



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK

Anyan<sup>1</sup>, \*Antonius Edy Setyawan<sup>2</sup>, & Desi Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

email: [anyanright@gmail.com](mailto:anyanright@gmail.com)<sup>1</sup>, [edysetyawan.200286@gmail.com](mailto:edysetyawan.200286@gmail.com)<sup>2</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 10 Maret 2024

Revisi : 16 April 2024

Diterima : 01 Mei 2024

#### Kata Kunci:

*Pengembangan, Media Interaktif, Quizizz, Motivasi, Siswa SMK*

#### Keywords:

*Development, Interactive Media, Quizizz, Motivation, Vocational High School Students*

#### Korespondensi:

**Antonius Edy Setyawan**

STKIP Persada Khatulistiwa

Email:

[edysetyawan.200286@gmail.com](mailto:edysetyawan.200286@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research & development* (R&D), dengan responden sebanyak 30 siswa SMK kelas X. Tahap pengembangan yang dilakukan adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sedangkan alat pengumpulan data adalah lembar angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 90,15% dengan kategori sangat valid. Pada tahap implementasi media pembelajaran diketahui bahwa motivasi belajar siswa SMK meningkat dari hasil rata-rata pre-test 66,12% dan post-tes 71,5%, sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 5,38%. Dari hasil angket respon siswa diperoleh rata-rata sebesar 75% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* di SMK dapat dikatakan sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMK.

### ABSTRACT

*This research aims to develop Quizizz-based interactive learning media to increase learning motivation of vocational high school students. This research uses the research & development (R&D) method, with 30 students. The development stages carried out are analysis, design, development, implementation, and evaluation. While the data collection tools are questionnaire sheets and documentation. The results showed that at the development stage of quizizz-based interactive learning media, feasibility testing was carried out by material experts and media experts. Based on the results of the feasibility test from media experts, an average score of 93.3% was obtained in the very valid category, while the results of the feasibility test from material experts obtained an average score of 90.15% in the very valid category. At the implementation stage of the learning media, it is known that the learning motivation of vocational students has increased from the average pre-test of 66.12% and post-test of 71.5%, resulting in an increase in student learning motivation by 5.38%. From the results of the student response questionnaire, an average of 75% was obtained in the good category. Based on the results of the development research that has been carried out, it can be concluded that the development of quizizz-based interactive learning media in vocational schools can be said to be very feasible to use and able to increase the learning motivation of vocational high school students.*

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 membawa dampak besar terhadap semua sektor kehidupan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi suatu kebutuhan yang vital oleh masyarakat. Ini dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik Indonesia yang menyebutkan bahwa dari tahun 2014 hingga 2018, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh penduduk di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat. Proporsi penduduk yang menggunakan ponsel terus meningkat hingga mencapai 62,41% pada tahun 2018.

Dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi, salah satu sektor yang mengalami perubahan karena revolusi industri adalah sektor pendidikan. Dimana dalam sektor pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Seperti proses interaksi guru dan siswa, yang awalnya hanya berbasis tatap muka, kini bisa bervariasi dengan pemanfaatan jaringan internet. Bukan hanya itu, proses evaluasi yang biasanya menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan soal-soal pada kertas kini bisa menggunakan smartphone ataupun komputer.

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya (Nurgiansah, 2020). Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Menurut Elihami & Syadid (2018), pendidikan juga merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik dimasa depan. Perkembangan teknologi yang begitu pesat perlu dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan.

SMK merupakan jenjang pendidikan formal di tingkat menengah. SMK memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga

menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang tertentu. Peserta didik dapat memilih bidang keahlian yang diminati di SMK. Kurikulum SMK dibuat agar peserta didik siap untuk langsung bekerja di dunia kerja. Dengan masa studi sekitar tiga atau empat tahun, lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

Selain itu, dengan pesatnya perkembangan teknologi, kini media pembelajaran semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya media cetak, seperti buku paket, LKS, majalah, modul dan buku siswa lainnya. Kini media pembelajaran berbasis *game edukasi*, komputer, *android* sering digunakan, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Menurut Tibahary & Muliana, (2018) model pembelajaran yang kreatif dan inovatif tentu sangat perlu dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Apapun penghambat terjadinya *transfer of knowledge* harus diminimalisir, termasuk hal-hal yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik, monoton sehingga membosankan (Ferlianti et al., 2022).

