

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV-B
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**



Oleh:

Ulfatun Hasanah
NIM: 201101040013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZZ* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV-B
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Ulfatun Hasanah
NIM: 201101040013

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV-B
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Ulfatun Hasanah

NIM: 201101040013

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV-B
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu

Tanggal: 29 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 19860022015031001



Muhammad Suwignvo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

2. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I



Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴿٦﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.” (Q.S Al-Hujurat [49]:6).”¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah edisi penyempurnaan* (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya mempersembahkan skripsi ini sebagai rasa hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya.

1. Bapak Abdul Azis Abbas, beliau merupakan guru terbaik yang mengajari saya arti kehidupan sebenarnya. Bapak memang bukan seseorang yang berpendidikan tinggi, tapi beliau berhasil mengantarkan anak perempuannya hingga di titik ini. Terima kasih banyak untuk segala cinta dan kasih sayangnya. Semoga beliau diberikan kesehatan dan dilindungi selalu oleh Allah SWT. agar dapat menyaksikan anak perempuannya ini sukses. Aamiin.
2. Ibu Zahro, beliau merupakan sosok perempuan yang hebat dan tangguh. Terima kasih atas limpahan kasih sayang, dukungan, perhatian, dan untaian do'a serta motivasi dalam berjuang mencari ilmu. Semoga beliau diberikan kesehatan dan dilindungi selalu oleh Allah SWT. agar dapat menyaksikan anak perempuannya ini sukses. Aamiin.
3. Adik kandung saya, Nurul Qomariah dan keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat dan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Semoga beliau diberikan kesehatan dan dilindungi selalu oleh Allah SWT. Aamiin.

ABSTRAK

Ulfatun Hasanah, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Quizizz*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kondusif. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini media pembelajaran banyak digunakan dengan memanfaatkan internet. Namun pada proses pembelajaran khususnya kelas IV-B di MI Al-Hidayah Mangli Jember, umumnya guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan buku LKS saja. Sebelumnya guru pernah menggunakan *powerpoint* tetapi hanya berisikan materi saja, sehingga siswa merasa bosan dan kelas menjadi tidak kondusif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember? Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember 2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap validasi, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase 84%, validasi ahli materi menunjukkan persentase 86%, dan validasi ahli pembelajaran menunjukkan persentase 88%. Rata-rata persentase validasi keseluruhan sebesar 86%, yang menunjukkan kategori valid. Pada uji respon siswa menunjukkan persentase 93,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana Strata Satu, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam tetap turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman yang terang-benderang yakni agama islam.

Proses penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember” tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan dan usaha dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing dan memberikan fasilitas untuk belajar.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd., sebagai validator ahli media yang telah memberikan banyak informasi dan saran dalam pembuatan media.
7. Ibu Musyarofah, M.Pd., sebagai validator ahli materi yang telah memberikan banyak informasi dan saran dalam pembuatan media.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.
9. Bapak Robby Hidayat, S.Pd., sebagai Kepala Sekolah MI Al-Hidayah Mangli Jember yang telah memberikan izin penulis dan kesempatan untuk melakukan penelitian di MI Al-Hidayah Mangli Jember.
10. Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum., selaku Wali Kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
11. Segenap dewan guru, kepala tata usaha, staf, dan peserta didik di MI Al-Hidayah Mangli Jember yang telah membantu dan memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

12. Sahabat-sahabatku dan teman-teman kelas PGMI D1 serta seluruh pihak yang bersangkutan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terima kasih telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga amalan perbuatan baik, dukungan yang diberikan kepada penulis diberikan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi yang ditulis masih jauh dari sempurna. Karena terdapat kekurangan dan keterbatasan bagi penulis. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat bermanfaat.

Jember, 29 Mei 2024

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Ulfatun Hasanah
NIM. 201101040013

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penelitian Terdahulu	17

B. Kajian Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	45
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	47
C. Uji Coba Produk.....	50
D. Desain Uji Coba.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba	62
B. Analisis Data.....	78
C. Revisi Produk	93
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	96
A. Kajian Produk yang Telah direvisi	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	102
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	21
Tabel 2.2	Jenis Flora di Indonesia.....	40
Tabel 2.3	Jenis Fauna di Indonesia	42
Tabel 3.1	Instrumen/Angket Ahli Materi.....	54
Tabel 3.2	Instrumen/Angket Ahli Media	55
Tabel 3.3	Instrumen/Angket Ahli Pembelajaran.....	57
Tabel 3.4	Instrumen/Angket responden siswa	58
Tabel 3.5	Skala Likert.....	60
Tabel 3.6	Persentase Validasi Skala Likert.....	61
Tabel 3.7	Skala Guttman	61
Tabel 4.1	Data Siswa Kelas IV-B	64
Tabel 4.2	Komponen Materi Pembelajaran	73
Tabel 4.3	Komponen Kuis Media.....	76
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	82
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Skala Kecil	84
Tabel 4.8	Hasil Uji Coba Skala Besar.....	86
Tabel 4.9	Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.10	Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4.11	Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	90
Tabel 4.12	Penyajian Data Respon Siswa.....	91
Tabel 4.13	Saran dan Hasil Revisi Ahli Media.....	93
Tabel 4.14	Saran dan Hasil Revisi Ahli Materi	95

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
	Gambar 2.1 Tampilan “buat quiz”	33
	Gambar 2.2 Tampilan Pilihan Quiz	34
	Gambar 2.3 Tampilan Pilihan Mata Pelajaran	34
	Gambar 2.4 Tampilan Bentuk Kuis	34
	Gambar 2.5 Tampilan Pengaturan Quiz	35
	Gambar 2.6 Kolom Pertanyaan dan Jawaban	35
	Gambar 2.7 Contoh SDA yang Dapat Diperbarui	43
	Gambar 2.8 Contoh SDA yang Tidak Dapat Diperbarui	43
	Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
	Gambar 4.1 Pemilihan Latar Belakang Pada PPT	70
	Gambar 4.2 Pemilihan Warna Pada <i>Quiziz</i>	71
	Gambar 4.3 Penyesuaian Tujuan Pembelajaran	72
	Gambar 4.4 Penyusunan Materi	72
	Gambar 4.5 Papan Pilihan Ganda	77
	Gambar 4.6 Uji Coba Skala Kecil	83
	Gambar 4.7 Uji Coba Skala Besar	85
	Gambar 4.8 Siswa Mengisi Angket	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Matrik Penelitian dan Pengembangan
Lampiran 2	Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
Lampiran 3	Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran 7	Lembar Angket Respon Siswa
Lampiran 8	Instrumen Wawancara dengan Guru
Lampiran 9	Modul Ajar
Lampiran 10	Daftar Hadir Siswa
Lampiran 11	Jurnal Kegiatan Penelitian
Lampiran 12	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 13	Media Pembelajaran
Lampiran 14	Hasil Rekap Nilai Siswa Menggunakan Quizizz
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 16	Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan dunia kini tengah menghadapi era revolusi 5.0 atau sering disebut dengan era digital. Pada era revolusi 5.0 ini ditandai dengan adanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital. Berkembangnya era revolusi industri 5.0 tidak hanya berdampak pada sektor industri saja, tetapi juga mencakup berbagai aspek kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, revolusi 5.0 mengubah cara belajar siswa di sekolah, misalnya adanya interaksi aktif yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tidak hanya membantu siswa menjadi lebih baik, tetapi juga membantu mereka dari yang tidak tahu menjadi tahu.² Dengan demikian, siswa dapat mengatasi berbagai permasalahan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran di sekolah.

Usaha untuk menciptakan siswa yang dapat menyesuaikan diri dengan era digital diperlukan pendekatan yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis serta inovatif. Dalam suatu kegiatan pembelajaran, guru menjadi unsur penting yang harus memiliki keahlian khusus sehingga terciptanya kelas yang efektif dan kondusif. Hal ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar

² Siti Fatimah, et al., "Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di MI/SD Pada Era Revolusi Industri 5.0," *Journal Of Research And Multidisciplinary* 1, no. 2 (Juni 2023): 83-84.

Nasional Pendidikan *Juncto* Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 pasal 14 ayat 1, “Dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran, penilaian proses pembelajaran selain dilaksanakan oleh pendidik dapat dilaksanakan oleh sesama pendidik, kepala satuan pendidikan dan peserta didik.”³ Di era digital ini, perkembangan yang terjadi semakin menegaskan bahwa pendekatan konstruktivisme semakin banyak digunakan dalam pendidikan. Guru tidak hanya berperan sebagai sumber utama pengetahuan tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Penerapan model pembelajaran dengan berbasis digital di sekolah dasar pada era revolusi 5.0 menjadi sangat penting mengingat kondisi dan tuntutan zaman yang terus berubah. Sebagaimana yang disebutkan dalam surah Al-Anbiya’ ayat 80:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

“Kami mengajarkan pula kepada Daud cara membuat baju besi untukmu guna melindungimu dari serangan musuhmu (dalam peperangan). Maka, apakah kamu bersyukur (kepada Allah)?”⁴

Berdasarkan ayat tersebut, Allah swt. telah mengajarkan teknologi kepada manusia sebelum zaman ini, khususnya kepada para Nabi Allah. Maka dari itu, dengan berkembangnya zaman, manusia dituntut untuk terus berkembang dan mengembangkan pengetahuan. Allah mengajarkan manusia

³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan *Juncto* Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022.

⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemah edisi penyempurnaan* (Jakarta: Kementerian Agama, 2019).

untuk mempergunakan akal dengan memahami tanda-tanda kebesaran-Nya di alam semesta. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, teknologi dapat dikembangkan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar sesuai dengan inovasinya masing-masing. Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi di lingkungan pendidikan. Selain itu, proses evaluasi yang biasanya menggunakan metode sederhana dengan menggunakan kertas, kini dapat diubah dengan menggunakan android atau komputer.

Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran telah menjadi fokus utama termasuk di Madrasah Ibtidaiyah. Selama ini, madrasah ibtidaiyah hanya dikenal sebagai lembaga pendidikan yang menitikberatkan pada pendidikan agama dan umum, namun saat ini juga perlu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era revolusi industri 5.0. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di MI/SD memiliki potensi besar dan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan zaman ini.⁵ Selain itu, penggunaan teknologi dapat memberikan kenyamanan dan menarik perhatian siswa, karena merupakan faktor yang sangat penting untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Teknologi memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosional positif dalam kegiatan pembelajaran.

⁵ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, No.2 (Mei 2023): 213, <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat juga menjadi tantangan besar bagi seorang guru, mampukah seorang guru mengimplementasikan teknologi kepada siswa sehingga siswa dapat berkompetisi sesuai dengan perkembangan zaman. Langkah awal yang perlu diambil oleh seorang guru dalam memanfaatkan media dengan efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sesuai dengan tingkat kematangan dan pengalaman siswa.⁶ Selain itu, seorang guru juga perlu memiliki kemampuan berfikir kritis untuk membuat analisis, evaluasi, penilaian dan pengambilan keputusan yang logis pada tindakan siswa.

Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran berbasis game, android, dan komputer dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game juga bisa mempengaruhi tingkah laku siswa, memudahkan dalam menggambarkan materi serta memperkuat kemandirian siswa. Media pembelajaran dengan berbasis teknologi mendukung kegiatan pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran dengan alat-alat yang memfasilitasi implementasi kurikulum.⁷

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk menyampaikan berbagai informasi agar siswa memiliki minat untuk belajar.⁸

⁶ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* (2012): 29.

⁷ Munir, *Multimedia konsep dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 10.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), 10.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan tentunya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga dapat membantu guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih aktif.⁹ Media pembelajaran mengacu pada alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi belajar atau pesan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.¹⁰ Melalui media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan materi dari guru saja, akan tetapi siswa akan lebih aktif dalam mengamati, mendemonstrasikan, dan menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat guru, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan guru kelas IV-B yaitu Ibu Siti Nurfadilah, di MI Al-Hidayah Mangli Jember, beliau mengatakan bahwa:

“Saya memang jarang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, ketika menjelaskan materi, saya hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja, terkadang saya menggunakan cara hafalan agar siswa cepat paham. Saya pernah menggunakan *powerpoint*, tetapi didalamnya hanya ada materi saja, tidak ada musik apalagi kuis. Memang kurang kondusif, beberapa siswa merasa kesulitan dalam belajar biasanya materi yang susah dipahami oleh siswa terdapat pada mata pelajaran IPAS. Karena mereka masih harus beradaptasi dengan kurikulum yang baru.”¹¹

⁹ Rinu Bhakti Dewantara, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Biologi SMA,” *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (2020).

¹⁰ Djamarah dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 121.

¹¹ Ibu Siti Nurfadilah, diwawancara oleh penulis, MI Al-Hidayah Mangli Jember, 27 Februari 2024.

