

Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI

*Juhaeni¹, Nayli Okta Dwi Pratiwi², Rara Luthfiyah³, Safaruddin⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

⁴ Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia

*email: juhaeni@uinsby.ac.id (Correspondensi Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 21 Desember 2022

Revisi Akhir: 07 Januari 2023

Disetujui: 30 Januari 2023

Terbit: 28 Februari 2023

Kata Kunci:

Media pembelajaran;

E - Learning;

Media Pembelajaran Quizizz.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika kelas 5. Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, hal itu tentu berpengaruh di semua bidang tak terkecuali dunia pendidikan. Oleh karena Untuk melihat keefektifan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil analisis siswa saat mengerjakan soal di quizizz. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dengan kategori sangat baik dan ahli media dengan kategori sangat baik. Dilihat dari hasil percobaan, menunjukan bahwa aplikasi quizizz ini sangat baik dan interaktif digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Khususnya mata pelajaran matematika yang dianggap sulit. Dengan adanya aplikasi ini dapat merubah perspektif siswa tentang mata pelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Teknologi mengalami perkembangan di berbagai bidang, tak terkecuali dunia pendidikan. oleh karena itu, agar tidak gagal berteknologi diperlukan pengembangan dalam proses belajar mengajar. Karena pembelajaran menjadi sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan Ainiyah & Roisatul, (2022) proses pembelajaran didesain oleh guru pada dasarnya untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. harapannya jika siswa mudah memahami pelajar sehingga dapat meraih prestasi dan unggul di setiap pembelajaran yang dipelajari. Tetapi disini seorang pendidik memiliki peran penting dalam mewujudkan pembelajaran yang mudah, sehingga diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di setiap mapel. Salah satu mapel yang harus diperhatikan adalah matematika.

Mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang ada dalam sebuah kurikulum di setiap sekolah. Pelajaran matematika perlu diajarkan karena melatih keterampilan siswa, seperti membantu dalam pemecahan masalah, mampu bersikap dan berpikir kritis, dan menciptakan kreativitas peserta didik, karena tanpa belajar matematika, dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran lain akan sulit terselesaikan di kehidupan sehari-hari. Namun sekarang ini ilmu matematika dianggap oleh sebagian peserta didik mata pelajaran yang sulit, karena tidak ada modifikasi media menarik yang digunakan untuk merubah mindset peserta didik tentang ilmu matematika Agustina & Rusmana, (2019)

Salah satu faktor di era sekarang yang harus diperhatikan yaitu meningkatkan kualitas peserta didik dengan penerapan teknologi dalam media pembelajaran Muhson, (2010) Tetapi saat menggunakan teknologi juga perlu pemilihan yang tepat dan sesuai untuk mendorong keaktifan peserta didik di kelas. Dengan demikian, salah satu cara yang diterapkan untuk

memotivasi siswa agar tertarik dengan pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan efisien. Media pembelajaran e-learning muncul untuk mempermudah guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran e-learning merupakan sistem pembelajaran elektronik, sebagai bentuk perkembangan teknologi yang diterapkan di dunia pendidikan. Contohnya seperti website, game, quiz, ppt, slide, video dll. Dengan adanya media e-learning pembelajaran diharapkan akan lebih menarik dan tidak monoton. Sehingga untuk mewujudkan pembelajaran berbasis e-learning seorang pendidik diharuskan untuk bisa menggunakan media teknologi Widya Susanti et al., (2021)

E-Learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan TIK, teknologi informasi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran tanpa terhalang jarak dan waktu Hartanto, (2016) Sebelum melakukan pembelajaran elektronik (E-Learning) ada syarat-syarat yang harus dipenuhi, antara lain : a) kegiatan pembelajaran menggunakan pemanfaatan jaringan, b) ketersediaan dukungan saat proses pembelajaran, c) ketersediaan tutor untuk mempermudah penggunaan, d) terdapat lembaga yang mengelola dan menyelenggarakan belajar elektronik, e) menggunakan media internet dan komputer dengan baik untuk hal-hal positif, f) ada evaluasi untuk melihat perkembangan proses belajar peserta didik Hartanto, (2016)

Oleh karena itu, seorang pendidik harus membuat media pembelajaran yang interaktif seperti aplikasi online, karena seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang pesat. Banyak media aplikasi berbasis online yang dapat dimanfaatkan pendidik, salah satunya adalah aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz adalah salah satu aplikasi yang dapat membantu guru membuat quiz, game atau penugasan yang didalamnya terdapat fitur menarik yang sudah disediakan. Seperti halnya dengan ilmu matematika yang dianggap sulit dan membosankan, aplikasi ini bisa menjadi solusi untuk merubah mindset peserta didik tentang ilmu matematika Handayani et al., (2022)

Melalui media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik peserta didik untuk bisa aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik juga dapat memperbaiki pencapaian dalam pembelajaran matematika di kelas. Sehingga kami tertarik meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran e learning menggunakan aplikasi quizizz mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sd/mi untuk mendukung proses pembelajaran di era modern agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien dan meningkatkan semangat belajar siswa terutama di mata pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian *Research and Development* ini merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06 Desember 2022. Adapun responden dalam penelitian ini terdapat 15 siswa kelas 5 SD. Untuk menguji produk ini, guru memberikan tugas kepada siswa yang akan dikerjakan di rumah. Dikarenakan, pihak sekolah belum memberikan izin kepada siswa untuk membawa hp ataupun laptop Ainiyah & Roisatul, (2022).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) Nurfadhilah et al., (2021). Model ADDIE ini merupakan model yang efektif untuk digunakan. Selain itu, model ADDIE juga memiliki kerangka kerja umum yang terstruktur dengan baik dalam setiap tahapannya.