Terciptanya media yang bervariasi serta banyaknya pembaharuan dari media, itu dikarenakan media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Sudjana mengatakan, proses kegiatan pembelajaran hendaknya bukan semata proses komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru kepada siswa, melainkan juga diberikan suatu kegiatan serta media yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mereka. (Firmansyah, 2021)

Penjelasan diatas, dimana pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menjadikan alternatif pembelajaran lebih interaktif serta media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian, meningkatkan rasa kengintahuan yang dapat menyebabkan siswa berpikir, dan daya tarik yang berubah-ubah, yang mana semua itu menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, dengan menggunakan salah satu aplikasi pendidikan yaitu media pembelajaran Quizizz.

Quizizz merupakan suatu platform media pembelajaran online yang dapat dikembangkan

sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi, dimana didalamnya dapat memuat materi serta kuis yang bisa diakses melalui smartphone maupun komputer.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz ini perlu dilakukan mengingat konten-kontennya perlu diperkaya oleh para pendidik untuk nanti dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam bahasan berikut ini akan dideskripsikan mengenai apa itu Quizizz, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi peserta didik 4.0 (Humairoh, 2020).

Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan disekolah, khususnya di SMKS Budi Luhur Sintang, berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan pembelajaran informatika di kelas X, diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung guru tidak banyak memanfaatkan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media yaitu media power point dalam penyampaian materi, serta metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, siswa tidak ada buku pegangan atau sumber belajar lainnya, serta kurangnya fasilitas pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran, sehingga pada saat pembelajaran, terkesan hanya berpusat pada guru tanpa adanya interaksi atau feedback dari siswa, dampaknya yaitu siswa merasa bosan dan tidak lagi fokus pada pembelajaran, kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga proses penyampaian materi tidak berjalan dengan baik.

Selain itu, menurut hasil wawancara bersama guru kelas X khususnya mata pelajaran informatika, narasumber mengkonfirmasi bahwa memang tidak sering menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada saat pembelajaran, narasumber juga mengatakan bahwa kesusahan memilih media yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran, dan untuk kurikulum Merdeka itu sendiri masih sulit untuk menentukan sumber belajar.

Dengan penjabaran permasalahan diatas, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa“ di sekolah SMKS Budi Luhur Sintang.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development implementation and evaluation*.

Peneliti memilih penelitian *Research and Development* (R&D) ini dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang juga akan diuji kelayakannya melalui validasi ahli. Adapun produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz.

Dimana pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh sebuah permasalahan yang ada pada saat pembelajaran Informatika dikelas X TJKT Budi Luhur Sintang, sehingga diharapkan dengan pengembangan ini dapat membantu guru dalam proses mengajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis quizizz dalam pembelajaran informatika kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang. Media ini divalidasi oleh para ahli di bidangnya dan diuji coba lapangan kepada siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Desain* *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini penjabaran dari masing-masing tahapan pengembangan penelitian dengan menggunakan model ADDIE:

### 1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan studi pendahuluan yang berkaitan dengan permasalahan atau kesenjangan yang muncul selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi lapangan, ditemukan bahwa siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang mengalami kesulitan belajar dan kurangnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang bersifat monoton.

