

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA MATERI SIFAT – SIFAT CAHAYA IPA KELAS V SDN
KUTAMANEUH I**

Iis Karmilah¹, Misbah²

¹ Universitas Pelita Bangsa/Cibitung, Bekasi, Indonesia

² Universitas Pelita Bangsa/Cikarang, Bekasi, Indonesia

E-mail : karmilah0614@gmail.com¹, misbah.smi@pelitabangsa.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to develop and implement Quizizz-based learning media to increase the learning interest of 5th grade students of SD Kutamaneuh 1 on the material of light and its properties. Through a quantitative approach with a pre-experiment research design, this study involved students as research subjects. Data collection was carried out through a learning interest questionnaire before and after treatment and observation of student activity during learning. The results showed an increase in student interest in learning after the application of Quizizz learning media. This is indicated by an increase in the average score of students' interest in learning in the post- test compared to the pre-test. In addition, observations also showed an increase in student activity and participation during the learning process. Thus, it can be concluded that Quizizz learning media is effective in increasing students' interest in learning about light and its properties. This research is expected to contribute to the development of innovative learning media and attract students' interest in learning

Keywords: Module, Science, Flip Book, Learning Motivation

ABSTRAK

Kurangnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang minimal mendorong peneliti mengembangkan sebuah Modul IPA berbasis *Flip Book*. Penggunaan modul diperuntukkan bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi Sumber Energi. Sehingga penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk Modul IPA berbasis *Flip Book* dan mengetahui kelayakan serta keefektifitasan produk untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yaitu, Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk itu uji kevalidan dilakukan oleh tiga penialaian ahli yang berhasil mendapatkan skor rata-rata 94,6%. dengan kategori sangat layak. Modul dikategorikan sangat praktis dengan skor 92,55% dan dikategorikan sangat efektif dengan skor 95,2%. Modul IPA berbasis Flip Book sudah layak, praktis dan efektif digunakan untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan media yang inovatif dan efektif merupakan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan otivasi belajar siswa pada materi IPA.

Kata Kunci: Modul, IPA, Flip Book, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pemahaman dan eksplorasi fenomena alam merupakan bagian integral dari pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar. Melalui pemahaman yang mendalam tentang fenomena alam (Aningsih & Shalecha, 2023), siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu mereka terhadap dunia sekitar dan memahami konsep-konsep ilmiah secara praktis (Anggraini et al., 2023). Dengan memahami fenomena alam, siswa dapat mengaitkan teori-teori ilmiah dengan pengalaman nyata mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran IPA serta melatih Kecakapan hidup khususnya kecakapan hidup generik sangat penting dimiliki oleh individu. Kecakapan hidup generik akan membuat

Pembelajaran IPA tidak hanya memberikan pengetahuan ilmiah, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, pendidikan *karakter* dapat diajarkan dan di bantu dalam proses pembentukan watak dan nilai-nilai etik (Wati et al., 2022) melalui pembelajaran IPA, siswa dapat untuk mengembangkan sikap-sikap positif seperti rasa ingin tahu, ketekunan, keterampilan berpikir kritis, dan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan (Wahyutiar et al., 2022). Selain itu, pembelajaran IPA juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan fenomena alam, yang dapat membentuk sikap kepedulian dan rasa keterhubungan dengan lingkungan sekitar, pembelajaran IPA tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep ilmiah, tetapi juga membantu dalam membentuk karakter siswa yang tangguh dan bertanggung jawab

(Widyastika & Wahyuni, 2022).

Peran penting pembelajaran IPA tersebut belum dapat menyentuh pada keberhasilan siswa dalam mempelajari IPA di Sekolah, Tes PISA (Programme for International Student Assessment) adalah penilaian internasional tiga tahunan yang diselenggarakan oleh Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (*Organization for Economic Cooperation and Development* – OECD) untuk mengukur kemampuan anak-anak usia 15 tahun di bidang membaca, matematika dan sains. berdasarkan hasil peringkat PISA 2020, siswa di Indonesia masih lemah dalam prestasi belajar Hal tersebut di dukung pula dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, di SDN KUTAMANEUH 1 di kelas V, yang menunjukkan hasil belajar siswa di kelas tersebut masih banyak siswa yang masih di bawah nilai ketuntasan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memiliki ide untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru. yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Quizizz. yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien serta mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk peserta didik. (Andriani et al., 2023),

B. METODE PENELITIAN

Model desain penelitian pada pengembangan media pembelajaran quizizz ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) sebagai salah satu upaya merancang media

pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang model dan pengembangannya lebih lengkap

daripada model 4D (Endang Mulyatiningsih, 2013:189).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran quizizz. Adapun langkah- langkah pada media pembelajaran model pengembangan *ADDIE*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Kelayakan media pembelajaran IPA berbasis *Quizizz* diperoleh dari hasil validasi ahlimedia dan ahli materi dengan perhitungan menggunakan rumus persamaan, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