Tahapan model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yaitu yang pertama adalah tahapan *analysis*. Tahapan ini berisi tentang deskripsi siswa, menganalisis kemampuan siswa, dan menganalisis

kemampuan yang harus dicapai siswa. Tahapan yang kedua yaitu tahapan *design*. Tahapan ini berisi tentang bahan ajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan yang ketiga yaitu tahapan *development*. Tahapan ini merupakan pembuatan rencana pembelajaran dengan memodifikasi modul ajar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan membuat latihan soal dengan menggunakan quizizz. Tahapan yang empat yaitu tahapan *implementation*. Tahapan ini, pendidik akan mengeksplorasi pemahaman siswa dalam pembelajaran dan siswa akan diberikan latihan soal berupa quiz. Tahapan yang terakhir adalah tahapan *evaluation*. Tahapan ini, guru akan mengetahui jumlah tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penggunaan aplikasi quizizz, dapat dibuktikan bahwa aplikasi ini membantu siswa selama proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai yang didapat siswa setelah mengerjakan soal di aplikasi quizizz. Hampir semua Siswa memperoleh nilai diatas rata-rata dan merasa senang saat mengerjakan soal karena didukung oleh filter – filter yang menarik sehingga siswa tidak bosan dalam mengerjakan soal.

Penelitian ini dilaksanakan untuk siswa kelas 5 SD/MI pada mata pelajaran matematika semester ganjil. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis IT melalui aplikasi Quizizz. Model pengembangan ini yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). 5 tahapan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Langkah awal dalam tahapan ini yaitu melakukan analisis pengembangan media pembelajaran bahan ajar dalam tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika semester 1 kelas 5 SD/MI, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Dalam analisis ini harus mengetahui karakteristik siswa. Dengan adanya karakteristik ini siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berkenaan dalam pembelajaran, siswa memiliki kemampuan berpikir dalam pembelajaran, dan bentuk bahan ajar untuk siswa sangat diperlukan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Tahapan ini menganalisis materi dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan ini adalah agar materi sesuai dengan yang guru ajarkan kepada siswa tersebut. Selain itu, menganalisis tujuan pembelajaran juga merupakan tahapan yang sangat diperlukan yang berguna untuk mengetahui dan menentukan kemampuan yang perlu dimiliki siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai bahan ajar pembelajaran Cahyadi, (2019). Berikut analisis sesuai data:

- a. Analisis siswa. Jumlah yang mengerjakan terdapat 15 siswa. Laki-laki terdapat 5 anak, dan perempuan ada 10 anak. Usia anak tersebut sekitar 10-11 tahun.
 - b. Analisis kemampuan siswa. Siswa mampu memahami materi tentang operasi hitung campuran, bilangan desimal, persen, bilangan bulat, satuan waktu, dan mampu mengukur jarak, waktu, kecepatan.
 - b. Analisis kemampuan rata-rata yang dimiliki siswa. Hasil ketuntasan pembelajaran siswa mendapatkan minimal 86% dari hasil pengerjaan quiz dan angka tertinggi mencapai 100%. Dilihat sesuai data pengerjaan jumlah siswa, memiliki rata-rata 90%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa mampu memahami materi yang telah diajarkan Mustaji and Angko, (2013).
- ### 2. *Design* (perancangan)

Dalam tahapan ini, mengacu empat unsur penting yaitu peserta didik / siswa, tujuan metode, dan evaluasi. Untuk merancang pembelajaran terdapat 3 kegiatan, yaitu materi yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa dan memberikan kompetensi setiap materi untuk mengetahui pemahaman peserta didik, strategi pembelajaran, dan bentuk, metode asesmen, evaluasi Tegeh & Kirna, (2013) .

Materi yang digunakan sesuai RPP guru, *powerpoint*, dan buku pelajaran matematika kelas 5 SD/MI semester ganjil yaitu tentang operasi hitung campuran, bilangan desimal, persen, bilangan bulat, satuan waktu, dan mengukur jarak, waktu, kecepatan. Dalam pembelajaran, guru akan menjelaskan materi setiap pertemuan dan di akhir materi, guru akan memberikan evaluasi berupa latihan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pada akhir sesi, guru dan siswa akan berdiskusi tentang persoalan yang belum dimengerti **Mustaji and Angko**, (2013).

3. *Development* (pengembangan)

Langkah pengembangan ini, berisi tentang kegiatan pembelajaran dan memodifikasi bahan yang akan diajarkan. Dalam menyusun tahapan ini harus sesuai kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka memilih materi yang akan diajarkan harus sesuai. Peneliti membuat media pembelajaran dari *powerpoint* dan memberikan latihan melalui aplikasi *quizizz*. Pada saat menyusun materi mencakup beberapa aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, dan aspek strategi pembelajaran. Aspek tersebut harus benar-benar diperhatikan dalam menyusun bahan materi yang akan diajarkan **Andi Rustandi & Rismayanti**, (2021).