Hasil wawancara kepada guru jurusan TJKT, siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang merupakan siswa yang aktif namun memiliki tingkat motivasi belajar yang beragam, yaitu siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran, dan cenderung sibuk mengobrol dengan temannya saat belajar. Siswa lebih semangat dan termotivasi apabila dihadirkan sebuah teknologi baru dalam proses pembelajaran yang menunjang tingkat motivasi belajarnya. Berdasarkan hasil observasi mengenai fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu ruang kelas, LCD, Proyektor, media yang sering digunakan oleh guru dikelas adalah Media Power Point. Penggunaan smartphone juga hampir semua siswa memiliki dan menggunakannya, oleh karena itu peneliti ingin siswa memanfaatkan smartphone dalam proses pembelajaran agar tumbuh motivasi dan semangat dalam belajar, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis quizz sangat menunjang untuk proses pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan telah dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Identifikasi	Kondisi Lapangan
1	Fasilitas Pembelajaran	1. Fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu ruang kelas, LCD, Proyektor. 2. Media yang sering digunakan oleh guru dikelas adalah <i>Media Power Point</i> .
2	Kondisi Guru	1. Guru perlu menghadirkan sebuah teknologi baru dalam proses pembelajaran yang menunjang tingkat motivasi belajarnya
3	Kondisi Siswa	1. Siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang merupakan siswa yang aktif namun memiliki tingkat motivasi belajar yang beragam. 2. Siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran, dan cenderung sibuk mengobrol dengan temannya saat belajar.
4	Karakteristik Pembelajaran TIK	1. Materi pembelajaran TIK merupakan salah satu materi pembelajaran yang disertai dengan praktikum. 2. Pembelajaran TIK memerlukan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar tumbuh motivasi dan semangat dalam belajar.
5	Pembelajaran di Kelas	1. Proses pembelajaran yang bersifat monoton.

## 2. Desain

Dalam tahap ini, peneliti melakukan desain terhadap media yang akan dikembangkan dan melakukan pengumpulan atau aset-aset baik itu gambar, audio, maupun video yang menunjang media pembelajaran berbasis quizziz. Tahapan ini penting dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan produk. Berikut materi pada desain produk:

### a) Mesin Pencarian Informasi Digital.

Mesin pencari web merupakan layanan komputer yang dibuat dan dipakai untuk melakukan pencarian data atau liputan yang tersimpan pada layanan www, ftp, publikasi milis dan lain lain. Dewasa ini mesin pencari yang telah terdapat antara lain:

#### 1. Google.

Informasi digital adalah informasi yang memanfaatkan media atau alat elektronik untuk mendapatkan dan menyampaikan suatu berita, data maupun informasi. Jenis-jenis informasi digital yang sering digunakan yaitu melalui email, chatting, aplikasi pertemuan daring (*zoom, google meet*) pembahasan lebih lanjut pada bab system komputasi sub bab *Google Drive*.

#### 2. Aplikasi Percakapan (Chating).

Chatting adalah kegiatan berkomunikasi dan berinteraksi melalui Internet. Dengan fitur ini, Anda dapat mengobrol dengan siapa saja kapan saja, di mana saja. Telegram, Messenger YAHOO, dan lain-lain adalah contoh penggunaan aplikasinya.

#### 3. Aplikasi Pertemuan Online.

Aplikasi pertemuan *online/teleconference* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengadakan suatu pertemuan atau komunikasi dimanapun dan kapanpun via internet yang tidak mengharuskan anda untuk bertemu langsung satu sama lain. Aneka aplikasi ini memungkinkan banyak tersedia di platform ponsel, desktop, maupun ios. Pembahasan lebih lanjut dibahas pada bab Jaringan Komputer Internet.

### b). Aplikasi Pengolah Kata.

Microsoft word merupakan salah satu perangkat lunak pengolah kata yang masih satu keluarga dengan Microsoft Office. Sejauh ini Microsoft word merupakan salah satu aplikasi

pengolah kata yang banyak digunakan di hampir semua bidang pekerjaan. Pada Microsoft word anda dapat membuat dokumen, baik dokumen formal maupun non formal dengan sangat mudah. Sebelum anda lebih jauh mempelajari tentang ms word terlebih dahulu anda harus mengetahui fitur-fitur dasar yang terdapat dalam workspace ms. Word 2013 digunakan pada system operasi windows.

Dengan adanya fitur-fitur tersebut anda bisa memanfaatkan diantaranya pada tab Home anda akan menjumpai ribbon font dan ribbon paragraph. Ribbon font berisi sekumpulan menu yang dapat anda gunakan untuk merubah dan memodifikasi tulisan, sedangkan pada ribbon paragraph terdapat sekumpulan menu yang dapat anda gunakan untuk mengatur tata letak, jarak dan penomoran pada paragraph.