Beberapa permasalahan lainnya yang dihadapi guru dalam menyiapkan media pembelajaran di antaranya adalah banyaknya tugas administratif selain kewajiban mengajar yang harus diemban, ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi, serta kendala teknis ketika pembelajaran seperti mati listrik atau sarana yang tersedia tidak bisa digunakan secara maksimal. Dari permasalahan tersebut dapat menimbulkan beberapa gejala yang terjadi dalam proses pembelajaran saat menggunakan papan tulis dan buku LKS, yaitu siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa acuh terhadap materi belajar, siswa tidak mau mengerjakan tugas, dan siswa sering bermain sendiri ketika guru menjelaskan didepan.

Hal inilah yang menjadi alasan mengapa guru harus berperan aktif di dalam melakukan inovasi dan kreasi dalam rangka mengembangkan model-model media pembelajaran. Guru yang semakin kreatif dalam melakukan inovasi dan kreasi media pembelajaran, akan sangat membantu siswanya dalam memberikan pemahaman terhadap materi-materi yang dianggap sulit dan rumit.¹² Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan kondusif dengan mengintegrasikan teknologi di MI/SD adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media berisi materi pembelajaran yang disajikan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.¹³ Dalam penyusunan media

¹² Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 95.

¹³ Ranti Cahyaningtyas, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Benda Dan Kegunaannya Mata Pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2023): 2.

interaktif ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa gambar dan suara dalam sebuah *powerpoint* yang akan digunakan.

Media pembelajaran interaktif dapat dipadukan dengan game salah satunya adalah melalui *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu platform media pembelajaran yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi. *Quizizz* dapat dimainkan oleh siswa dari rumah, ataupun di kelas secara bersama-sama.¹⁴ Kuis yang diberikan dalam *quizizz* ini berisi kuis-kuis tentang pemecahan masalah, seperti pilihan ganda, survei, mencocokkan dan membuat gambar dari sebuah pernyataan. *Quizizz* memiliki banyak kelebihan, diantaranya tampilannya yang menarik, mudah diaplikasikan, serta mendorong siswa untuk berinteraksi dengan guru.

Quizizz sebenarnya sudah banyak diterapkan oleh guru, akan tetapi hanya diterapkan ketika pembelajaran jarak jauh dan sering dijadikan sebagai pekerjaan rumah (PR) saja, sehingga guru tidak dapat langsung mengawasi siswa-siswinya yang menyebabkan siswa menyepelkan materi maupun kuis yang diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media ini secara berbeda yakni dalam pembelajaran langsung atau tatap muka agar dapat memberikan pelayanan dan melihat sejauh mana siswa memahami materi ajar. Penelitian ini akan menjadi inovasi baru untuk mengembangkan media dalam pembelajaran IPAS.

¹⁴ Andra Aditiyawarman. Meini et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no.1 (Maret 2022): 26-27.

Peneliti mengembangkan media ini dengan menambahkan video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, dimana didalamnya terdapat gambar, suara, dan animasi yang menarik sehingga pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan. Materi pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi bantuan yaitu *powerpoint*. Pada program aplikasi *powerpoint* terdapat fasilitas untuk menganimasikan sebuah objek, sehingga objek tersebut dapat muncul, menghilang, berpindah, dan bergerak.¹⁵

Tujuan peneliti mengembangkan media ini adalah agar siswa dapat berpikir kritis, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena dalam pelaksanaannya seolah-olah aktivitas multi-permainan dan memuat pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan. Media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi belajar, salah satunya materi karakteristik alam di suatu daerah yang terdapat pada mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang baru diterapkan di Indonesia. Tujuan diterapkan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan.

Dalam kurikulum sebelumnya, mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri namun dengan pertimbangan psikologi anak usia MI/SD saat masa strategis untuk penambangan kemampuan inkuiri anak, mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) digabung

¹⁵ Muhammad Hamidi dan Ade Irma, "Pemanfaatan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Inovatif," *Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (Oktober 2021): 160.

menjadi satu yakni, IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial).¹⁶ IPAS mempelajari kehidupan manusia sebagai bagian masyarakat yang berinteraksi berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan kurikulum tersebut, tentunya juga memberikan dampak pada peran guru dalam menerapkan pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial). Sehingga guru harus mengintegrasikan berbagai konsep pembelajaran dengan model yang sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum merdeka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun teknologi bertambah pesat, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?

¹⁶ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), 2-5.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa media interaktif berbasis *quizizz* materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV-B. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media pembelajaran interaktif berbentuk video pembelajaran yang dibuat menggunakan *powerpoint* dengan tampilan warna, huruf, dan gambar yang menarik.
2. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan platform *quizizz*

yang dapat diakses di web ataupun di *playstore* menggunakan komputer, laptop, dan *android*.

3. Media ini dibuat sesuai dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial pada materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV-B.
4. Di dalam media ini terdapat materi pembelajaran sekaligus kuis-kuis dalam bentuk pilihan ganda yang nantinya akan diakses oleh guru pada web <https://quizizz.com>.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran menggunakan *quizizz*, dan memberikan kontribusi positif yang berguna dalam bidang pendidikan serta meminimalisir kebosanan pada siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih efektif, menarik dan menyenangkan.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

b. Bagi guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- 2) Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal berkreasi media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran baik secara *online* maupun secara langsung.
- 3) Diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan kondusif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kurikulum pembelajaran serta sarana dan prasarana yang telah ada di madrasah terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*.

d. Bagi peneliti

Sebagai calon guru, diharapkan dapat memotivasi dan juga menambah wawasan agar pembelajaran lebih efektif dengan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pemahaman pada objek yang akan diteliti guna menyempurnakan metode penelitian dimasa yang akan datang.

f. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan serta menjadi tambahan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran ini dapat diakses secara online melalui komputer, laptop, dan android.
2. Media pembelajaran ini dibuat dengan harapan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana media interaktif berbasis *quizizz* ini tidak hanya berisikan tulisan saja, namun juga dilengkapi dengan gambar yang menarik di dalamnya.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan

Beberapa keterbatasan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji cobakan pada satu kelas dan satu sekolah saja yakni, di kelas IV-B MI Al-Hidayah Mangli Jember.
2. Media pembelajaran ini hanya dapat diakses dengan Wi-Fi atau kuota internet saja.
3. Media pembelajaran interaktif ini memfokuskan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah dengan menggunakan web *quizizz*.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji pada tahap kelayakan saja.
5. Media pembelajaran ini diimplementasikan secara berkelompok, dan tidak dapat mengetahui apakah siswa tersebut benar-benar berdiskusi bersama kelompoknya.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran adalah suatu alat atau objek yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah sebuah media berisi materi yang didalamnya terdapat sebuah interaksi antara pengguna dan media.

Dalam penyusunan media interaktif ini dilakukan dengan cara membuat paparan materi dengan beberapa gambar, teks, ataupun suara dalam sebuah *powerpoint* kemudian digabungkan dalam web *quizizz*.

2. *Quizizz*

Quizizz adalah salah satu platform yang dapat digunakan sebagai sarana belajar atau media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran baik digunakan secara langsung maupun tidak langsung. Diharapkan *quizizz* ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran di era revolusi 5.0. Selain menyajikan materi pembelajaran, *quizizz* juga menyajikan kuis yang dikemas dengan permainan yang menyenangkan.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum merdeka. IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang hanya diajarkan di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa dalam membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan memperoleh pemahaman kehidupan manusia di bumi. Salah satu materi pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B adalah Karakteristik Alam di Suatu Daerah yang didalamnya membahas tentang kenampakan alam, persebaran flora dan fauna, dan sumber daya alam.

Dengan demikian yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-

Hidayah Mangli Jember” merujuk pada proses pembuatan dan peningkatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan platform *quizizz*. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bagi siswa kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan ataupun persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang baru sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan, diantaranya adalah:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Septy Nurfadhillah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06.”¹⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi *quizizz*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan penelitian hasil yang dicapai dalam *quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami kuis secara mandiri, (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, (4) Ketelitian siswa terhadap kuis dan manajemen waktu, (5) Ketenangan dalam mengerjakan kuis atau kuis. Dengan demikian

¹⁷ Septy, Annisa, Cintana et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 280-296, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

dapat disimpulkan bahwa media *quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan pada penelitian ini adalah pengembangan media sebagai fokus utama dan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaannya terletak pada penerapan medianya yang diterapkan menggunakan android dalam pembelajaran daring.

2. Penelitian ini dilakukan oleh temu Firmansyah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan.”¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Desain uji coba menggunakan desain eksperimen *one grup pretest-posttest design*. Data analisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Pada tahap validasi produk, hasil validasi bersama ahli media memperoleh skor 91%, validasi materi memperoleh skor 94%,

¹⁸ Ahmad Agung Firmansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan,” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

sedangkan validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya produk yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Persamaan pada penelitian ini adalah pengembangan media dan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasi bantuan *software Photoshop* dalam pengembangan media, serta bentuk kuis yang digunakan yaitu kuis pilihan ganda dan essay.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Aprihya Wijayanti yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* & *Quizizz* dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA.”¹⁹

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Surakarta di kelas 12 dengan 40 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (Field Research). Dalam proses penelitian dan pengembangan media, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan angket siswa. Berdasarkan angket yang sudah diberikan, didapatkan hasil berupa respon yang baik yaitu dengan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa dan kemenarikan media yang membuat mereka merasa senang.

¹⁹ Aprihya Wijayanti et al., “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon* Dan *Quizizz* Dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA.” *Jurnal Pendidikan Sains, Sosial, dan Agama* 8, no 1 (Juli 2022).

Persamaan pada penelitian ini adalah pengembangan media sebagai fokus utama dan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai media yang dikembangkan dengan *quizizz*, serta model penelitian *field research*.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Maesaroh yang berjudul, “Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.”²⁰

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran IPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah kevalidan media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* termasuk pada kategori baik.

Persamaan pada penelitian ini adalah pengembangan media sebagai fokus utama dan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaan signifikan terletak pada penerapan medianya, di mana penelitian ini menggunakan metode *blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online.

²⁰ Siti Maesaroh, “Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung” (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022).

Berikut peneliti menyimpulkan hasil dari pemaparan penelitian terdahulu:

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Septy Nurfadhillah	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi <i>quizizz</i> Pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif <i>quizizz</i>. 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menerapkan medianya pada pembelajaran daring, sedangkan penelitian ini menerapkan medianya secara langsung atau tatap muka. 2. Siswa menggunakan android dalam mengerjakan kuis, sedangkan pada penelitian ini siswa menggunakan alat bantu papan pilihan ganda.
2.	Ahmad Agung Firmansyah	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game <i>quizizz</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>quizizz</i>. 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi bantuan <i>software photoshop</i>, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi bantuan <i>powerpoint</i>. 2. Kuis berbentuk pilihan ganda, dan essay, sedangkan

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				peneliti menggunakan bentuk kuis pilihan ganda, survei, mencocokkan, dan membuat gambar dari sebuah pernyataan.
3.	Apriliya Wijayanti	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Powtoon</i> & <i>Quizizz</i> dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media interaktif berbasis <i>quizizz</i>. 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aplikasi <i>powtoon</i>, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi bantuan <i>powerpoint</i>. 2. Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian <i>field research</i>, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.
4.	Siti Maesaroh	Pengembangan Media Interaktif <i>quizizz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran Interaktif <i>quizizz</i> 3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menerapkan medianya dengan metode <i>blended learning</i>, sedangkan dalam penelitian ini menerapkan medianya secara langsung.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* yang diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV-B di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*).

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media diambil dari bahasa latin yaitu “medius” sedangkan secara harfiah yaitu “perantara”. Jadi media adalah penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²¹ Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar.²² Menurut Gegne dan Briggs di dalam buku Wanda Wibawanto, media pembelajaran didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat

²¹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 7.

²² Darmawaty et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.” *Jurnal Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2015).

merangsang untuk belajar dalam bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan.²³

Secara umum, media pembelajaran adalah media informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan keefektifan dalam pembelajaran. Adanya media dalam sebuah pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti.²⁴ Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, misalnya radio, buku, televisi, majalah, dan juga koran. Alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan untuk pendidikan, maka disebut dengan media pembelajaran.²⁵

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memberikan kemudahan dalam menyampaikan pesan pelajaran, perhatian, dan merangsang pemikiran siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa macam media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

²³ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

²⁴ Septy Nurhadillah et al., 282.

²⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), 204.

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini menampilkan gambar diam seperti film rangkai, slides, gambar dan foto. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak misalnya film bisu.

2) Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Media ini mengandalkan telinga sebagai alat pendengar saluran. Contoh dari media audio adalah suara, musik, siaran radio, CD, dan sebagainya.

3) Media audiovisual

Media audiovisual merupakan sebuah media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Contohnya yaitu, media drama, film, VCD, dan pementasan.

4) Multimedia

Multimedia merupakan jenis media yang dirangkap menjadi satu, contohnya yaitu internet. Belajar menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk dalam pembelajaran online.²⁶

²⁶ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Sleman: Deepublish, 2018).