4. *Implementation* (implementasi)

Tahapan ini yaitu untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar/ materi yang sudah diajarkan di kelas. Materi bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan yang disampaikan pada saat pembelajaran dikelas. Setelah materi dijelaskan, guru memberikan bentuk evaluasi kepada siswa dalam bentuk quiz. Dengan hal tersebut, guru bisa memastikan dengan benar bahwa siswa dapat memahami penjelasan dan mengetahui kemampuan siswa menjadi meningkat. Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba berbasis IT menggunakan aplikasi *quizizz*. Sesuai data yang peneliti uji kan, terdapat 15 siswa yang mengerjakan quiz. Berdasarkan data, siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda **Cahyadi**, (2019).

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahapan ini merupakan langkah akhir di mana proses yang sudah dilakukan adalah untuk memberikan nilai dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran. Dalam tahapan ini, guru akan mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selain itu, dengan adanya evaluasi ini guru memberikan soal agar mampu meningkatkan kemampuan dalam diri siswa **Kurnia et al.**, (2019). Berdasarkan data penilaian siswa jumlah rata-rata nilai 80-86 diperoleh 2 siswa, 87-93 sebanyak 6 siswa, dan 94-100 terdapat 7 siswa. Total siswa semuanya terdapat 15 siswa. Dari hasil tersebut diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan yang sedang dan tinggi.

Sebuah produksi hasil pengembangan dapat diketahui tingkat kevalidan melalui kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. kevalidan media *quizizz* disusun peneliti berupa angket. Berikut pemaparan hasil dari tahap validasi yang dilakukan oleh tim validator atau tim ahli, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media.

No	Indikator	Penilaian	Kategori
1.	Keefektifan dalam penggunaan	4	Baik
2.	Usabilitas (mudah digunakan)	4	Baik
3.	Kemenarikan benda	5	Sangat baik
4.	Komunikatif	4	Baik
5.	Kreatif inovatif	5	Sangat baik
6.	Pemilihan jenis huruf	4	Baik
7.	Kesesuaian dengan materi	5	Sangat baik
Total		31	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media diatas dapat diketahui pencapaian hasil validasi ahli media berkategori sangat baik. Dengan demikian media yang dikembangkan

oleh peneliti sudah layak digunakan dan cukup baik. Kemudian pencapaian pada tiap indikator dapat diuraikan sebagai berikut:

- Pada indikator keefektifan dalam penggunaan dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai 4 dengan kategori baik, hal ini dapat diartikan bahwa media quizizz memang efektif digunakan sebagai media pembelajaran di semua mata peta pelajaran, terutama matematika.
- Pada indikator usabilitas (mudah digunakan) dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai 4 dengan kategori baik, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran quizizz ini mudah digunakan disemua jenis jenjang.
- Pada indikator kemenarikan benda dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, hal ini dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran quizizz memang menarik digunakan.
- Pada indikator komunikatif dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 4 dengan kategori baik, hal ini dibuktikan bahwa saat menggunakan aplikasi quizizz ini menumbuhkan interaksi yang baik.
- Pada indikator kreatif dan inovatif dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, pencapaian ini menunjukkan penggunaan media ini sangat kreatif dan inovatif digunakan.
- Kesesuaian dengan materi dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, karena menunjukan bahwa media yang dikembangkan dan materi sudah sangat sesuai.

Tabel 2.Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Penilaian	Kategori
1.	Kesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran	5	Sangat baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
4.	Aktualitas materi yang disajikan	5	Sangat baik
5.	Materi mudah untuk di pahami	5	Sangat baik
Total		25	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi diatas diketahui pencapaian hasil validasi sangat baik. Dengan demikian ahli materi yang diujikan sudah sesuai dan layak untuk digunakan, kemudian pencapaian pada tiap indikator dapat diuraikan dari hasil ahli materi sebagai berikut:

- Pada indikator Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini dapat diartikan bahwa materi yang disampaikan sudah sesuai dengan KD.
- Pada indikator Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, pencapaian ini dapat diartikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan indikator.
- Pada indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, pencapaian ini dapat diartikan bahwa materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Pada indikator Aktualitas materi yang disajikan dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, pencapaian ini dapat diartikan bahwa materi yang disampaikan juga sudah nyata dan sesuai.
- Pada indikator Materi mudah untuk dipahami dari hasil validasi ahli media memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat baik, pencapaian ini dapat diartikan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami.

Dari hasil kedua analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-learning menggunakan aplikasi quizizz ini cukup berpengaruh untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli materi maupun media, dilihat dari berbagai indikator dan aspek memang sudah layak digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran E-Learning menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika kelas 5 di SD/MI.