Pada menu font terdapat beberapa menu dengan masing-masing fungsi, antara lain:

- a) Font digunakan untuk memilih jenis huruf yang akan anda gunakan.
- b) Font Size digunakan untuk menentukan ukuran huruf.
- c) Increase font size digunakan untuk memperbesar tulisan.
- d) Decrease font size digunakan untuk memperkecil.
- e) Change case digunakan untuk merubah font menjadi capital semua atau yang lainnya. Shortcut dapat menggunakan Shift+F3.
- f) Bold digunakan untuk menebalkan tulisan, shortcut yang digunakan CTRL+B.
- g) Italic digunakan untuk memiringkan tulisan, shortcut yang digunakan CTRL+I.
- h) Underline digunakan untuk memberikan garis bawah pada tulisan, shortcut yang digunakan CTRL+U.
- i) Subscript digunakan untuk pemformatan huruf yang ditulis lebih kecil dan terletak sedikit ke bawah.
- j) Superscript digunakan untuk pemformatan huruf yang ditulis lebih kecil dan terletak sedikit ke atas.
- k) Text effect dan typography digunakan untuk memberikan gaya dan efek tertentu pada tulisan yang anda buat.
- l) Text highlight color digunakan untuk memberikan warna latar tulisan yang anda buat.
- m) Font color digunakan untuk merubah warna pada text atau tulisan yang anda buat.

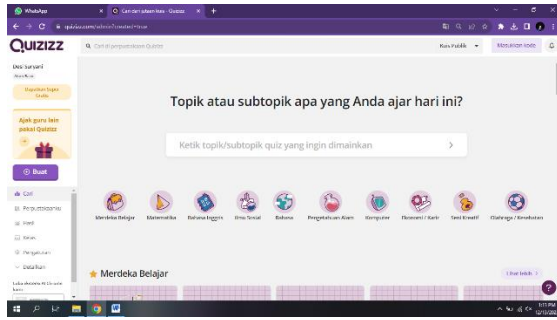
Menurut KKBI Paragraf adalah bagian bab dalam suatu karangan (biasanya mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru); alinea. Pada ms word menu paragraph terdapat berbagai menu dengan masing-masing fungsi yang berbeda, diantaranya:

- a) Bullets digunakan untuk memberikan tanda bullets pada kalimat paragraph yang anda buat.
- b) Numbering digunakan untuk memberikan nomor pada kalimat atau paragraph yang anda buat.
- c) Multilevel list digunakan untuk mmembuat daftar item dengan level yang berbeda-beda.
- d) Align Left digunakan untuk membuat posisi teks atau paragraph menjadi rata kiri.
- e) Center digunakan untuk membuat posisi teks atau paragraph menjadi rata tengah.
- f) Align Right digunakan untuk membuat posisi teks atau paragraph menjadi rata kanan.
- g) Justify digunakan untuk membuat posisi teks atau paragraph menjadi rata kanan kiri.
- h) Line and paragraph spacing digunakan untuk menentukan spasi atau jarak antar baris dalam satu paragraph maupun antar paragraf. Untuk menentukan spasi pada baris juga bias dilakukan dengan memilih line spacing options.
- i) Shading digunakan untuk memberi warna pada latar atau background tulisan yang anda buat.

### 3. Development (Pengembangan)

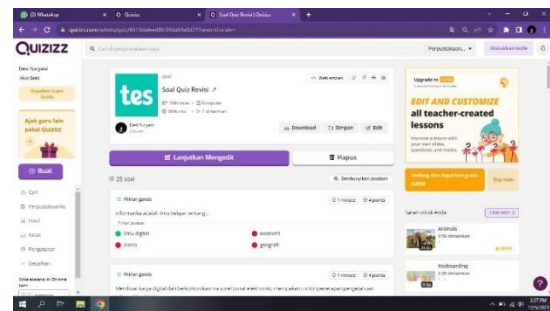
#### a. Mengembangkan Produk

Tahap pengembangan adalah tahapan dimana pengembang mulai membangun sebuah produk yaitu media pembelajaran berbasis quiziz, tahapan ini adalah tindak lanjut dari hasil desain yang telah dilakukan atau dihasilkan pada tahapan sebelumnya. Berikut hasil visualisasi media pembelajaran berbasis quiziz yang telah dikembangkan:



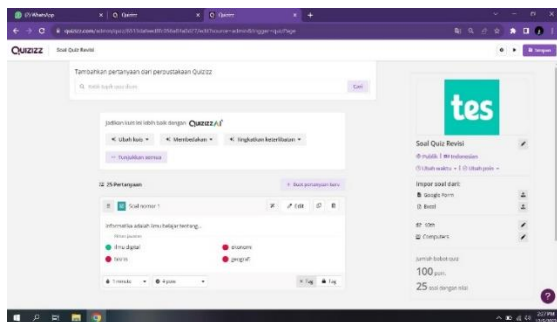
Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Ketika quizziz dijalankan pada perangkat yang digunakan oleh pengguna, tampilan pertama kali muncul saat loading aplikasi adalah menu untuk pilihan topik. Tampilan ini juga dilengkapi dengan beberapa pilihan menu salah satunya menu pilihan mata pelajaran.



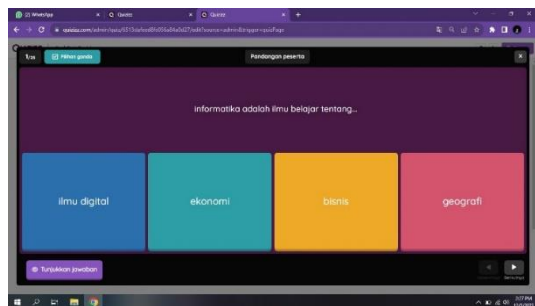
Gambar 2. Halaman Menu Soal Quizziz

Pada halaman menu ini akan menampilkan soal quiz yang sudah peneliti buat.



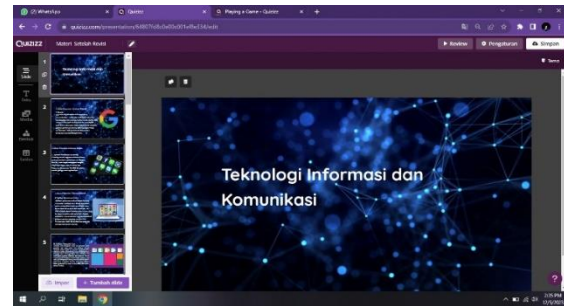
Gambar 3. Tampilan Menu Edit Quiziz

Pada menu ini, peneliti dapat menambah dan mengedit pertanyaan quizziz yang sudah dibuat.



Gambar 4. Tampilan Menu Pertanyaan Quiziz

Pada tampilan ini peneliti menyediakan beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang ada di dalam media.



Gambar 5. Tampilan Akhir

Tampilan ini merupakan bagian akhir dari aquizziz, yakni evaluasi. Pada halaman ini peneliti menyediakan materi yang menjadi kesimpulan dari semua aquizziz.

**b. Validasi Ahli**

1) Ahli Media

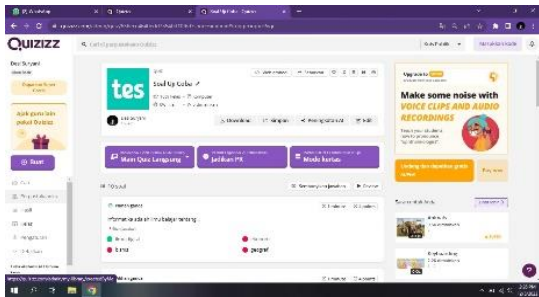
Validator ahli media merupakan validator yang melakukan validasi terhadap rekayasa perangkat lunak dan visualisasi tampilan dalam media pembelajaran berbasis quizziz, validator ahli media pada produk ini adalah Bapak Muhamad Rifai, M.Kom dosen Program Studi Pendidikan Komputer. Berikut hasil rekapitulasi penilaian validitas produk oleh ahli media dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

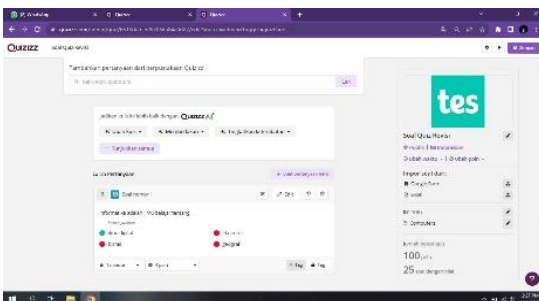
No	Aspek	Skor	Nilai (%)	Kategori
1	Desain Media	18	90	Sangat Valid
2	Format Media	18	90	Sangat Valid
	Bahasa	8	100	Sangat Valid
<b>Rata-rata seluruh aspek</b>				<b>93,3 (Sangat Valid)</b>
Saran	Perbaiki tampilan agar lebih menarik, gambar yang cukup disesuaikan, perbaiki teks yang masih tertutup gambar			