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, serta diharapkan untuk tidak hanya menggunakan media visual saja, tetapi juga menggunakan jenis media audio dan audio visual, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan menarik perhatian siswa.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media mempunyai fungsi penting sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa. Adapun fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian materi menjadi lebih baku, hal ini berakibat berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, media dapat diimplementasikan sebagai penarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran.
3. Pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.²⁷

Sedangkan manfaat media pembelajaran, antara lain:

1. Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka.

²⁷ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), 31.

2. Metode pembelajaran lebih bervariasi, guru dapat menyesuaikan media dengan materi ajar yang akan disampaikan.
3. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas, sehingga tidak hanya mendengarkan guru ketika menjelaskan.²⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi dan lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pendidik sebagai pemberi pembelajaran kepada siswa wajib mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media, maupun topik yang dimediakan, akan membawa akibat Panjang yang tidak kita inginkan dikemudian hari.²⁹

Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran lainnya yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian dengan tujuan

Tujuan pembelajaran secara umum mengacu pada tiga rana, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam memilih

²⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), 2.

²⁹ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), 150.

media, harus disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.³⁰

2) Tepat Guna

Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang tepat guna selain dapat meningkatkan minat belajar siswa, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan bentuk media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

3) Keadaan Siswa

Pemilihan media harus disesuaikan dengan keadaan siswa, baik keadaan psikologis, fisiologis, maupun sosiologis siswa. Guru harus mampu menerapkan media pembelajaran dengan tepat dalam proses pembelajaran, maka siswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan.³¹

4) Ketersediaan

Diperlukan media pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran yang mendidik bisa dilaksanakan dengan baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, ketersediaan sumber dan media pembelajaran akan berpengaruh pada proses pembelajaran sebab akan membuat siswa semakin mudah memahami materi yang disampaikan.

³⁰Sadiman. Arief S et al., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), 100.

³¹ Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 63.

5) Mutu Teknis

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria yang akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Jika media tidak berkualitas sesuai dengan standar yang ada, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat terganggu.

e. Media Pembelajaran Interaktif

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya media dapat mengantarkan peran dan fungsi media menjadi lebih luas. Sehingga banyak memberikan pandangan untuk kepentingan pendidikan, salah satu terobosan adalah penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.³² Media pembelajaran interaktif ialah media yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran yang mensinergikan

³² Duta Cendikia dan Joko Sutrisno, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022" *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15, No. 1 (2022): 245-246.

semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif. Sedangkan manfaat media pembelajaran interaktif adalah agar dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran, memperbesar perhatian siswa, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.³³

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat atau bahan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa melalui video, gambar, maupun suara yang didalamnya terdapat materi, sehingga dapat membantu keefektifitasan dalam proses pembelajaran.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web yang digunakan untuk membuat materi dan kuis pembelajaran berbasis game. *Quizizz* adalah suatu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih dengan komputer, tablet, dan *android*. *quizizz*

³³ Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988).

memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam kegiatan pembelajaran.³⁴

Quizizz adalah suatu platform edukatif berbasis game yang menimbulkan sebuah aktivitas bagi siswa dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, *quizizz* dapat digunakan secara langsung maupun tidak langsung, sangat cocok digunakan di era revolusi 5.0 ini.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* memiliki keunggulan salah satunya adalah tampilannya yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

b. Kelebihan dan kekurangan *quizizz*

Berikut beberapa kelebihan dari *quizizz* yaitu:

- 1) Dapat digunakan sebagai media ataupun alat evaluasi pembelajaran, yang mana guru bisa mendesain materi atau penjelasan yang akan disampaikan.
- 2) Guru dapat memberikan kuis-kuis dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, essay, dan sebagainya.

³⁴ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (April 2019): 33.

- 3) Dapat digunakan pada perangkat android, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi dengan internet.³⁵
- 4) Tidak ada batasan untuk jumlah pertanyaan dan jawaban.
- 5) Kuis-kuis yang disajikan memiliki batas waktu yang dapat ditentukan oleh guru sesuai dengan tingkat kesukarannya.
- 6) Dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran langsung.
- 7) Dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.
- 8) Memperlihatkan hasil pembelajaran yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa saling berkompetisi.
- 9) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.³⁶

Sedangkan kekurangan dari *quizizz* adalah sebagai berikut:

- 1) Tergantung jaringan internet dalam menggunakannya.
- 2) Jika digunakan secara langsung tanpa android, maka siswa tidak akan bisa melihat peringkat yang didapatkan.
- 3) Kuis yang diberikan cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, bukan untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.

³⁵ Yulan Dari, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat" (Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), 28-29.

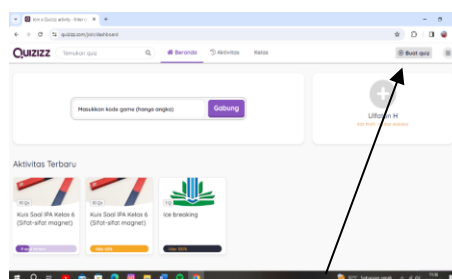
³⁶ Rabilla Rizki Cahayani, "Pengembangan Soal Tes Berbasis *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik" (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021), 23.

c. Pengoperasian aplikasi *quizizz*

Aplikasi *quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan materi pembelajaran terlebih dahulu. Kemudian membuat kuis dan jawaban sesuai dengan materi ajar. Setelah kuis dan jawaban sudah siap, maka bukalah aplikasi *quizizz* melalui web <https://quizizz.com> sebagaimana tersedia di *google chrome* maupun di laman internet lainnya. bagi pengguna baru atau yang belum memiliki akun, maka diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui *email* atau no. *telephone*.³⁷

Berikut secara ringkas cara pengoperasian aplikasi *quizizz* yaitu:

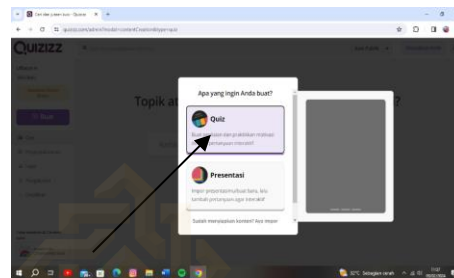
- 1) Buka website <https://quizizz.com>
- 2) Klik tulisan *log in*.
- 3) Kemudian klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar.
- 4) Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*.
- 5) Jika sudah masuk, kemudian klik “buat quiz” pada tulisan atas samping kanan.



Gambar 2.1
Tampilan “buat quiz”

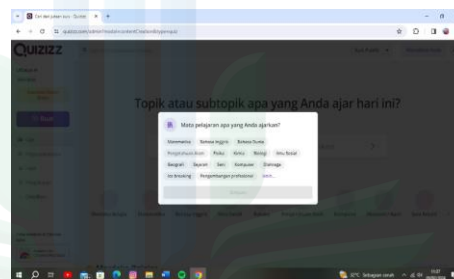
³⁷ M. Andra Adityawarman. Meini Sondang et al., “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran,” *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no. 1 (Maret 2022): 30-31, <https://ejournal.poltekbangsby.ac.id/index.php/jurnalpenelitian/article/download/840/793/2174>.

- 6) Muncul pilihan “Quiz dan Presentasi”, lalu pilih Quiz



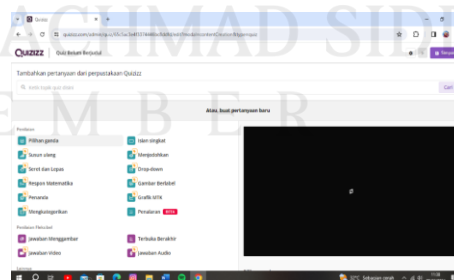
Gambar 2.2
Tampilan Pilihan Quiz

- 7) Kemudian pilih mata pelajaran yang diajarkan, lalu klik simpan.



Gambar 2.3
Tampilan Pilihan Mata Pelajaran

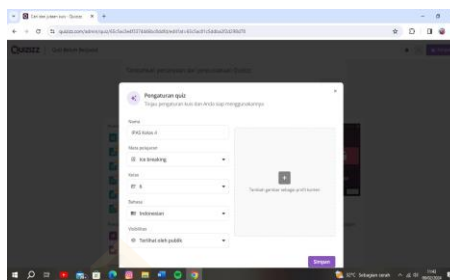
- 8) Selanjutnya, pilih salah satu bentuk kuis, misalnya pilihan ganda.³⁸



Gambar 2.4
Tampilan Bentuk Kuis

- 9) Maka akan muncul pengaturan *quiz* yang harus diisi, mulai dari nama (judul kuis), mata pelajaran, kelas, bahasa, dan visibilitas.

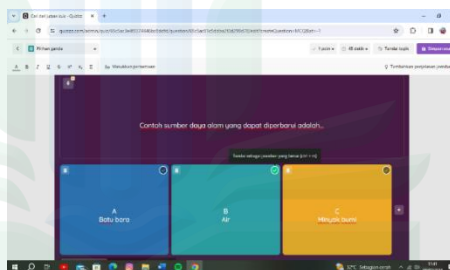
³⁸ Siti Sri Jayati, “Aplikasi *Quizizz* Penggerak Motivasi Dan Kompetensi Siswa Kelas VIII SMP Untuk Meraih KKM Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Skripta* 8, no. 2 (November, 2022): 25.



Gambar 2.5

Tampilan Pengaturan Quiz

- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang sudah tersedia, lalu masukkan jawaban pilihan ganda, beri centang pada jawaban yang benar.



Gambar 2.6

Kolom Pertanyaan Dan Jawaban

- 11) Jika sudah selesai membuat pertanyaan, simpan kuis.
 12) Kemudian klik kode kemudian bagikan kode kepada siswa.³⁹
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, seperti kajian tentang alam, lingkungan, dan kebudayaan. Fokus utama yang diharapkan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan

³⁹ Siti Sri Jayati, "Aplikasi *Quizizz* Penggerak Motivasi Dan Kompetensi Siswa Kelas VIII SMP Untuk Meraih KKM Pelajaran Bahasa Indonesia," 26.

Alam dan Sosial bukanlah seberapa banyak materi yang didapatkan siswa, melainkan dari seberapa besar kompetensi siswa dalam memanfaatkan pengetahuannya.⁴⁰

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Terdapat beberapa tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, diantaranya adalah:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu terhadap fenomena yang ada di sekitar manusia, serta memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam melestarikan lingkungan dengan mengelola sumber daya alam dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.⁴¹

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memerlukan peningkatan dalam melangsungkan pembelajaran secara inovatif dan kreatif, dengan ini diharapkan guru dapat

⁴⁰ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, 17.

⁴¹ Tamalene, Ridwan, dan Safitri, "Pengembangan LKPD IPAS Berbasis Discovery Learning Untuk Menunjang Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di SDN 2 Kota Ternate," *Jurnal Bioedukasi* 6, no. 2 (Oktober, 2023): 349, <https://efauna.unkhair.ac.id/index.php/bioedu/article/download/7256/4735>.

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

b. Karakteristik Alam di Suatu Daerah

Mata pelajaran IPAS mengintegrasikan aspek ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang dunia di sekitar kita. Salah satu materi penting yang dipelajari adalah “Karakteristik Alam di Suatu Daerah.” Karakteristik alam di suatu daerah mencakup berbagai aspek fisik dan biotik yang membentuk lingkungan alami wilayah tersebut. Berikut ini keadaan alam yang dimiliki oleh setiap daerah adalah:

1) Kenampakan Alam

Kenampakan alam disebut juga bentang alam. Kenampakan alam adalah wujud permukaan bumi yang termasuk secara alami. Kenampakan alam ada yang berupa daratan dan ada yang berupa perairan.⁴² Wilayah daratan, contohnya dataran rendah, dataran tinggi, gunung, lembah, ngarai, tanjung, dan semenanjung. Wilayah perairan, contohnya sungai, danau, rawa, selat, teluk, laut, dan samudra.

a) Dataran rendah

Dataran rendah yang landai menjadi lahan untuk pembudidayaan pertanian, perkebunan, palawija, dan lain

⁴² Widya Karmila. Siti Jauhar et al., *Konsep Dasar IPS* (Sulsel: Agma, 2018), 13.

sebagainya. Kondisi ini semakin mendukung, sebab iklim tropis menyebabkan lamanya penyinaran sinar matahari ke bumi banyak menyebabkan turunnya curah hujan. Selain itu juga banyaknya proses pelapukan, baik pada tumbuh-imbuhan maupun yang terjadi di bebatuan.

Umumnya, mata pencaharian para penduduk di bagian pedesaan dataran rendah adalah petani, peternak, dan buruh. Sementara di bagian kota, sebagian besar melakukan kegiatan perdagangan dan industri.⁴³

b) Dataran tinggi

Daerah dataran tinggi yaitu berupa tanah pegunungan dan berbukit-bukit. Penduduk yang berada di pedesaan bekerja di perkebunan. Aktivitas sebagian besar penduduk di daerah dataran tinggi memang masih banyak tergantung pada alam. Hal itu menjadikan petani sebagai mata pencaharian utama mereka. Para penduduk bekerja dengan menanam tanaman industri seperti teh, kopi, kina, dan kakao.⁴⁴

2) Flora dan Fauna di Indonesia

Indonesia memiliki flora (tumbuhan) dan fauna (satwa) yang beraneka ragam dan tidak merata. Ada banyak faktor yang memengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

⁴³ Widya Karmila. Siti Jauhar et al., 15.