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Di kelas 5 SD/MI

No	Indikator	Kategori	
		Ya	Tidak
1.	Media quizizz mudah digunakan	√	
2.	Variasi pada media quizizz bagus	√	
3.	Desain media quizizz menarik	√	
4.	Materi media quizizz mudah dipahami	√	
5.	Media quizizz sudah sesuai dengan materi	√	
6.	Media quizizz menumbuhkan motivasi belajar	√	

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat tanggapan siswa tentang aplikasi quizizz diketahui hampir semua siswa mengkategorikan aplikasi ini sangat baik, dengan demikian media yang dikembangkan mendapat tanggapan yang cukup memuaskan dari siswa. Kemudian pencapaian pada tiap indikator dapat diuraikan dari hasil validasi ahli media sebagai berikut:

- Pada indikator Media quizizz mudah digunakan dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai media quizizz ini sangat mudah digunakan oleh siswa.
- Pada indikator Variasi pada media quizizz bagus dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai penggunaan media ini cukup bervariasi dan fitur yang banyak.
- Pada indikator desain media quizizz menarik dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai media yang menarik karena dapat di desain sebgus mungkin untuk siswa agar tidak bosan saat pembelajaran.
- Pada indikator Materi media quizizz mudah dipahami dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai media yang mudah dipahami oleh siswa.
- Pada indikator Media quizizz sudah sesuai dengan materi dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai media yang dikembangkan dengan materi sudah sesuai dan mendapat tanggapan baik dari siswa.
- Pada indikator Media quizizz menumbuhkan motivasi belajar dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase “ya”, pencapaian ini dapat diartikan sebagai media ini mendapat tanggapan oleh siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Kemudian dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan uji coba keefektifan pengembangan media pembelajaran e-learning menggunakan aplikasi quizizz, dengan memberikan kuis kepada siswa. Hasil perolehan rata-rata nilai siswa mata pelajaran matematika kelas 5 sd/mi menggunakan aplikasi quizizz, antara lain sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil rekap penilaian siswa

Jumlah Nilai	Banyaknya Siswa
71-80	5
81-90	4

91-100	13
Total siswa	22

Berdasarkan hasil rekap nilai rata-rata siswa diatas dapat diartikan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa dapat mengerjakan mata pelajaran matematika dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal. Sehingga penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran memang diperlukan agar kegiatan belajar lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Dampaknya pada siswa yaitu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan aplikasi quizizz sebagai Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang harus ada dalam proses pembelajaran, kata media asalnya dari bahasa latin “medius” yang menurut bahasa berarti “tengah”, menurut bangsa arab media merupakan pengantar sebuah pesan dari seseorang yang mengirim sebuah pesan. Menurut **Iswari**, (2017) media merupakan alat yang sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar dan mengajar. menurut AECT (79) mendefinisikan media sebagai alat transmisi untuk bertukar informasi **Maulinisa & Anrada**, (2021). menurut yusufhadi miarso media dijadikan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan berupa pikiran, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mendorong proses belajar mengajar. Dari uraian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar apa yang pendidik sampaikan mudah difahami oleh peserta didik sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan **Nurrita**, (2018)

Pada dasarnya media digunakan untuk berkomunikasi saat proses belajar mengajar, adapun fungsi media pembelajaran antara lain (Ii, 2012) : a). fungsi edukasi media komunikasi, yakni setiap komunikasi mengajarkan pendidikan yang berpengaruh di masa mendatang, b). fungsi sosial media komunikasi, yakni media komunikasi memberikan informasi yang aktual dan memberikan pengalaman baru, c). fungsi ekonomis media komunikasi, yakni dengan memiliki komunikasi yang baik akan membawa ke dunia industri, d). fungsi politis media komunikasi, membantu dalam proses pembangunan dan materi, e). fungsi seni dan budaya media komunikasi, dalam proses pengembangan seni dan budaya bisa melalui komunikasi yang baik dengan sesama **Tafonao**, (2018).

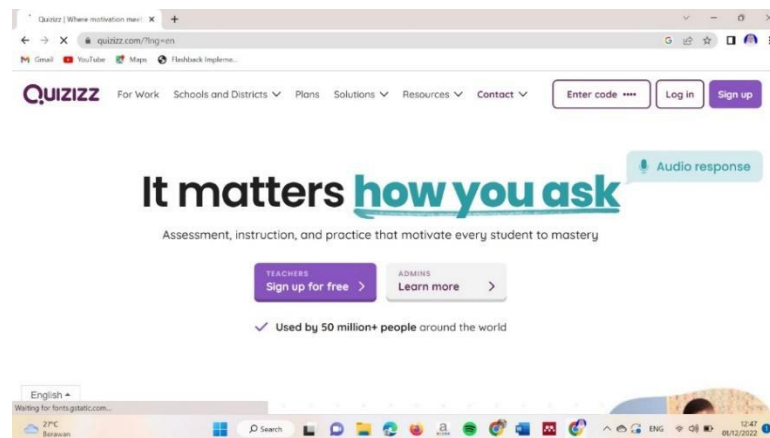
Jadi dengan menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dapat membantu peserta didik dan pendidik selama proses belajar berlangsung. Sehingga, proses belajar mengajar lebih efisien dan efektif untuk mewujudkan tujuan dan mutu pendidikan nasional. Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, tentang pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab **UD RI RI No. 41**, (2003) Dengan adanya perkembangan teknologi mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media yang sesuai kebutuhan. Pendidik dapat menggunakan media yang menarik untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang diberikan **Anggraini**, (2018). menurut Nasution manfaat media pembelajaran antara lain: selama proses belajar agar lebih menarik untuk menumbuhkan semangat siswa, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, metode lebih bervariasi agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat lebih aktif, tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik **Nurrita**, (2018); **Rohani**, (2019); **Pusvietasari**, (2015).