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media didapatkan skor penilaian persentase pada aspek Desain media mendapatkan nilai persentase 90 dengan kategori “sangat valid”, kemudian pada aspek Format Media mendapatkan hasil nilai persentase 90 dengan kategori “sangat valid”, dan pada aspek Bahasa mendapatkan nilai persentase 100 dengan kategori “sangat valid”. Kemudian dari hasil

rekapitulasi masing-masing aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata nilai dari keseluruhan aspek yaitu 93,3% dengan kategori keseluruhan “sangat valid”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Berikut tampilan sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 6. Tampilan sebelum direvisi



Gambar 7. Tampilan sesudah direvisi

2) Ahli Materi

Validator ahli materi merupakan validator yang melakukan validasi terhadap kelayakan materi dan penyajian isi materi dalam media pembelajaran berbasis quizziz, validator ahli materi pada produk ini adalah Bapak Novallinus Alfredho, S. Kom guru TJKT SMKS Budi Luhur Sintang. Berikut hasil rekapitulasi penilaian validitas produk oleh ahli materi dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Nilai (%)	Kategori
1	Kurikulum	19	95	Sangat valid
2	Materi	29	90	Sangat valid
3	Bahasa	16	100	Sangat valid
4	Evaluasi	6	75	
<b>Rata-rata seluruh aspek 90,15% (Sangat Valid)</b>				
Saran	Disarankan untuk mengurangi jumlah soal supaya penelitian bisa dijalankan dengan lebih cepat			

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan skor penilaian persentase pada aspek Kurikulum mendapatkan nilai persentase 94 dengan kategori “Sangat valid”, kemudian pada aspek materi mendapatkan hasil nilai persentase 90 dengan kategori “valid”, pada aspek Bahasa mendapatkan nilai persentase 100 dengan kategori “Sangat valid”, dan aspek evaluasi mendapatkan nilai persentase 75 dengan kategori “Sangat valid”. Kemudian dari hasil rekapitulasi masing-masing aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata nilai dari keseluruhan aspek yaitu 90,15% dengan kategori keseluruhan “Sangat valid”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi maka selanjutnya dilakukan implementasi atau penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran berbasis quizziz ini dilakukan di SMKS Budi Luhur Sintang, hasil implementasi media pembelajaran berbasis quizziz dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Pre-test Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Total Nilai		Rata-rata Nilai		%
		P+	P-	P+	P-	
1	Tekun dalam menghadapi tugas	283	117	9,43	3,9	66
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	189	61	6,3	2,03	69
3	Menunjukkan nilai	270	127	9	4,23	66
4	Senang bekerja mandiri	101	81	3,36	2,7	75
5	Cepat bosan pada tugas rutin	98	54	3,26	1,8	63
6	Dapat mempertahankan pendapat	167	61	5,56	2,03	63
7	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	73	70	2,43	2,33	59
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	148	98	4,93	3,26	68
<b>Rata-rata Hasil Angket Motivasi siswa Post-tes</b>						<b>66,12</b>

Hasil rekapitulasi nilai motivasi belajar siswa pada uji coba media pembelajaran

berbasis quizziz, menunjukkan hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator I didapatkan hasil persentase 66%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 2 didapatkan hasil persentase 69%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 3 didapatkan hasil persentase 66%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 4 didapatkan hasil persentase 75%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 5 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 6 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 7 didapatkan hasil persentase 59%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 8 didapatkan hasil persentase 68%.