⁴⁴ Widya Karmila. Siti Jauhar et al., *Konsep Dasar IPS*, 16.

Salah satunya letak geologis Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Hal tersebut yang membuat flora dan fauna di Indonesia mungkin berbeda dengan negara atau kawasan di berbagai belahan bumi lainnya.⁴⁵

Indonesia memiliki keanekaragaman flora yang sangat tinggi, yang dapat dibagi menjadi tiga wilayah utama berdasarkan karakteristik geografis dan iklimnya, yaitu flora bagian barat, flora bagian tengah, dan flora bagian timur.

1. Flora Bagian Barat

Flora bagian barat ditemukan di wilayah barat Indonesia, yang meliputi Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. Karakteristik flora di wilayah ini sangat mirip dengan flora yang ada di daratan Asia.

2. Flora Bagian Tengah

Flora bagian tengah ditemukan di wilayah yang terletak di antara garis Wallace dan garis Weber, yang meliputi Sulawesi, Maluku, dan Nusa Tenggara. Wilayah ini memiliki karakteristik campuran antara flora Asia dan Australia.




3. Flora Bagian Timur

Flora bagian timur ditemukan di wilayah timur Indonesia, yang meliputi Papua dan pulau-pulau di

⁴⁵ Muhammad Asril. Marulam et al., *Keanekaragaman Hayati* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).

sekitarnya. Wilayah ini memiliki karakteristik yang mirip dengan flora di benua Australia, termasuk hutan hujan tropis dan sabana.⁴⁶

Tabel 2.2
Jenis Flora di Indonesia

NO.	JENIS FLORA	GAMBAR
1.	Flora bagian barat (Hutan mangrove)	
2.	Flora bagian timur (Pohon beringin)	
3.	Flora bagian Tengah (Pohon pinus)	

Keragaman flora di Indonesia menunjukkan betapa kaya dan beragamnya tumbuhan yang ada di negara ini. Perbedaan letak geografis dan iklim di setiap wilayah menyebabkan adanya tiga tipe utama flora: bagian barat, flora bagian tengah, dan flora bagian timur. Pembagian ini membantu kita memahami bagaimana tumbuhan tersebar dan apa saja ciri-ciri tumbuhan di

⁴⁶ Zakka Assidqi, *Ensiklopedia Flora Indonesia* (Yogyakarta: Khazanah Pedia, 2017).

berbagai daerah, serta penting untuk menjaga dan memanfaatkan flora dengan bijaksana.⁴⁷

Sementara itu, keberagaman fauna di Indonesia terbagi menjadi tiga, yaitu fauna tipe Asia, fauna tipe peralihan, dan fauna tipe Australia.

1. Fauna Tipe Asia

Fauna tipe Asia ditemukan di wilayah barat Indonesia, yang meliputi Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan beberapa pulau kecil di sekitarnya. Karakteristik fauna tipe Asia adalah kemiripan dengan fauna yang ada di daratan Asia.

2. Funa Tipe Peralihan

Fauna tipe peralihan ditemukan di wilayah yang terletak di antara garis Wallace dan garis Weber, yang meliputi Sulawesi, Maluku, dan Nusa Tenggara. Wilayah ini memiliki campuran karakteristik fauna Asia dan Australia.




3. Fauna Tipe Australia

Fauna tipe Australia ditemukan di wilayah timur Indonesia, yang meliputi Papua dan pulau-pulau di sekitarnya. Fauna di wilayah ini memiliki karakteristik yang mirip dengan fauna di benua Australia.⁴⁸

⁴⁷ Cecep Kusmana dan Agus, "Keanekaragaman Hayati Flora di Indonesia," *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan* 5, no. 2 (Desember 2015): 188.

⁴⁸ Cut Kiki Putri Febiyanti, "Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Dan Dunia di SMA Negeri 4 Batam," (Skripsi, UIN Suska Riau, 2023), 34.

Tabel 2.3
Jenis Fauna di Indonesia

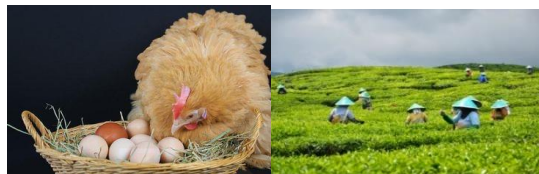
NO.	JENIS FAUNA	GAMBAR
1.	Fauna Tipe Asia	
2.	Fauna Tipe Peralihan	
3.	Fauna Tipe Australia	

Keberagaman fauna di Indonesia menunjukkan betapa kaya dan uniknya keanekaragaman hayati negara ini. Pembagian fauna menjadi tipe Asia, tipe peralihan, dan tipe Australia mencerminkan pengaruh geografis dan sejarah evolusi yang berbeda-beda di setiap wilayah. Memahami hal ini penting untuk upaya konservasi dan pelestarian spesies-spesies tersebut.

3) Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala sesuatu di bumi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sumber daya alam yang dapat digolongkan menjadi sumber daya alam yang

dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.⁴⁹



Gambar 2.9

Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbaharui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber

daya alam yang dimanfaatkan tidak akan habis, contohnya hewan dan tumbuhan yang dihasilkan dari pertanian, perkebunan, dan peternakan. Keuntungan dari sumber daya ini adalah kemampuannya untuk terus ada jika dikelola dengan baik dan digunakan secara berkelanjutan. Namun, jika dieksploitasi secara berlebihan, kemampuan regenerasinya dapat terganggu.⁵⁰

Sedangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang jika dimanfaatkan akan cepat habis, contohnya batu bara, pasir kuarsa, minyak bumi, serta barang tambang lainnya.



Gambar 2.10

Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbaharui

⁴⁹ Ritma Latifah. Helmi et al., Analisis Pengembangan Sumber Daya Alam Dalam Percepatan Pemulihan ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sungai Arab,"*Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1, (Februari, 2023): 12.

⁵⁰ Anggi Alvionita Mardani, "Analisis Eksploitasi Sumber Daya Alam Guna Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Islam" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2016), 87.

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui memiliki keterbatasan dalam ketersediaan dan akan habis jika terus dieksploitasi. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan kelangkaan dan dampak lingkungan yang signifikan.⁵¹

Berdasarkan hal tersebut, pengelolaan yang bijaksana dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa sumber daya yang dapat diperbarui tetap tersedia untuk masa depan, dan bahwa penggunaan sumber daya yang tidak dapat diperbarui dilakukan dengan efisien dan bertanggung jawab untuk mengurangi dampak negatif jangka panjang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵¹ Anggi Alvionita Mardani, "Analisis Eksploitasi Sumber Daya Alam Guna Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Islam," 89.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifannya agar dapat digunakan dengan baik oleh guru ataupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁵² Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Dimana pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran IPAS kelas IV-B di MI Al-Hidayah Mangli Jember.

Terdapat beberapa jenis model pengembangan dalam penelitian R&D diantaranya adalah model pengembangan 4D (*Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran)), model pengembangan Borg and Gall, model pengembangan plomp, model pengembangan *assure*, dan model pengembangan ADDIE.

Dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dick and Carry (1996) memperkenalkan istilah ADDIE yang

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 297.

dapat mengacu pada penelitian pengembangan.⁵³ Langkah pertama pada ADDIE adalah analisis, dimana peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa di dalam kelas, menganalisis media pembelajaran yang cocok dengan siswa kelas IV-B, dan menganalisis sarana dan prasana yang terdapat di sekolah tersebut.

Selanjutnya, pada tahap desain melibatkan perancangan isi media yang dikembangkan dan mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan, mulai dari mencari materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, mencari warna yang disukai oleh anak, serta mencari animasi yang menarik perhatian siswa. Tahap ketiga adalah pengembangan, dimana setelah produk selesai dan diujicobakan oleh ahli validator guna mendapatkan masukan dan saran terhadap media.

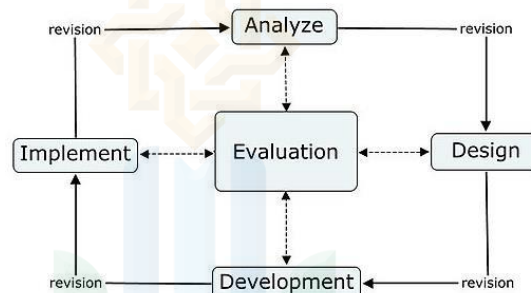
Setelah tahap pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah implementasi, yakni penerapan media dalam pembelajaran di kelas, dilakukan dengan melakukan uji coba skala kecil yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari media, kemudian dilakukan revisi dan melanjutkan uji coba pada skala besar untuk mengetahui kelayakan media. Dan langkah terakhir yaitu evaluasi dimana efektifitas dan kesesuaian media di evaluasi untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.⁵⁴

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena prosedurnya lebih sederhana dan mudah dilaksanakan. Model ADDIE tidak

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2022), 28.

⁵⁴ Tim Pdk Unkhair-Unipas, *Modul Ajar Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development(R&D)* (Ternate: Universitas Khairun, 2023), 27.

menyulitkan dalam pemrosesan kerangka kerja yang bersifat sukar, sehingga baik untuk pengembangan dan pendidikan. Selain itu, model ADDIE dapat digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.⁵⁵



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan gambar tersebut, setiap fase dalam model ADDIE saling terkait dan berkontribusi pada keberhasilan keseluruhan penelitian. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE, peneliti dapat memastikan bahwa kebutuhan diidentifikasi dan dipenuhi secara efisien, desain pembelajaran disusun dengan baik, materi dikembangkan dengan tepat, pelatihan diimplementasikan dengan efektif, dan hasilnya dievaluasi untuk perbaikan berkelanjutan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam model pengembangan ADDIE menggunakan lima tahapan pengembangan, antara lain:

- 1) *Analysis* (Analisis)

⁵⁵ Ahmad Agung Firmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), 58.

Pada kegiatan analisis, ada beberapa hal yang perlu dianalisis, yaitu menganalisis kebutuhan siswa, menganalisis karakteristik siswa, menganalisis media yang cocok dan mengidentifikasi sumber daya atau sarana dan prasarana yang tersedia.

2) *Design* (Desain/perancangan)

Tahap desain merupakan tahap dimana konsep produk yang akan dikembangkan dirancang. Menurut Azhar, tahap perancangan merupakan tahap yang sangat penting dalam proses pengembangan, dimana sebuah desain atau rancangan yang baik akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik pula.⁵⁶ Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yakni, sebagai berikut:

1. Merancang materi pembelajaran

- a. Mengembangkan dan memilih materi yang sesuai untuk dijadikan isi pada media *quizizz*.
- b. Menentukan indikator sesuai dengan kompetensi dasar yang dipilih.

2. Merancang desain media pembelajaran (media interaktif berbasis *quizizz*).

- a. Membuat kerangka tentang isi dari setiap halaman media.
- b. Mengumpulkan materi dan bahan untuk media pembelajaran, seperti teks dan gambar.

⁵⁶ Azhar Asyhad, *Media Pembelajaran*, 94.

c. Merancang media mulai dari bentuk, warna, serta font yang digunakan.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan menghasilkan sebuah produk yang sudah dirancang menjadi nyata. Adapun langkah pada tahap ini, yakni sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*.
2. Memodifikasi media pembelajaran.
3. Melakukan validasi dengan maksud untuk mendapatkan penilaian yang akurat dan mengurangi kesalahan agar produk dapat diperbaiki. Proses validasi melibatkan ahli media, ahli materi, dan guru yang ahli dalam pembelajaran.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap dimana media pembelajaran yang telah dirancang diimplementasikan sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang dibuat.⁵⁷ Adapun tujuan dari implementasi ini sendiri yaitu, untuk membimbing siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ADDIE yang terakhir adalah tahap evaluasi, dimana pada tahap ini peneliti melihat apakah produk yang dibuat berhasil atau

⁵⁷ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), 37.

tidak. Menurut Branch, tujuan dari tahap evaluasi yakni untuk menilai dari kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini pula terdapat kegiatan revisi yang dilakukan dengan mengacu dari masukan dan saran dari para ahli penilaian.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan bertujuan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang sedang dikembangkan.⁵⁸

D. Desain uji coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua tahap uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa dengan tujuan untuk mengevaluasi pemahaman terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Jika terdapat kekurangan, tahap revisi akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba ini. Kemudian, uji coba skala besar melibatkan 26 siswa dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan media secara menyeluruh.

Jika hasil penilaian menunjukkan bahwa media tersebut layak, maka media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selama proses pengujian, beberapa penguji terlibat, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru).

⁵⁸ Kustiwi Nur Utami dan Ali Mustadi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Dalam Peningkatan Karakter, Motivasi, dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (April 2017): 17.

1. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini antara lain yaitu siswa kelas IV-B dan guru kelas MI Al-Hidayah Mangli Jember.

2. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian, yakni antara lain:

1) Data kualitatif

Data kualitatif ini diambil dari informasi yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk analisis permasalahan pada pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, serta perancangan.

2) Data kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka dari hasil coba sebagai hasil pengukuran kevalidan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*.

Adapun uraian nilai yang diambil sebagai berikut:

- a. Nilai angket validasi, diantaranya adalah ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk kelayakan media pembelajaran.⁵⁹

⁵⁹ Nur Hikmah, Arief, dan Patricia, "Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar," *Jurnal PGSD* 15, no. 2: 140.

- b. Angket respon siswa kelas IV-B untuk kemenarikan media pembelajaran.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar lebih sistematis.⁶⁰ Dalam pengembangan media pembelajaran ini, terdapat empat instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁶¹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember dengan mengamati dan melihat kegiatan di lapangan guna untuk memperoleh data yang tepat dan akurat.

b) Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan sebuah informasi dari narasumber. Wawancara juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk komunikasi lisan yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam untuk menemukan masalah yang akan

⁶⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).

⁶¹ Husnul Khatimah dan Restu Wibawa, "Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* Terhadap Hasil Belajar" *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2 No 2 (Oktober 2017): 80.

diteliti.⁶² Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh data mengenai penggunaan media, materi tentang karakteristik alam di suatu daerah, kebutuhan siswa, sarana prasarana, dan jumlah siswa kelas IV-B.

c) Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang penggunaannya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶³ Dalam penelitian ini, angket menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban dari 1 hingga 5. Sementara untuk responden siswa, menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “YA” atau “TIDAK”.⁶⁴

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk penelitian ini:

a. Angket validasi ahli materi

Validasi ahli materi adalah penilaian yang dilakukan oleh dosen yang menguasai materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Proses ini melibatkan penilaian terhadap aspek-aspek seperti kelayakan, penyajian, bahasa, dan kontekstualitas materi tersebut.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016)

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 199.

⁶⁴ Riduwan, *Skala Pengukuran dan Instrument Penelitian*, 15.

Tabel 3.1
Instrumen/Angket Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Kelayakan isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. 2. Materi yang disampaikan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar lebih mudah dalam memahami materi.
2.	Kesesuaian Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. 2. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif. 3. Kalimat yang digunakan tidak mengandung makna yang ambigu.
3.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak. 2. Materi yang digunakan menarik perhatian siswa. 3. Keakuratan gambar dan istilah-istilah.
4.	Penilaian kontekstual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. 2. Mendorong siswa untuk dapat bekerja sama dalam bekerja kelompok.

Berdasarkan tabel diatas, penilaian ahli materi dapat membantu memastikan bahwa materi pembelajaran sudah memenuhi standar kualitas yang diharapkan.⁶⁵ Umpan balik yang diperoleh dari angket tersebut memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan yang diperlukan, sehingga dapat

⁶⁵ Donda Liana Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berbasis *Socio Scientific Issues (SSI)* Pada Materi Pemanasan Global di SMP Kelas VII" (Skripsi, UINFAS Bengkulu, 2022), 62.

menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Angket validasi ahli media

Validasi ahli media adalah penilaian yang dilakukan oleh dosen media yang berkaitan dengan desain yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada materi karakteristik alam di suatu daerah. Penilaian yang diberikan melalui aspek tampilan (gambar, huruf, dan warna), aspek kesesuaian media dengan teknologi, dan aspek bentuk.⁶⁶

Tabel 3.2
Instrumen/Angket Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa untuk aktif dalam belajar. 2. Gambar dan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca. 3. Tampilan warna menggunakan warna yang disukai anak. 4. Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa.
2.	Kesesuaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini. 2. Kesesuaian media dengan konsep pengetahuan siswa. 3. Komponen media disajikan dengan lengkap (materi

⁶⁶ Mada Bayu Pambudi, "Validasi Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial dan LKS Untuk Meningkatkan Kompetensi Gambar Potongan", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015), 39.

		pembelajaran, kuis, papan pilihan ganda)
3.	Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa. 2. <i>Quizizz</i> bukan hanya sebagai media pembelajaran, namun juga sebagai alat untuk siswa belajar sambil bermain. 3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan tabel diatas, penilaian melalui aspek tampilan, kesesuaian media dengan teknologi, dan bentuk, serta validasi ahli media, adalah langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas.⁶⁷ Hal ini dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan adalah media yang efektif dan efisien untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Angket validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran adalah penilaian yang dilakukan oleh guru yang menguasai mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV-B di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan saran terhadap media dan materi yang dikembangkan.

⁶⁷ Mada Bayu Pambudi, "Validasi Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial dan LKS Untuk Meningkatkan Kompetensi Gambar Potongan," (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015), 41.

Tabel 3.3
Instrumen/Angket penilaian ahli pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. 2. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dalam belajar. 3. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.
2.	Kreatif	1. Kesesuaian media dengan dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini. 2. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi. 3. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.
3.	Menarik	1. Video, bentuk, dan bahan media lainnya bersifat tahan lama. 2. Media pembelajaran disajikan dengan tampilan warna, huruf, dan gambar yang menarik perhatian siswa. 3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 4. Komponen media disajikan dengan lengkap (video pembelajaran, kuis/soal, papan pilihan ganda) 5. Media pembelajaran sangat mudah digunakan.
4.	Antusias siswa	1. Penyajian media berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 2. Media dapat menstimulus dan meotivasi siswa dalam belajar. 3. Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa. 4. Materi yang digunakan bersifat interaktif dan menarik perhatian siswa

Berdasarkan tabel diatas, penilaian ahli pembelajaran dapat memastikan bahwa media yang dihasilkan berkualitas tinggi,

relevan, akurat, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui penilaian dan umpan balik dari para ahli, pengembang dapat mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan, meningkatkan kualitas, dan memastikan bahwa materi atau media pembelajaran memenuhi standar pendidikan yang tinggi.

d) Angket respon siswa terhadap ketertarikan media

Penilaian atau respon siswa adalah instrument yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.⁶⁸ Melalui penilaian siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.4

Instrumen/Angket Responden Siswa

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran ini memiliki keunikan sehingga menarik perhatian siswa. 2. Gambar ilustrasi dalam media ini mudah dipahami dan sesuai dengan materi pembelajaran. 3. Penggunaan bahasa pada materi sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 4. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
2.	Minat belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media ini dapat membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran

⁶⁸ Zerri, Taufik, dan Risa, "Pengembangan Media Flipchart Pada Tema "Diriku" Subtema "Tubuhku" SDN Serang 3," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Karakter* 3, no. 2 (2021): 69.

		<p>2. Media ini sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan materi dan kuis interaktif didalamnya.</p> <p>3. Materi dan kuis yang disampaikan sangat jelas.</p>
--	--	--

Angket siswa dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung proses belajar mereka. Kenyamanan ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

e) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data dalam bentuk catatan, tulisan, gambar, maupun buku-buku yang memberikan sebuah informasi.⁶⁹ Pada penelitian ini, dokumentasi berisikan sebagai berikut:

a. Foto siswa kelas IV-B MI Al-Hidayah Mangli Jember pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS materi karakteristik alam di suatu daerah.

b. Pengisian angket penilaian

Dengan adanya teknik dokumentasi melalui pengisian angket penilaian ini, diharapkan dapat memberikan informasi secara akurat sehingga menambah kredibilitas penelitian.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 329.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan yang dilakukan peneliti yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.⁷⁰ Teknik analisis kualitatif diperoleh dengan cara menganalisis berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada permasalahan serta kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan teknik analisis kuantitatif diperoleh dari hasil angket ahli validasi dan respon siswa.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa dengan menggunakan skala likert. Adapun acuan penilaian dalam skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.5
Skala Likert

Skor	Kriteria penilaian
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala likert

kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum Tse}{\sum Tsm} \times 100\%$$

Keterangan: V = Validasi dari validator

$\sum Tse$ = Total skor empiris (hasil dari validator)

$\sum Tsm$ = Total skor maksimal yang diharapkan

⁷⁰ Almira, Ramadhan, Rahman, et al., *Ragam Analisis Data Penelitian* (Pamekasan: IAIN Madura Press, 2022), 1.

Berdasarkan rumus tersebut, maka dapat diketahui kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:⁷¹

Tabel 3.6
Persentase Validasi Skala Likert

Skor	Tingkat validitas
00,00%-20,00%	Sangat tidak valid/tidak layak digunakan
21,00%-40,00%	Tidak valid/tidak layak digunakan
41,00%-60,00%	Kurang valid/kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
61,00%-80,00%	Cukup valid/layak digunakan dengan revisi kecil
81,00%-100,00%	Sangat valid/layak digunakan tanpa revisi

Sedangkan analisis angket siswa dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman sebagai berikut:

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = Nilai proses

TS-e = Total skor *empiric* (skor yang diperoleh dari siswa)

TS-max = Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3.7
Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Jika banyak yang memberikan “YA” untuk berbagai aspek yang dinilai, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dianggap efektif dan bermanfaat oleh siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV-B Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

⁷¹ Riduwan, *Skala Pengukuran dan Instrument Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 15.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember adalah sebuah lembaga pendidikan yang didirikan oleh Yayasan Keluarga Pendidikan Islam Al-Hidayah Mangli Jember sejak tahun 1958. Berdasarkan Surat Keputusan Kantor Wilayah Departemen Agama Kabupaten Jember Nomor: B/KN/34/MI/011/2004, Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah secara resmi berada di bawah naungan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Kabupaten Jember.

Adapun lokasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember berada di Jl. Otista no. 177 Mangli, Kaliwates Jember. Letak Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah sangat strategis karena berada di samping jalan pantura dan dekat dengan beberapa lembaga pendidikan lainnya seperti Sekolah Dasar Negeri Mangli I, II, III dan IV yang dapat meningkatkan daya saing dengan sekolah-sekolah dasar negeri lainnya.⁷²

MI Al-Hidayah kini terus berkembang dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat setempat maupun dari luar daerah. Hal ini karena MI Al-Hidayah telah menunjukkan berbagai prestasi di tingkat regional maupun nasional. Prestasi-prestasi ini memberikan daya tarik

⁷² Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember," 7 Februari 2024.

tersendiri bagi masyarakat. Selain itu, MI Al-Hidayah juga menerapkan berbagai kegiatan rutin yang memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti membaca Al-Qur'an setiap pagi, menghafal surat pendek, dan membaca Asmaul Husna setiap jam pertama pelajaran.

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember

1) Visi: “Terwujudnya generasi berprestasi, terampil, beriman dan berakhlak karimah”.

2) Misi

1) Membiasakan membaca Al-Qur'an sebelum memulai aktivitas belajar.

2) Membiasakan shalat fardhu dan sunnah berjamaah.

3) Menyelenggarakan pembelajaran bermutu untuk pengembangan potensi peserta didik.

4) Meningkatkan potensi peserta didik.

5) Meningkatkan prestasi non akademik Membiasakan beramal shaleh dalam kehidupan sehari-hari.⁷³

3. Data Siswa Kelas IV-B

Penelitian ini berfokus pada kelas IV-B Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, di mana peneliti mengkaji jumlah siswa dalam kelas tersebut. Data mengenai jumlah siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-

⁷³ Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, “Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember,” 7 Februari 2024.

Hidayah Mangli Jember sebagian besar diperoleh dari informasi yang dikumpulkan.⁷⁴

Tabel 4.1
Data Siswa Kelas IV-B Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah
Mangli Jember

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	P
2.	Fatimatur Rosyidah	P
3.	Hafiz El Fazil	L
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	P
5.	Kaleela Trisha Karunia	P
6.	Khairunnisa Salsabila	P
7.	Mardhiyah	P
8.	Mayang Arumi Larasati	P
9.	Muhammad Fatihul Hadi	L
10.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	L
11.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	L
12.	Muhammad Maulana Firdaus	L
13.	Muhammad Raditya Dharmawan	L
14.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	L
15.	Muhammad Saefullah Alfian	L
16.	Nafisha Hoirrunnisaq	P
17.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	P
18.	Nur Lita Rahma Dewi	P
19.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	L
20.	Rakha Haidar Alfarisi	L
21.	Rizqi Meilano Putra	L
22.	Sajidah' Athifah	P
23.	Saleh Adreby	L
24.	Siti Asifatur Rofiqo	P
25.	Tamama Savana Az Zahra	P
26.	Tyas Ayu Ardiningrum	P

Berdasarkan data tersebut, terdapat 26 siswa di kelas IV-B Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, dengan 14 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Meskipun Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember memiliki dua kelas IV, yaitu kelas IV-A dan

⁷⁴ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 7 Februari 2024.

kelas IV-B, peneliti memilih untuk fokus pada kelas IV-B sebagai subjek uji coba.

4. Data Guru Kelas IV-B

Ibu Siti Nurfadilah adalah seorang guru yang memiliki semangat yang besar dalam mendukung siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Setelah menyelesaikan studinya dan meraih gelar S.Hum, beliau memilih untuk bergabung sebagai pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember pada tahun 2017.