Penggunaan Aplikasi quizizz merupakan aplikasi yang dibuat untuk menumbuhkan semangat belajar siswa berupa game atau quiz. Di Dalam aplikasi ini membantu pendidik dalam membuat soal quiz yang diberikan untuk mengetes kemampuan peserta didik dan dapat dilakukan secara jarak jauh tanpa terhalang jarak dan waktu. keuntungan menggunakan aplikasi ini memudahkan pendidik untuk melakukan penilaian kemampuan siswa secara jarak jauh, saat menggunakan aplikasi juga tidak perlu download terlebih

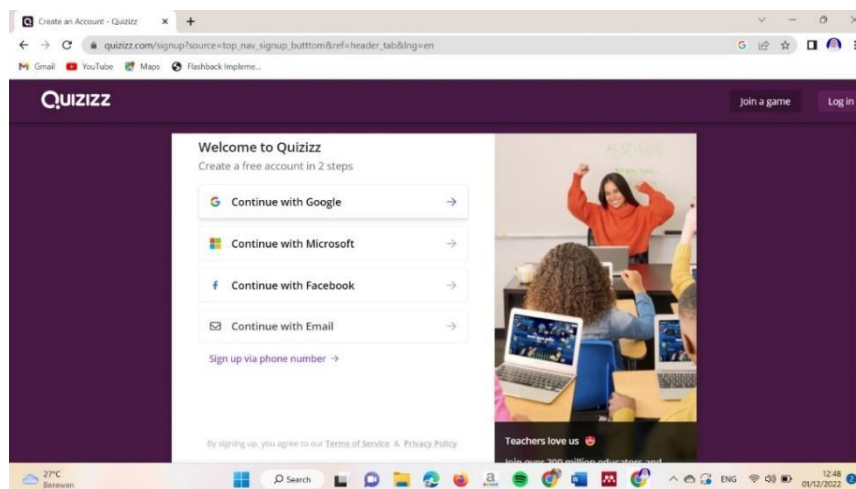
dahulu karena berbasis web, peserta didik cukup masuk menggunakan link yang diberikan oleh pendidik Salam et al., (2022)

Aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena memiliki fitur yang menarik dan kelebihan yang banyak sebagai bahan evaluasi proses pembelajaran selama di ruang kelas. Tetapi ada juga fitur lain seperti pekerjaan rumah yang dapat digunakan media belajar sambil bermain dirumah, karena permainan game yang ada di aplikasi quizizz ini cukup menarik, kreatif, dan inovatif untuk menumbuhkan semangat dalam belajar Aini, (2019)

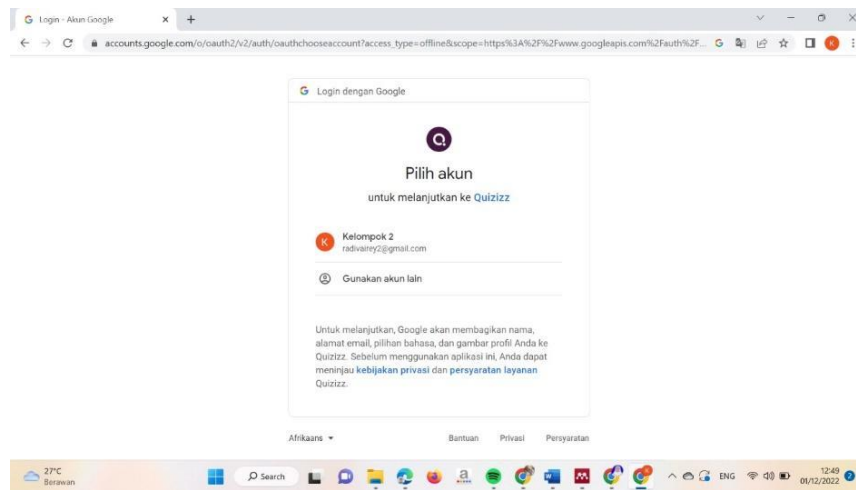
Berikut adalah cara mengoperasikan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut Salsabila et al., (2020):