No	Indikator	Total Nilai		Rata-rata Nilai		%
		P+	P-	P+	P-	
1	Tekun dalam menghadapi tugas	201	144	8,37	6	71
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	150	77	6,25	3,20	78
3	Menunjukkan nilai	201	146	8,37	6,08	72
4	Senang bekerja mandiri	51	71	2,12	2,95	63
5	Cepat bosan pada tugas rutin	71	51	2,95	2,12	63
6	Dapat mempertahankan pendapat	146	71	6,08	2,95	75
7	Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	73	71	3,04	2,95	75
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	101	81	3,36	2,7	75
<b>Rata-rata Hasil Angket Motivasi siswa Post-tes</b>						<b>71,5</b>

Hasil rekapitulasi nilai motivasi belajar siswa pada uji coba media pembelajaran berbasis quizziz, menunjukkan hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator I didapatkan hasil persentase 71%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 2 didapatkan hasil persentase

78%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 3 didapatkan hasil persentase 72%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 4 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 5 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 6 didapatkan hasil persentase 75%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 7 didapatkan hasil persentase 75%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 8 didapatkan hasil persentase 60%.

## 5. Evaluasi

Tahapan terakhir yang dilakukan oleh pengembang yaitu tahap evaluasi, hasil evaluasi yang didapatkan oleh peneliti bahwa hasil pengembangan media pembelajaran berbasis quizziz yang dikembangkan oleh pengembang berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh pengembang.

Hasil angket respon siswa diberikan kepada seluruh siswa kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang berkaitan dengan keterbacaan media dari sudut pandang siswa terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran interaktif berbasis quizziz. Berikut rekapitulasi hasil respon keterbacaan media oleh siswa:

No	Indikator	Nilai		Kategori
		Rata-Rata	%	
1	Menunjukkan minat belajar terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis quizziz	19,2	80	Baik
2	Menunjukkan kegunaan terhadap pembelajaran berbasis quizziz	8,4	70	Baik
3	Keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis quizziz	18,4	76	Baik
<b>Total Rata-Rata Respon Siswa</b>		<b>75,33</b>	<b>BAIK</b>	

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE ini telah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan berbasis ADDIE ini merupakan model yang sistematis dan sederhana. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti memperoleh data dan informasi kebutuhan pengguna terkait media pembelajaran berbasis quizziz dan analisis kebutuhan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran, analisis yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian oleh (Aini, 2019) bahwa pada tahapan analisis ini yang perlu dilakukan yaitu tahap analisis yang dijelaskan berfokus pada dua hal penting, kebutuhan pengguna terkait media pembelajaran berbasis Quizizz dan kebutuhan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Hasil analisis yang dilakukan didapatkan dari guru mata pelajaran informatika dan siswa dikelas X TJKT melalui wawancara. Hasil analisis kebutuhan pengguna baik dari segi guru maupun siswa, didapatkan permasalahan yang sering terjadi saat ini seperti: 1) Quizizz terutama fokus pada format kuis dan pertanyaan. Hal ini dapat membatasi kreativitas dalam penyampaian materi pembelajaran secara menyeluruh. Beberapa topik atau materi pembelajaran mungkin tidak dapat disajikan secara optimal dalam format kuis. 2) Terkadang, fokus pada format kuis dapat membuat siswa lebih berorientasi pada jawaban yang benar daripada pemahaman konsep secara mendalam. Ada kemungkinan siswa hanya belajar untuk mengingat jawaban daripada memahami materi dengan baik. 3) Guru mungkin merasa terbatas dalam variasi metode pengajaran yang dapat digunakan. Jika terlalu sering mengandalkan Quizizz, hal ini dapat mengurangi keberagaman cara mengajar yang dapat digunakan untuk menjangkau siswa dengan gaya belajar yang berbeda. 4) Quizizz cenderung menilai pengetahuan siswa melalui jawaban-jawaban singkat atau pilihan ganda. Namun, untuk pemahaman yang lebih mendalam, dibutuhkan metode penilaian yang lebih holistik yang mungkin tidak dapat diberikan oleh Quizizz. 5) Jika ada masalah dengan koneksi internet atau masalah teknis lainnya, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat terganggu, menghambat proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan desain dan pengumpulan data yang diperlukan baik itu keperluan media pembelajaran maupun keperluan materi, pada tahapan ini peneliti melakukan desain aset pengembangan media, penggunaan media sebagai acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis quizziz. Tahapan berikutnya setelah dilakukan desain media pembelajaran maka dilakukan pengembangan media sesuai dengan desain yang telah dibuat oleh peneliti, pada tahapan ini juga dilakukan validasi oleh ahli/pakar media dan materi. Validasi oleh ahli/pakar penting dilakukan guna untuk memperoleh penilaian kelayakan produk untuk diimplementasikan Produk media pembelajaran informatika berbasis quizziz ini telah disetujui oleh validator. Hasil validasi ahli/pakar media dengan skor rata-rata 93,3 % dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil dari validasi ahli/pakar materi dengan skor rata-rata 90,15% dengan kategori “Sangat Layak”.