Awalnya, Ibu Siti Nurfadilah bertanggung jawab atas kelas VI selama tiga tahun. Di kelas ini, beliau tidak hanya mengajar, tetapi juga turut membentuk karakter dan memberikan panduan akademis kepada siswa-siswa. Setelah menghabiskan tiga tahun yang produktif di kelas VI, beliau kemudian memilih untuk menghadapi tantangan baru dengan beralih ke kelas IV. Saat ini, beliau menjadi wali kelas di kelas IV-B.

5. Data Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember memiliki fasilitas yang memadai, hal ini menjadi salah satu alasan peneliti untuk melakukan penelitian yang sesuai dengan masalah tertentu dengan menggunakan sumber daya yang ada di sekolah. Fasilitas tersebut meliputi penggunaan LCD dan proyektor selama proses pembelajaran. Selain itu, sekolah ini dilengkapi dengan 12 ruang kelas untuk tingkat kelas I hingga kelas VI, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang Tata

Usaha (TU) perpustakaan, UKS, laboratorium komputer, Aula, dan kamar mandi.⁷⁵

B. Penyajian Data Uji Coba

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁷⁶ Penyajian hasil uji coba mengacu pada pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama yaitu analisis. Analisis yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa didalam kelas, menganalisis media pembelajaran yang cocok dengan siswa kelas IV-B, menganalisis sarana dan prasarana yang tersedia. Berikut uraian yang dilakukan dalam tahap analisis ini:

a. Hasil Analisis Permasalahan

Hasil analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas IVB di MI Al-Hidayah Mangli Jember pada tanggal 7 Februari 2024. Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk mengetahui model,

⁷⁵ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 7 Februari 2024.

⁷⁶ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*, 35.

metode, bahan ajar, media, serta perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV-B, maka didapatkan hasil bahwa:

“Saya memang jarang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, ketika menjelaskan materi, saya hanya menggunakan buku paket dan papan tulis saja, terkadang saya menggunakan cara hafalan agar siswa cepat paham. Saya pernah menggunakan *powerpoint*, tetapi didalamnya hanya ada materi saja, tidak ada musik apalagi kuis. Memang kurang kondusif, beberapa siswa merasa kesulitan dalam belajar biasanya materi yang susah dipahami oleh siswa terdapat pada mata pelajaran IPAS. Karena mereka masih harus beradaptasi dengan kurikulum yang baru.”⁷⁷

Dari pernyataan yang diberikan oleh guru kelas IV-B, maka sangat diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar kelas lebih aktif dan juga kondusif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas pengelolaan kegiatan pembelajaran di kelas saja, tetapi juga bermanfaat untuk mempermudah memahami pengetahuan, berdaya tarik yang kompleks, menyentuh semua modalitas siswa dengan desain media yang menarik dan inovatif.

b. Hasil Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan yang dilakukan adalah dengan menganalisis proses pembelajaran dengan guru dan siswa. Terlebih

⁷⁷ Ibu Siti Nurfadilah, diwawancarai oleh penulis, MI Al-Hidayah Mangli Jember, 27 Februari 2024.

dahulu mengetahui sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang mendukung adanya proses pembelajaran. Pada hasil wawancara yang telah dilakukan, Ibu Siti Nurfadilah menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku LKS dan papan tulis saja. Sebelumnya, guru telah mencoba menggunakan presentasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Namun, presentasi tersebut hanya berisi materi tanpa adanya elemen tambahan seperti gambar, kuis, atau musik. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. dikarenakan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial yang cukup banyak dan waktu yang didapat sangat sedikit.⁷⁸

Pada tahap analisis kebutuhan ini diketahuilah media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran yaitu Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

2. *Design* (Desain/Perancangan)

Pada tahap perancangan (*design*) merupakan tahap untuk menetapkan format media pembelajaran yang akan dikembangkan.⁷⁹

⁷⁸ Ibu Siti Nurfadilah, diwawancara oleh penulis, MI Al-Hidayah Mangli Jember, 27 Februari 2024.

⁷⁹ Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 32.

Adapun desain/rancangan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*, sebagai berikut:

a. Penyusunan materi dan modul ajar

Penyusunan materi pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah materi karakteristik alam di suatu daerah pada kelas IV-B yang didalamnya membahas tentang kenampakan alam, persebaran flora dan fauna, dan sumber daya alam. Adapun materi yang disajikan didalam media pembelajaran tersebut terdiri dari, sebagai berikut:

1. Pembelajaran I, berisi pembahasan mengenai kenampakan alam di di Indonesia.
2. Pembelajaran II, berisi pembahasan mengenai persebaran flora dan fauna di Indonesia.
3. Pembelajaran III, berisi pembahasan mengenai sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Modul ajar dapat dilihat pada lampiran.

b. Rancangan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu merancang media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* sebelum dilakukan uji coba.

1. Pemilihan format

Pemilihan format untuk mengembangkan media ini dalah dengan merancang komponen yang terdapat dalam media

menggunakan platform *quizizz* untuk mengakses materi, kuis, dan fitur lainnya yang dibutuhkan. Adapun hasil rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*, sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan materi dengan media. Dalam pemilihan materi dilakukan berdasarkan analisis kurikulum merdeka yang diterapkan pada kelas IV-B MI Al-Hidayah Mangli Jember. Sumber yang digunakan dalam pemilihan materi menggunakan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang menjadi pegangan guru kelas IV-B, referensi google, dan youtube.
- 2) Dalam pemilihan format ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *powerpoint* untuk membuat materi pembelajaran.

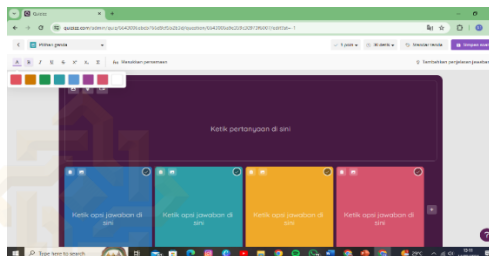
Powerpoint merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi. Dalam *powerpoint*, peneliti bisa memasukkan gambar, teks, hingga audiovisual pada sebuah presentasi.⁸⁰



Gambar 4.1
Pemilihan Latar Belakang Pada PPT

⁸⁰ Septy Nurfadhillah, Unti Unzhilaika et al., "Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas VI Di SDN Kampung Bambu 1" *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 237.

- 3) Warna yang terdapat dalam kuis yaitu warna yang banyak disukai oleh anak-anak karena terlihat lebih cerah.



Gambar 4.2
Pemilihan Warna Pada Quizizz

- 4) Isi dari media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* terdiri dari:
1. Sampul atau cover
 2. Profil pengembang
 3. Tujuan pembelajaran
 4. Materi pembelajaran
 5. Kuis

c. Rancangan Instrument

Rancangan instrument mencakup instrument validasi atau uji ahli, bentuk instrument validasi berbentuk *check list* yang terdiri dari beberapa pernyataan dengan skala 1-5.⁸¹ Selain itu, peneliti juga menyusun angket respon siswa tentang media yang dikembangkan, terdapat 7 pertanyaan yang harus dijawab dengan “YA” atau “TIDAK”.

3. *Development* (Pengembangan)

⁸¹ Riduwan, 15.

Pada tahap ini dilakukan dengan menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Sebelum melakukan revisi, terlebih dahulu media pembelajaran tersebut dinilai oleh tim ahli media dan ahli materi sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan.

a. Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*

Di dalam platform *quizizz* ini hanya terdapat soal atau kuis saja, maka dari itu peneliti merancang dan mendesain materi terlebih dahulu menggunakan aplikasi *powerpoint* agar terlihat lebih menarik lagi dengan berbagai gambar didalamnya.



Gambar 4.3
Penyesuaian Tujuan Pembelajaran

Sebelum membuat materi pembelajaran, terlebih dahulu menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan indikator yang ada. Kemudian, setelah tujuan pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun materi dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.4
Penyusunan Materi

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus memperhatikan apakah materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotor, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka tiap-tiap jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.⁸²

Berikut merupakan komponen dari materi pembelajaran yang sudah tersusun:

Tabel 4.2
Komponen Materi Pembelajaran

Komponen dan Gambar	Keterangan
	<p>Menampilkan logo UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, judul materi, dan kelas.</p>
	<p>Menampilkan tujuan pembelajaran pada materi karakteristik alam di suatu daerah.</p>

⁸² Sabarudin, "Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013," *Jurnal An-nur* 4, no.1 (Juni, 2018): 9.

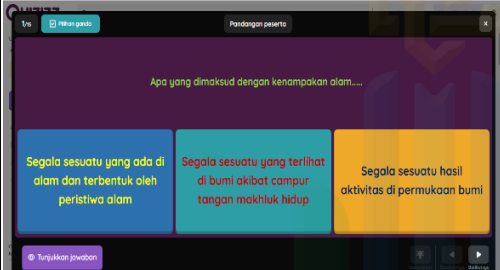







	<p>Menampilkan profil pengembang yang terdiri dari nama, NIM, prodi, instansi, dan email.</p>
	<p>Menampilkan pembahasan materi yang pertama yaitu kenampakan alam.</p>
	<p>Menampilkan macam-macam dari kenampakan alam.</p>
	<p>Menampilkan pembahasan yang kedua yaitu keragaman flora dan fauna.</p>

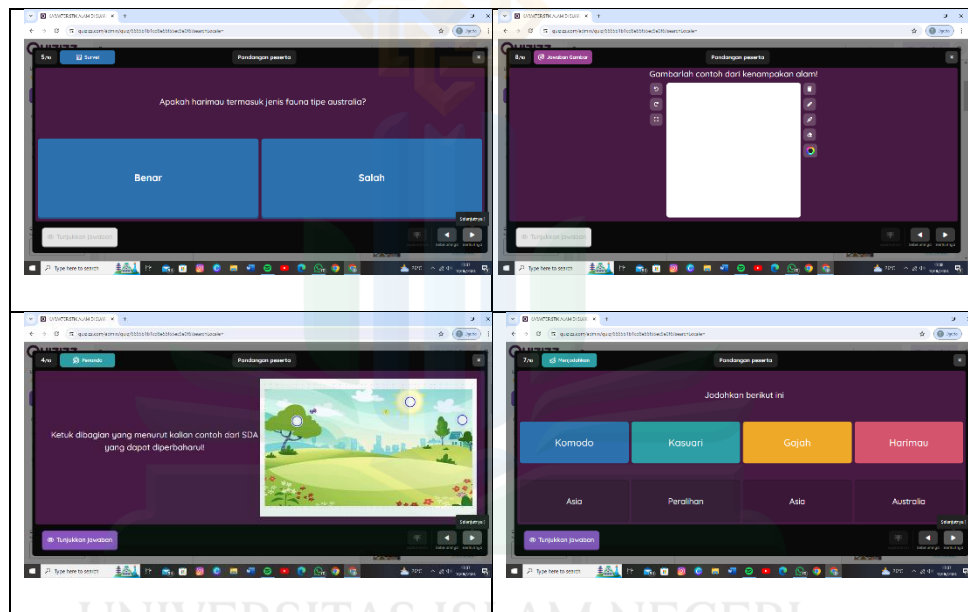
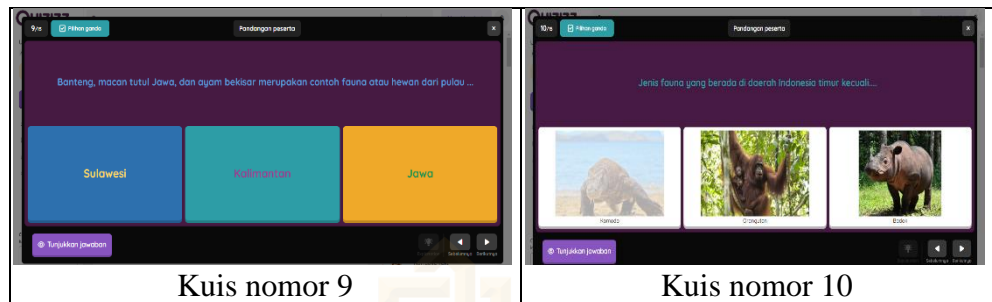
	<p>Menampilkan jenis-jenis dari Flora.</p>
	<p>Menampilkan jenis-jenis dari fauna.</p>
	<p>Menampilkan pembahasan yang ketiga yaitu Sumber Daya Alam (SDA).</p>
	<p>Menampilkan jenis Sumber Daya Alam (SDA).</p>

Setelah membuat materi pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi *powerpoint* 2019, kemudian beralih kembali ke web

quizizz. Dalam membuat soal atau kuis, peneliti menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut ini komponen kuis yang sudah tersusun:

Tabel 4.3
Tampilan kuis media

Komponen dan Gambar	Komponen dan Gambar
 <p>Kuis nomor 1</p>	 <p>Kuis nomor 2</p>
 <p>Kuis nomor 3</p>	 <p>Kuis nomor 4</p>
 <p>Kuis nomor 5</p>	 <p>Kuis nomor 6</p>
 <p>Kuis nomor 7</p>	 <p>Kuis nomor 8</p>



Dikarenakan media ini diterapkan pada pembelajaran langsung, peneliti menggunakan papan pilihan ganda agar siswa dapat menjawab kuis-kuis pilihan ganda secara berkelompok.