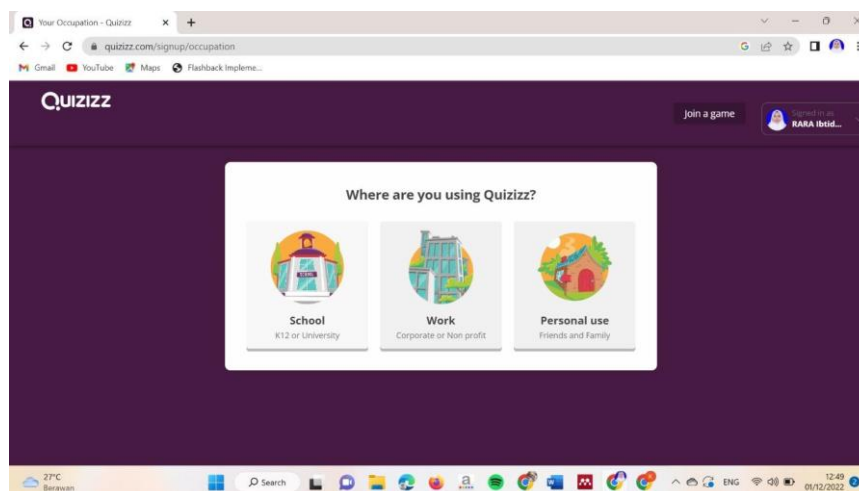
Gambar 1. Login di www.quizizz.com



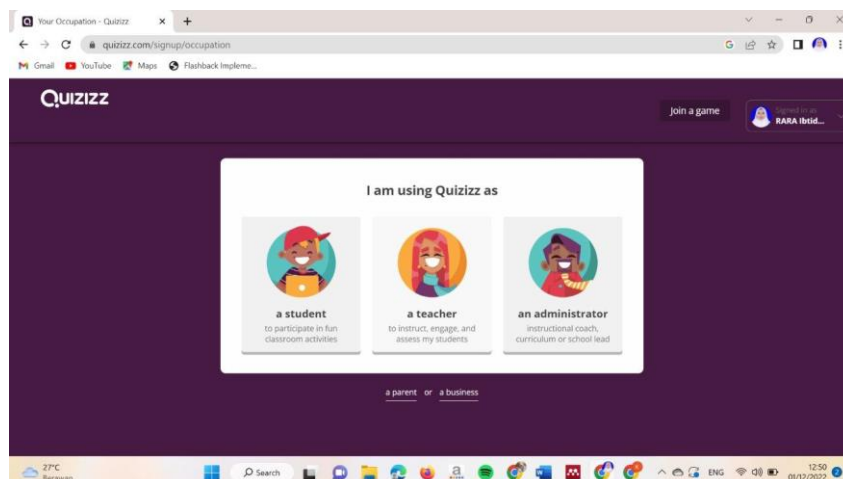
Gambar 2. Agar lebih mudah login menggunakan google email



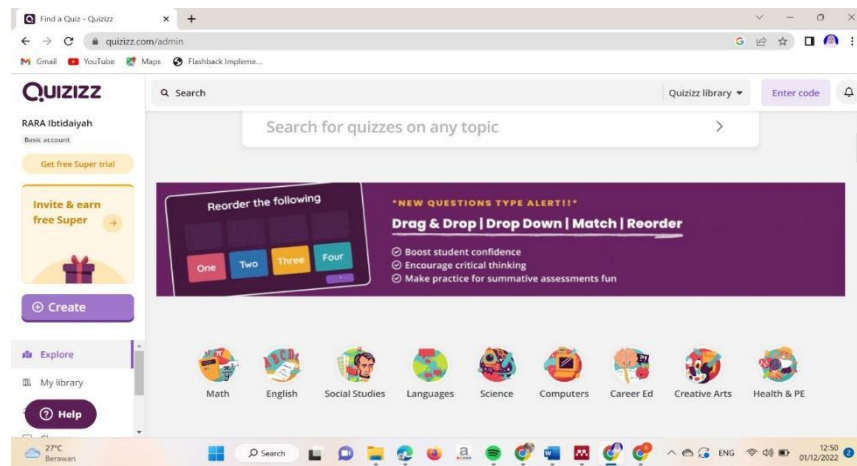
Gambar 3. Pilih email



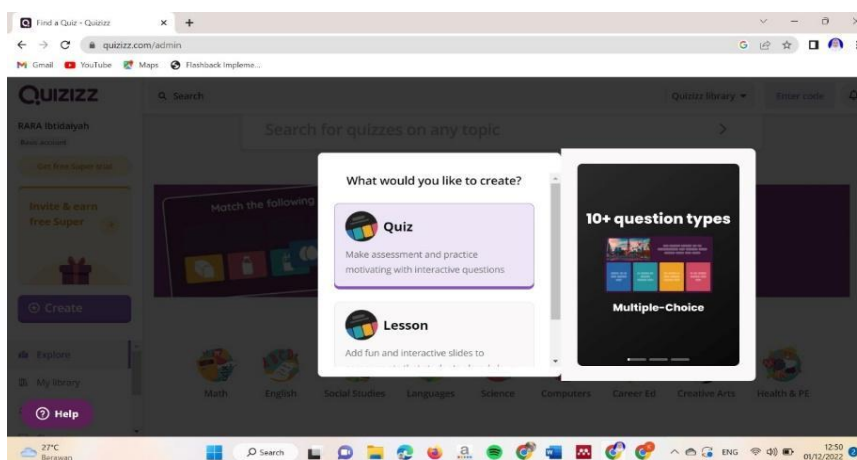
Gambar 4. Pilih pengguna quiz



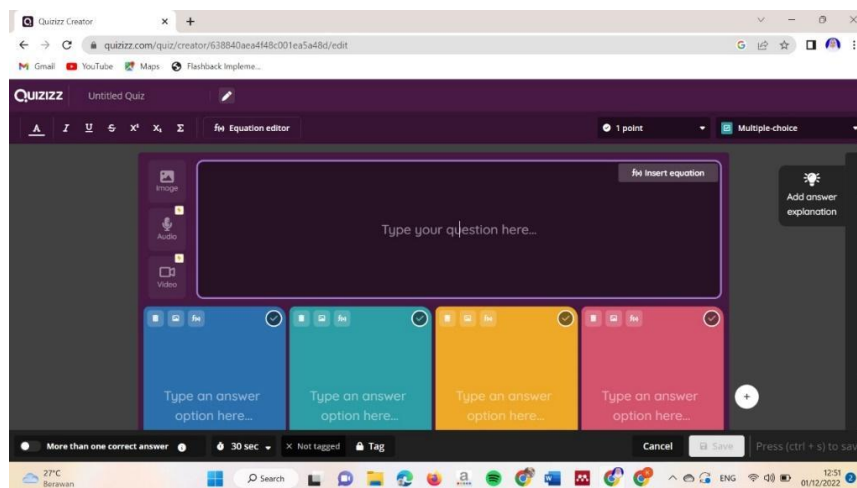
Gambar 5. Pilih pengguna "a teacher" agar bisa mendesain quiz



