesar 5,38%.
3. Respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis game Quizizz sangat positif, dengan rata-rata skor angket respon peserta didik sebesar 93% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyajian data, proses analisis dan pengembangan data, analisis data dan pembahasan terkait penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan kuis di SD Negeri 1 Dawuhan. Kesimpulan yang dapat diambil dari hal ini adalah sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif *Quizizz* dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Daftar Pustaka

- Assyauqi, M. I. (N.D.). *Model Pengembangan Borg And Gall*.
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz Pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.47134/Biology.V1i2.1960>

- Fitriana, N. (2023a). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/Action.V3i1.1982>
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa Man 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.59584/Jundikma.V2i2.21>
- Hidayat, R. R., & Sari, Y. S. (2023). *Belajar Asyik Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur*. 3(2).
- Irfan, M., & Diana, A. U. (2024). *Pembelajaran Matematika Statistik Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) Di Kelas V Sdn 1 Tamanwinangun*. 09.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.7344>
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Penilaian Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Journal On Education*, 5(4), 14636–14643. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i4.2521>
- Khotijah, S., Razaqi, R., & Suparto, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Padamatapelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Tkj Smk Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-202*. 1(2).
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i1.396>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Selvianda, N. P. (2024a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa Dan Desain Sistem Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 66.