Gambar 4.5
Papan Pilihan Ganda

b. Validasi Ahli

Pada tahap pengembangan yang terakhir, media telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Kegiatan validasi ini harus memenuhi kriteria layak/valid, maka produk atau media yang dikembangkan harus direvisi sesuai dengan penilaian dari tim ahli. Adapun tim ahli yang bertugas antara lain adalah Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd sebagai validator media, Ibu Musyarofah, M.Pd sebagai ahli materi, dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum, sebagai ahli pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat dari tabel berikut ini:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Peneliti memilih Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd karena beliau merupakan dosen yang mumpuni dalam bidang media pembelajaran.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli Media	Skor Maksimal	(%)
1.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa untuk aktif dalam belajar.	5	5	100%
2.	Gambar dan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca.	4	5	90%
3.	Tampilan warna menggunakan warna yang disukai anak.	4	5	90%
4.	Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa.	5	5	100%
5.	Kesesuaian media dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini.	4	5	90%

6.	Kesesuaian media dengan konsep pengetahuan siswa.	4	5	90%
7.	Komponen media disajikan dengan lengkap (materi pembelajaran, kuis/soal, papan pilihan ganda)	4	5	90%
8.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	4	5	90%
9.	<i>Quizizz</i> bukan hanya sebagai media pembelajaran, namun juga sebagai alat untuk siswa belajar sambil bermain.	4	5	90%
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4	5	90%
Jumlah		42	50	
Persentase		84%		

Berdasarkan hasil validasi tersebut, skor validasi yang diberikan oleh ahli media berkisar antara 4 dan 5, dengan total skor sebesar 42 dari maksimal skor 50. Dengan total skor 42 dari 50, persentase kesesuaian media pembelajaran dengan kriteria yang ditetapkan oleh ahli media adalah 84%.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Peneliti memilih Ibu Musyarofah, M.Pd yang mana beliau merupakan salah satu dosen FTIK yang mengajar pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Maksimal	(%)
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4	5	90%
2.	Materi yang disampaikan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar lebih mudah dalam memahami materi.	4	5	90%
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5	100%
4.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif.	5	5	100%
5.	Kalimat yang digunakan tidak mengandung makna yang ambigu.	5	5	100%
6.	Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.	4	5	90%
7.	Materi yang digunakan menarik perhatian siswa.	4	5	90%
8.	Keakuratan gambar dan istilah-istilah.	4	5	90%
9.	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari siswa.	4	5	90%
10.	Mendorong siswa untuk dapat bekerja sama dalam bekerja kelompok.	4	5	90%
Jumlah		43	50	
Persentase		86%		

Berdasarkan hasil validasi tersebut, skor validasi yang diberikan oleh ahli materi berkisar antara 4 dan 5, dengan total skor sebesar 43 dari maksimal skor 50. Dengan total skor 43 dari

50, persentase kesesuaian materi pembelajaran dengan kriteria yang ditetapkan oleh ahli materi adalah 86%.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti memilih Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum sebagai ahli pembelajaran dikarenakan beliau merupakan wali kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, yang mana beliau sudah memahami bagaimana karakteristik siswa selama kegiatan belajar mengajar, beliau juga merupakan salah satu guru yang mengajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Tabel 4.6
Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ahli Pembelajaran	Skor Maksimal	(%)
1.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dalam belajar.	4	5	90%
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4	5	100%
3.	Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi.	5	5	100%
4.	Kesesuaian media dengan dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini.	4	5	90%
5.	Video, bentuk, dan bahan media lainnya bersifat tahan lama.	5	5	100%
6.	Media pembelajaran disajikan dengan tampilan warna, huruf,	5	5	100%

	dan gambar yang menarik perhatian siswa.			
7.	Media pembelajaran sangat mudah digunakan.	4	5	90%
8.	Penyajian media berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4	5	90%
9.	Media dapat menstimulus dan memotivasi siswa dalam belajar.	4	5	90%
10.	Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa.	5	5	100%
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5	5	100%
12.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	4	5	90%
13.	Komponen media disajikan dengan lengkap (video pembelajaran, kuis/soal, papan pilihan ganda)	5	5	100%
14.	Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.	4	5	90%
15.	Materi yang digunakan bersifat interaktif dan menarik perhatian siswa.	4	5	90%
Jumlah		66	75	
Persentase		88%		

Berdasarkan hasil validasi tersebut, skor validasi yang diberikan oleh ahli pembelajaran berkisar antara 4 dan 5, dengan total skor sebesar 66 dari maksimal skor 75. Dengan total skor 66

dari 75, persentase kesesuaian media pembelajaran dengan kriteria yang ditetapkan oleh ahli pembelajaran adalah 88%.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap peneliti melakukan uji coba produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari ahli media dan ahli materi, maka media telah dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba sebanyak 2 kali, yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba pada skala kecil berjumlah 10 siswa yang dipilih secara acak oleh guru, dengan dilakukan uji coba skala kecil ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada materi karakteristik alam di suatu daerah, kemudian peneliti dapat merevisi sebelum dilakukannya uji coba pada skala besar.



Gambar 4.7
Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti memberikan materi pembelajaran tentang karakteristik alam di suatu daerah. Dapat dilihat dari gambar diatas, dimana siswa sangat bersemangat untuk mendengarkan penjelasan materi dalam bentuk *powerpoint* tersebut. Setelah materi selesai dipaparkan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian peneliti memberikan kuis dalam bentuk game, tentunya kuis tersebut diambil dari materi yang sudah didengarkan oleh siswa sebelumnya.

Adapun respon siswa dalam uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Persentase (%)
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	100%
2.	Fatimatur Rosyidah	90%
3.	Hafiz El Fazil	80%
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	100%
5.	Kaleela Trisha Karunia	90%
6.	Khairunnisa Salsabila	90%
7.	Muhammad Fatihul Hadi	80%
8.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	80%
9.	Muhammad Maulana Firdaus	90%
10.	Muhammad Raditya Dharmawan	80%
Jumlah		880

Berdasarkan hasil uji coba pada skala kecil diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS materi karakteristik alam di suatu daerah dengan rata-rata 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan membuat pembelajaran lebih aktif lagi.

b. Uji Coba Skala Besar

Pada uji coba skala besar, peneliti memilih siswa kelas IV-B dengan keseluruhan yang berjumlah 26 siswa. Uji coba skala besar dilakukan dengan tujuan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah.



Gambar 4.8

Uji Coba Skala Besar

Dapat dilihat pada gambar di atas, siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Selain itu, siswa sangat senang menjawab kuis-kuis dalam bentuk game atau permainan, bahkan ada sebagian siswa yang ingin mengulang pembelajaran dan mencoba kuis kembali.

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, siswa melakukan

pengisian angket yang terdiri dari tujuh pernyataan dengan jawaban “YA” atau “TIDAK”.



Gambar 4.9
Siswa Mengisi Angket

Adapun respon siswa dalam uji coba skala besar disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Siswa	Persentase (%)
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	100%
2.	Fatimatur Rosyidah	100%
3.	Hafiz El Fazil	90%
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	100%
5.	Kaleela Trisha Karunia	100%
6.	Khairunnisa Salsabila	90%
7.	Mardhiyah	80%
8.	Mayang Arumi Larasati	80%
9.	Muhammad Fatihul Hadi	90%
10.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	90%
11.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	100%
12.	Muhammad Maulana Firdaus	90%
13.	Muhammad Raditya Dharmawan	100%
14.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	90%
15.	Muhammad Saefullah Alfian	100%
16.	Nafisha Hoirunnisaq	100%
17.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	100%
18.	Nur Lita Rahma Dewi	100%
19.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	90%
20.	Rakha Haidar Alfarisi	90%
21.	Rizqi Meilano Putra	90%
22.	Sajidah' Athifah	100%
23.	Saleh Adreby	100%
24.	Siti Asifatur Rofiqo	90%
25.	Tamama Savana Az Zahra	90%
26.	Tyas Ayu Ardiningrum	90%
Jumlah		2.440

Berdasarkan hasil uji coba pada skala besar diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS materi karakteristik alam di suatu daerah dengan rata-rata 93,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan membuat pembelajaran lebih aktif lagi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir pada pengembangan model ADDIE yaitu evaluasi. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui berhasil tidaknya media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* yang sudah diterapkan oleh peneliti pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Peneliti menganalisis data hasil validasi dan angket respon siswa, apabila proses evaluasi media masih belum layak digunakan maka peneliti harus melakukan perbaikan. Angket diisi langsung oleh Ibu Siti Nurfadilah selaku guru kelas IV-B pada tanggal 21 Maret 2024 untuk menilai media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* yang terdiri dari 15 pernyataan dengan skala 1-5.

C. Analisis Data

1. Hasil Analisis Data Validasi

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* diberikan kepada para ahli media dan ahli materi pada tanggal 15 Maret 2024.

Validator ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S.,M.Pd, sedangkan untuk validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Musyarafah, M.Pd.

a) Analisis Data Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Teknik yang digunakan yaitu perhitungan persentase dan teknik analisis deskriptif, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum Tse}{\sum Tsm} \times 100\%$$

Keterangan: V = Validasi dari validator

$\sum Tse$ = Total skor empiris (hasil dari validator)

$\sum Tsm$ = Total skor maksimal yang diharapkan

Kriteria yang disajikan:

Tabel 4.9

Penyajian Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Aspek Tampilan	1	5
	2	4
	3	4
	4	5
Aspek Kesesuaian	1	4
	2	4
	3	4
Aspek Penyajian	1	4
	2	4
	3	4
Jumlah		42

$$V = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan skor persentase dari hasil validasi ahli media sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* dikategorikan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

b) Analisis Data Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan dengan beberapa aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek penggunaan bahasa, aspek penyajian, dan aspek penilaian kontekstual. Teknik yang digunakan yaitu perhitungan persentase dan teknik analisis deskriptif, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum Tse}{\sum Tsm} \times 100\%$$

Keterangan: V = Validasi dari validator

$\sum Tse$ = Total skor empiris (hasil dari validator)

$\sum Tsm$ = Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 4.10

Penyajian Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Aspek Kelayakan Isi	1	4
	2	4
Kesesuaian Bahasa	1	5
	2	5
	3	5
Aspek Penyajian	1	4
	2	4
	3	4
Aspek Penilaian kontekstual	1	4
	2	4
Jumlah		43

$$V = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan skor persentase dari hasil validasi ahli media sebesar 86%. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* dikategorikan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

c) Analisis Data Ahli Pembelajaran

Analisis data pada penilaian media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV-B diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru kelas IV-B. Teknik yang digunakan yaitu perhitungan persentase dan teknik analisis deskriptif, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum Tse}{\sum Tsm} \times 100\%$$

Keterangan: V = Validasi dari validator

$\sum Tse$ = Total skor empiris (hasil dari validator)

$\sum Tsm$ = Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 4.11

Penyajian Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Nilai
Aspek Pembelajaran	1	4
	2	4
	3	5
Aspek Kreatif	1	4
	2	5
	3	5
Aspek Menarik	1	4
	2	4
	3	4
	4	5
	5	5
Aspek Antusias	1	4
	2	5
	3	4
	4	4
Jumlah		66

$$V = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan skor persentase dari hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajran interaktif berbasis *quizizz* dikategorikan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

d) Analisis Data Respon Siswa

Tabel 4.12
Data Respon Siswa

No.	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	10	0	10	100
2.	Fatimatur Rosyidah	9	1	9	90
3.	Hafiz El Fazil	9	1	9	100
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	10	0	10	100
5.	Kaleela Trisha Karunia	9	1	9	90
6.	Khairunnisa Salsabila	8	2	8	80
7.	Mardhiyah	8	2	8	80
8.	Mayang Arumi Larasati	9	1	9	90
9.	Muhammad Fatihul Hadi	9	1	9	90
10.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	10	0	10	100
11.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	9	1	9	90
12.	Muhammad Maulana Firdaus	10	0	10	100
13.	Muhammad Raditya Dharmawan	9	1	9	90

14.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	10	0	10	100
15.	Muhammad Saefullah Alfian	10	0	10	100
16.	Nafisha Hoirrunnisag	10	0	10	100
17.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	10	0	10	100
18.	Nur Lita Rahma Dewi	9	1	9	90
19.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	9	1	9	90
20.	Rakha Haidar Alfarisi	9	1	9	90
21.	Rizqi Meilano Putra	10	0	10	100
22.	Sajidah' Athifah	10	0	10	100
23.	Saleh Adreby	9	1	9	90
24.	Siti Asifatur Rofiqo	9	1	9	90
25.	Tamama Savana Az Zahra	9	1	9	90
26.	Tyas Ayu Ardiningrum	10	0	10	100
Jumlah					2.440

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2.440}{2.600} \times 100\% = 93,8 \%$$

Keterangan

NPr = Nilai proses

TS-e = Total skor *empiric* (skor yang diperoleh dari siswa)

TS-max= Total skor maksimal yang diharapkan

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji respon siswa kelas IV-B sebanyak 26 orang di MI Al-Hidayah Mangli Jember

sebesar 93,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* layak untuk digunakan.