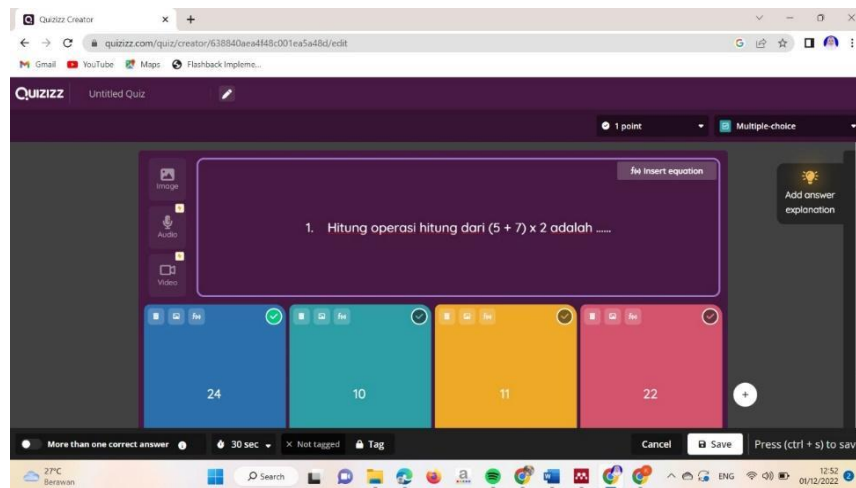
Gambar 6. Tampilan quiz pada tahap penggunaan, klik create untuk membuat quiz



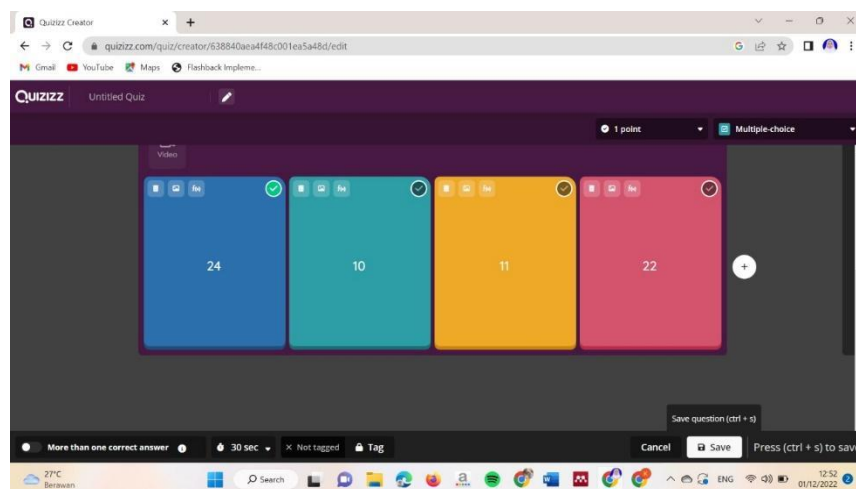
Gambar 7. Setelah klik create, akan muncul pilihan diatas klik quiz



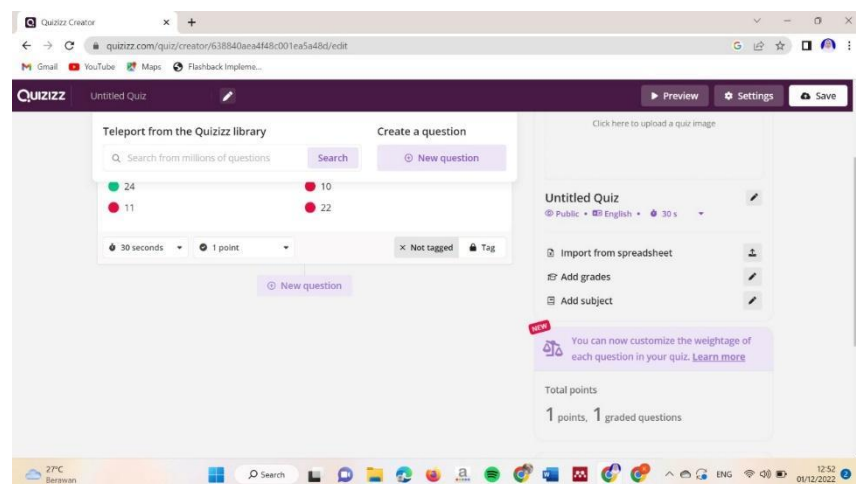
Gambar 8. Mulai menulis quiz yang sudah dipersiapkan