P : Persentase yang dicari

Σ : Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

Σx_1 : Jumlah skor maksimal secara keseluruhan 100%: Konstanta

Tabel 4.2 Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Subyek Uji Coba

Persentase	Keterangan
90 % - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Belum valid
0% - 20%	Sangat belum valid

Berikut data-data skor yaitu skor

angket (*posttest*) motivasi belajar, skor angket (*posttest*) kelompok eksperimen pada kelas V pada mata pelajaran IPA materi Sifat – Sifat Cahaya . Tabel data adalah sebagai berikut:

	Fre que ncy	Perc ent	Valid Percent	Cumulativ ePercent
Valid	70. 00	3	7.1	7.1
	75. 00	13	31.0	38.1
	80. 00	14	33.3	71.4
	85. 00	8	19.0	90.5
	90. 00	3	7.1	97.6
	95. 00	1	2.4	100. 0
Total	42	10	100.0	

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa *Frekuensi* nilai skor *Posttest* Soal *hasil belajarkelompok eksperimen* adalah skor nilai 70 sebanyak 3 (7.1 %) siswa, nilai 75 sebanyak 13 (31.0%) siswa, nilai 80 sebanyak 14 (33.3 %) siswa, nilai 85sebanyak 8 (19.0%) siswa, nilai 90sebanyak 3 (7.1 %) siswa, nilai 95 sebanyak1 (2.4 %) siswa, total 42 (100%) siswa. Pada table 4.15 menunjukkan nilai mean adalah 79 nilai, nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah95.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di SDN Kutamaneuh 1 tentang pengembangan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa materi

cahaya dan sifat – sifatnya IPA kelas V SDN Kutamaneuh 1 di peroleh kesimpulan sebagai berikut : Pengembangan media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa materi cahaya dan sifat – sifatnya IPA Kelas V menggunakan model ADIIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

Kevalidan media quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa materi cahaya dan sifat-sifatnya IPA Kelas V di ketahui setelah uji validasi, kevalidan di gunakan sebagai acuan sebelum media di lakukan uji coba, proses untuk mengetahui kevalidan adalah dengan menguji validasi. Uji validasi di lakukan oleh 3 validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator bahasa. Hasil presentase validasi materi di peroleh nilai rata – rata 90% . hasil presentase validator materi rata – rata 94%. Sedangkan hasil presentase validator media 100%. Dari ketiga hasil dari validasi tersebut media quizizz di kategorikan sangat valid atau sangat layak untuk di gunakan media quizizz sudah sudah di perbaiki sesuai saran ahli. Keefektifan media untuk meningkatkan minat belajar quizizz materi cahaya dan sifat – sifatnya IPA kelas V SDN Kutamaneuh 1. Analisis respon siswa di ukur dengan menggunakan angket minat belajar terhadap penggunaan media quizizz, hasil presentase pada uji coba kelompok kecil di peroleh nilai rata – rata 98,6%, dan uji coba lapangan diperoleh 99%, lalu respon dari guru wali kelas menunjukkan nilai rata – rata 92%, pengembangan media quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa materi cahaya dan sifat – sifatnya IPA Kelas V SDN Kutamaneuh 1 termasuk mendapatkan predikat sangat efektif.

Dari kesimpulan di atas dapat di nyatakan bahwa media pembelajaran quizizz dinyatakan

layak di gunakan untuk pembelajaran IPA materi Cahaya dan sifat – sifat cahaya IPA kelas V dengan hasil penilaian kelayakan dan efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, V. N. (2020). *PRINSIP- PRINSIP TEORI BEBAN KOGNITIF DALAM MERANCANG MEDIAPEMBELAJARAN MATEMATIKA*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216896368> Alfares,
- Y. J., & Murwonugroho, W. (2021). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITYUNTUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA ANAK*.<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237797918>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:247248783>
- Dwiputri, F. A., Kurniawati, F., & Febriyanti, N. (2022). Pengelolaan Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:247248783>

- olar.org/CorpusID:2479
04036
- Elok, E. L., & Sugiati. (2023).
Pembelajaran
Kooperatif Tipe Jigsaw
Dalam Meningkatkan
Prestasi Belajar
Pendidikan Agama Islam
Siswa Sekolah Dasar
Negeri 1 Dengkol
Singosari Malang. *Jurnal
Mu'allim*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267477220>
- Fadhilah, N. F., & Mukhlis, A. M. A.
(2023). Pengaruh
Disiplin Belajar dan
Interaksi Teman Sebaya
Terhadap Hasil Belajar
Siswa. *EDUKATIF :
JURNAL ILMU
PENDIDIKAN*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259582435>
- Fadilah, L. (2019). *Pengembangan
media pembelajaran
berbasis website IPA
materi gaya dan gerak
untuk meningkatkan
hasil belajar siswa kelas
IV MI IMAMI Kepanjen*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216565797>
- Pgsd, P., Universitas, F., & Bangsa, P.
(2023). *Pengembangan Media
Pembelajaran*. 7(3).