Hafiyya & Hadi, (2023), mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis quiziz pada pembelajaran mempunyai potensi yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa memerlukan lingkungan belajar yang mampu merangsang semangat siswa untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis quiziz apat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rusdian (2021), bahwa pembelajaran dengan mengintegrasikan media quiziz mampu menumbuhkan sikap belajar yang baik, penelitian ini juga membuktikan bahwa dengan media pembelajaran berbasis quiziz motivasi belajar siswa sangat berpengaruh dalam ketercapaian pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa;

1. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, model pengembangan ADDIE ini dilakukan dengan lima langkah pengembangan yaitu analysis, desain, depeloment, implementation, evaluation. Tahap awal yang dilakukan oleh pengembang yaitu analisis, dalam tahap analisis ini pengembang

melakukan studi pendahuluan atau analisis kebutuhan baik materi maupun analisis keutuhan pengguna sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quiziz. Tahapan berikutnya setelah dilakukan analisis adalah desain, dalam tahapan desain ini peneliti melakukan pengumpulan aset-aset baik gambar, audio, video maupun teks materi maupun aset lainnya yang digunakan dalam pengembangan media.

Setelah dilakukan desain atau pengumpulan aset, maka langkah berikutnya adalah tahap pengembangan, dalam langkah ini pengembang melakukan proses pembuatan media dengan menggabungkan aset-aset yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan media pembelajaran interaktif. Pada tahap pengembangan ini juga dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 90,15% dengan kategori "Sangat Valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penilaian ahli media mendapatkan hasil rata-rata nilai 93,3% dengan kategori "Sangat Valid", dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan penilaian terhadap media maka langkah berikutnya adalah tahap implementasi, tahap ini adalah tahapan penerapan media kepada pengguna yaitu Siswa Kelas X TJKT SMKS Budi Luhur Sintang. Tahap implementasi ini dilakukan guna mengukur tingkat motivasi belajar siswa dan respon siswa terhadap media. Kemudian langkah berikutnya adalah langkah evaluasi, evaluasi dari seluruh tahap yang dilakukan yaitu motivasi belajar siswa yang baik dan konsisten serta respon siswa yang baik memberikan indikasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis quiziz sangat layak digunakan dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis quiziz hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 1 didapatkan hasil persentase 66%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 2 didapatkan hasil persentase 69%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 3 didapatkan hasil persentase 66%. Hasil

motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 4 didapatkan hasil persentase 75%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 5 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 6 didapatkan hasil persentase 63%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 7 didapatkan hasil persentase 59%. Hasil motivasi belajar siswa pada setiap indikator dengan hasil penilaian pada indikator 8 didapatkan hasil persentase 68%.

3. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis quiziz didapatkan hasil analisis respon siswa pada uji coba lapangan yaitu mendapatkan nilai setiap indikator angket yaitu pada indikator Menunjukkan minat belajar terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis quiziz mendapatkan skor 80%. Pada indikator Menunjukkan kegunaan terhadap pembelajaran berbasis quiziz mendapatkan skor 70%. Pada indikator Keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis quiziz mendapatkan skor 76%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* Vol.2, No.25.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami". *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Ferlianti, S., Nurbani, A. R., Rusdiana, D., & Rahma, I. (2022). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Tekanan Hidrostatik". *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 3(1), 2146-2157.
- Firmansyah, Ahmad Agung. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan".

- Undergraduate Thesis*: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hafiyya, Nidaan & Hadi, Muhamad Sofian. (2023). Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Education Game* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian masyarakat*. DOI:<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>
- Humairoh. (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nurgiansah, T. H. (2020). *Filsafat Pendidikan*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Rusdian, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 14–16.
- Tibahary & Muliana.(2018). “Model-Model Pembelajaran Inovatif”. *Scolae: Journal of Pedagogy*, Volume 1, Number 1, 2018: 54-64