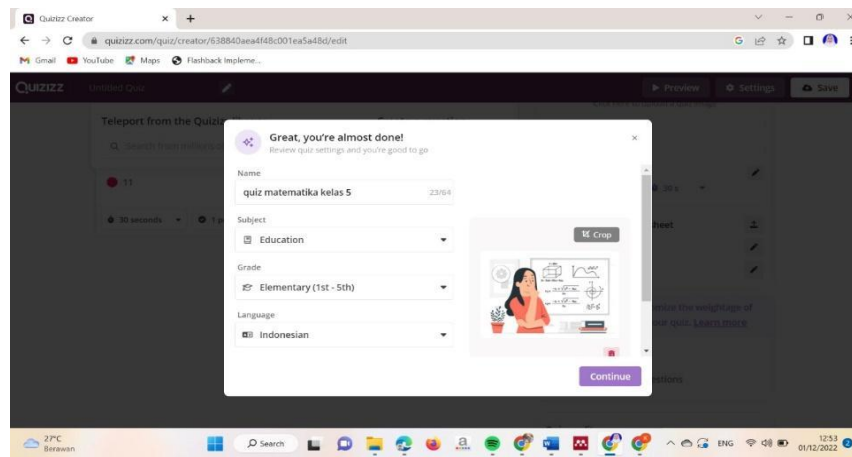
Gambar 9. Jika quiz sudah diketik, kemudian cantumkan jawaban pada kolom dibawah centang jawaban yang benar



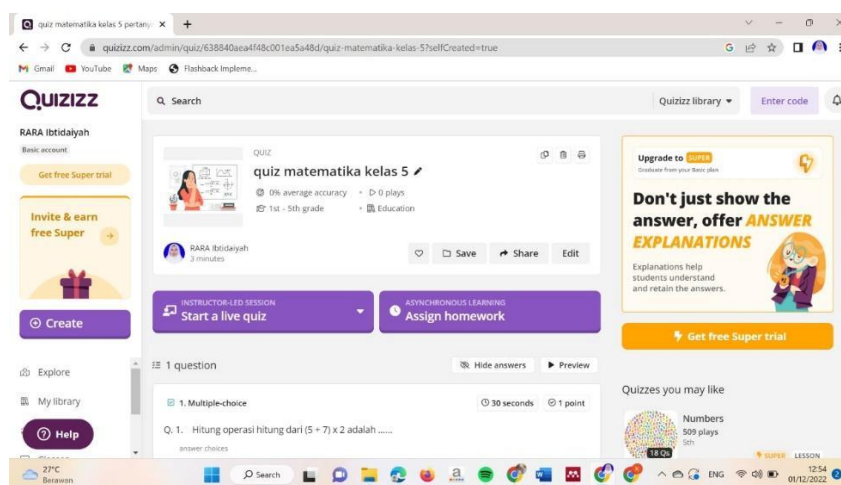
Gambar 10. Jika sudah siap klik save agar quiz yang dibuat tersimpan



Gambar 11. Save semua quiz yang sudah dibuat



Gambar 12. Berikan nama dan cover pada quiz yang sudah siap sebagai identitas



Gambar 13. Quiz siap dibagikan kepada peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran dimulai dari tahap Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Setelah media pembelajaran matematika sudah dikembangkan, maka dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba ahli materi dan media oleh bu Luluk Maslahatin Nikmah, S.Pd. Dan Uji coba media yang dilakukan dengan 15 siswa mengerjakan soal di aplikasi quizizz pada mata pelajaran matematika. Hasil dari percobaan perorangan 15 siswa mengerjakan aplikasi quizizz memperoleh hasil yang cukup baik, dibuktikan dengan perolehan nilai yang siswa dapat saat mengerjakan soal matematika. Nilai yang didapat hampir semua diatas rata-rata dan ada yang memperoleh nilai sempurna. Hal ini berarti pengembangan media pembelajaran mata pelajaran matematika menggunakan aplikasi quizizz terbukti efektif digunakan siswa sebagai pendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 1–7.
- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.

- Ainiyah, & Roisatul. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gymnospermae di Kelas X SMA Negeri I Jombang. *SKRIPSI Jurusan Biologi - Fakultas MIPA UM*, 0(0), 43–51.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education And Application Journal (META)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- I Ketut Sudarsana, Janner Simarmata, I Putu Hendra Yogi Swasgita, Ni Putu Suciati, I Made Rudiadnyana, Kartika Buana RN, P. K. N. A. (2019). *Teknologi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan* (Issue July).
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flash Card Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V8I2A3.2021>
- Juhaeni, J., Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., Azizah, I. N., & Safaruddin, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.176>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Juhaeni, Safaruddin, S., & Alfin, J. (2022). Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v2i1.135>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Maulinisa, R., & Anrada, A. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran pada Kelas 4 Tema 8 Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku di MIN 2 Kebonagung Imogiri Bantul, Yogyakarta. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 1(1), 185–204. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v1i1.331>
- Mohammad Roni, Melvy Karia Putri, Juhaeni, J., Ninik Mahyuni, & Safaruddin, S. (2021). Implementasi Media Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Nahdatul Ulama' Ngingas Waru Sidoarjo. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 130–135. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.73>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustaji and Angko. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pusvietasari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, 6(Jurnal Ummul Qura Vol VI, No 2, September 2015), 20–35.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Safaruddin, Degeng, I. N. S., Setyosari, P., & Murtadho, N. (2020). The effect of PJBL with WBL media and cognitive style on students' understanding and science-integrated concept application. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 384–395. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24628>
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ |*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- UUD RI RI No. 41. (2003). Presiden republik indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan*, 1, 1–5.
- Widyasusanti, M., Sarifah, I., & Herlina, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Materi Pecahan Senilai Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i1.1289>