D. Revisi Produk

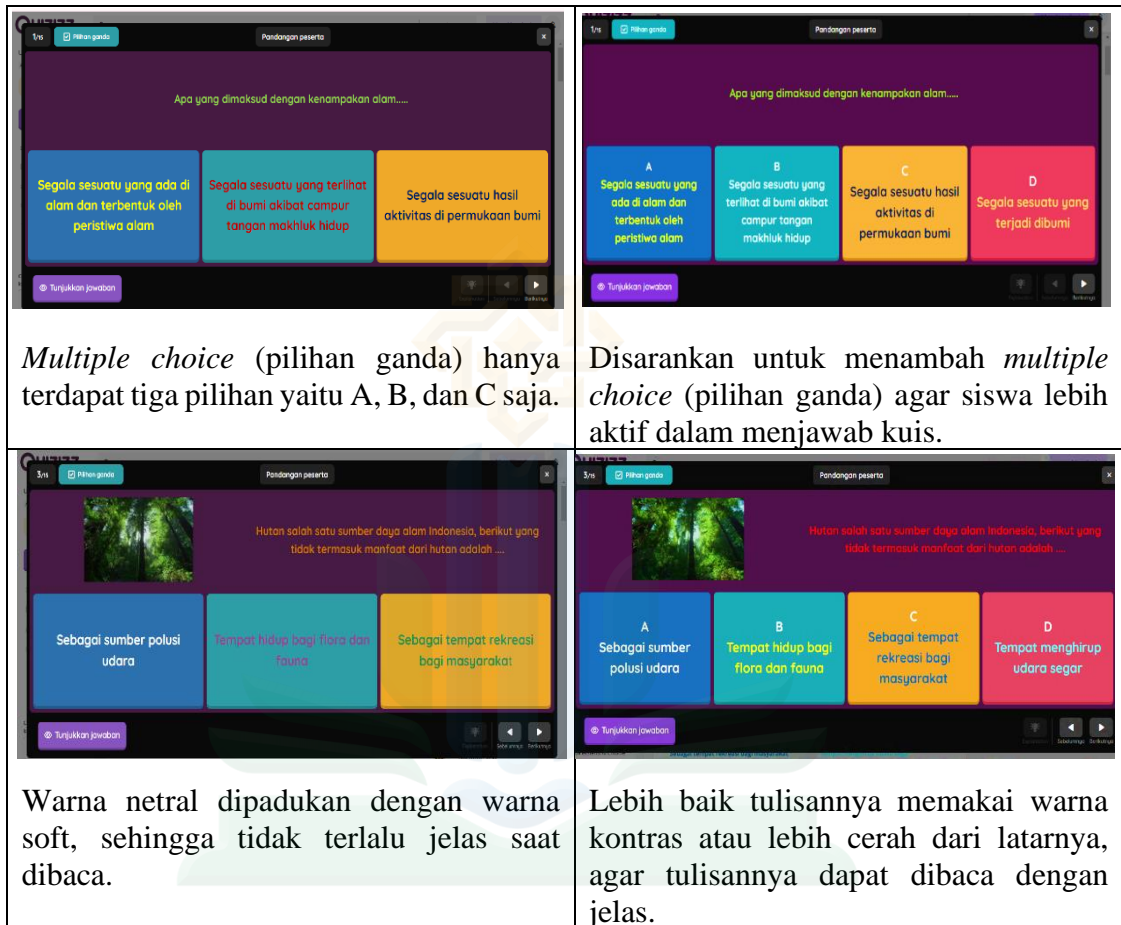
Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Media ini masih harus direvisi, yang mana bertujuan untuk mencapai kriteria valid dan menghasilkan produk yang layak digunakan. Dibawah ini merupakan saran dari ahli validator.

1. Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S,S. M,Pd terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada materi karakteristik alam di suatu daerah.

Tabel 4.13
Saran dan Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
<p>Animasi orang pada <i>powerpoint</i> tidak memakai hijab.</p>	<p>Pada animasi orang ada baiknya yang memakai hijab karena kita dari kampus UIN.</p>



Multiple choice (pilihan ganda) hanya terdapat tiga pilihan yaitu A, B, dan C saja.

Disarankan untuk menambah *multiple choice* (pilihan ganda) agar siswa lebih aktif dalam menjawab kuis.

Warna netral dipadukan dengan warna soft, sehingga tidak terlalu jelas saat dibaca.

Lebih baik tulisannya memakai warna kontras atau lebih cerah dari latarnya, agar tulisannya dapat dibaca dengan jelas.

Saran dari ahli media bertujuan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan dari media yang dikembangkan. Dengan demikian, tujuan utama dari revisi media adalah untuk memastikan bahwa media tersebut mencapai standar kualitas yang diharapkan dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Musyarofah, M,Pd terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada materi karakteristik alam di suatu daerah.

Tabel 4.13
Saran dan Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Tujuan pembelajaran hanya mencakup tiga hal. Terlalu sedikit dan sangat singkat.</p>	<p>Tujuan pembelajaran sesuaikan dengan materi pembelajaran. Buatlah perilaku A,B,C dan D dari 1 perilaku yang diharapkan.</p>
	
<p>Tidak ada contoh gambar.</p>	<p>Gambar perlu diperjelas dan diperbesar. Agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.</p>
	
<p>Tidak ada penjelasan mengenai ciri-ciri dari setiap jenis flora.</p>	<p>Setiap jenis flora diberikan ciri-ciri dan dibedakan dalam masing-masing slide.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz*. Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi, sehingga mendorong proses belajar.⁸³ *Quizizz* merupakan sebuah web yang digunakan untuk membuat materi dan kuis pembelajaran berbasis game. *Quizizz* memiliki keunggulan salah satunya adalah tampilannya yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember dengan menggunakan sarana prasana yang ada.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* yang telah direvisi:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?

⁸³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 10.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember yang berada di Jl. Otista no. 177 Mangli, Kaliwates Jember, masih menerapkan Kurikulum 2013 (K13) untuk kelas III dan VI, sementara kelas lain telah beralih ke kurikulum merdeka. Namun, dalam proses pembelajaran, terutama di kelas IV-B, masih kurang efektif dan tidak kondusif. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan guru dalam menggunakan papan tulis dan buku LKS, sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alasan utamanya adalah kurangnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Sebelumnya, guru telah mencoba menggunakan presentasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Namun, presentasi tersebut hanya berisi materi tanpa adanya elemen tambahan seperti gambar, kuis, atau musik. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.⁸⁴

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV-B. Pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini, menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/perancangan),

⁸⁴ Ibu Siti Nurfadilah, diwawancara oleh penulis, MI Al-Hidayah Mangli Jember, 27 Februari 2024.

Development (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* dikembangkan dengan memanfaatkan platform *quizizz* yang didalamnya menawarkan berbagai kuis dalam banyak pilihan. Peneliti terinspirasi oleh karya Agung Firmansyah yang mengembangkan *quizizz* sebagai media pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.⁸⁵ Sejalan dengan teori Septi Nurfadilah bahwa guru memiliki kebebasan untuk berinovasi dalam pembuatan kuis sendiri, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Setelah menemukan kuis yang sesuai atau dibutuhkan, kuis tersebut dapat dimanfaatkan secara langsung, dijadikan sebagai kegiatan kooperatif, atau sebagai tugas rumah untuk siswa di kelas. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *quizizz* sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di berbagai tingkat dan mata pelajaran, termasuk di tingkat Sekolah Dasar.⁸⁶

Dalam pemilihan kuis, peneliti memadukan soal dan jawaban dengan warna yang cerah atau disukai anak sehingga dapat menambah daya tarik siswa dalam belajar. Siswa menggunakan papan pilihan ganda yang membantu siswa dalam menjawab kuis secara berkelompok. Dalam

⁸⁵ Ahmad Agung Firmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), 88.

⁸⁶ Septy, Annisa, Cintana, et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 294.

satu kuis diberikan waktu selama 30 detik untuk berdiskusi, ini bertujuan agar siswa dapat mengingat dan memahami kuis dengan baik. Kuis yang diberikan sesuai dengan materi yang terdapat pada *powerpoint* yaitu materi karakteristik alam di suatu daerah. Menggunakan aplikasi bantuan yaitu *powerpoint* menjadi langkah awal untuk membuat materi pembelajaran. Sebelum membuat materi, yang diperlukan adalah membuat modul ajar, menyusun konsep, dan mencari background yang cocok untuk anak MI/SD.

Selanjutnya, materi digabungkan dengan mencocokkan pada modul ajar yang ada. Pada materi pembelajaran yang ditampilkan menggunakan warna dan musik yang menarik agar pembelajaran lebih aktif dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini dapat diakses melalui komputer, laptop, dan android.

Media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *quizizz* adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah menjawab setiap pertanyaan. Ini memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung dan membuat perbaikan. Selain itu, guru dapat dengan mudah melacak kemajuan individu siswa dan memahami area-area di mana mereka mungkin memerlukan bantuan tambahan. Namun kekurangan utama dari *quizizz* adalah ketergantungannya pada koneksi internet. Koneksi internet yang lambat

atau tidak stabil dapat menyebabkan gangguan teknis saat menggunakan *quizizz*. Hal ini dapat mengganggu alur pembelajaran.⁸⁷

Salah satu tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* adalah untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *quizizz*, siswa dapat terlibat secara aktif dalam aktivitas kuis yang menantang dan menyenangkan. Dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi dan adaptif, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *quizizz* dapat membantu menghidupkan suasana kelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?

Untuk menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV-B Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, peneliti melakukan analisis dengan terperinci. Mengevaluasi apakah sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk akses internet yang stabil dan perangkat komputer yang cukup untuk mengakses *quizizz*. tanpa infrastruktur yang memadai, penggunaan *quizizz* mungkin

⁸⁷ Rabilla Rizki Cahayani, "Pengembangan Soal Tes Berbasis *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik", 23.

tidak efektif. Kemudian memastikan bahwa materi yang disajikan melalui *quizizz* sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Dalam tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* telah divalidasi oleh tiga para ahli, yaitu ahli media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.S. M.Pd, Ibu Musyarafah, M. Pd sebagai ahli materi, dan ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum. Adapun hasil validasi yang sudah diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil validasi oleh para ahli
 - a) Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 84%. Dalam penilaian ini, ahli media memberikan nilai 42 dengan skor maksimal 50. Sehingga didapatkan hasil 84% dengan kategori produk sebagai layak.
 - b) Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 86%, dimana ahli materi melakukan penilaian terhadap materi terkait karakteristik alam di suatu daerah kelas IV. Dalam penilaian ini, ahli media memberikan nilai 43 dengan skor maksimal 50. Sehingga didapatkan hasil 86% dengan kategori produk sebagai layak.
 - c) Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 88%, dimana penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang

dikembangkan. Dalam penilaian ini, ahli media memberikan nilai 66 dengan skor maksimal 75. Sehingga didapatkan hasil 88% dengan kategori produk sebagai layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator didapatkan hasil persentase rata-rata secara keseluruhan sebesar 86% sehingga menunjukkan kriteria layak. Artinya media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

2) Uji respon siswa

Uji coba produk dilakukan pada kelas IV-B melalui dua tahapan, yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil menunjukkan hasil persentase sebesar 88%. Sedangkan pada uji coba skala besar menunjukkan persentase sebesar 93,8%. Siswa kelas IV-B mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan saat belajar. Sehingga pada uji coba produk dengan dua tahapan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* layak digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Terdapat pada pengembangan media interaktif berbasis *quizizz* mencakup beberapa saran, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut agar media

interaktif berbasis *quizizz* dapat diterapkan secara efektif, sehingga diberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* yang sudah dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran langsung yaitu pada materi karakteristik alam disuatu daerah pada mata pelajaran IPAS.
- b. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* ini sebagai sumber belajar yang dapat membantu menambah pengetahuan dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi karakteristik alam di suatu daerah kelas IV MI/SD dapat digunakan untuk memudahkan siswa pada materi karakteristik alam disuatu daerah. Akan tetapi dalam proses penggunaan produk perlu memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tidak membuang-buang waktu.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* terdapat saran pengembangan produk lebih lanjut. Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat ditambahkan pada materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif*, karena produk ini hanya memuat materi karakteristik alam di suatu daerah.
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan pada pembelajaran langsung saja, akan tetapi juga bisa dikembangkan dalam pembelajaran online atau jarak jauh. Namun dalam hal ini perlu memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Aswan, Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Assidqi, Zakka. *Ensiklopedia Flora Indonesia*. Yogyakarta: Khazanah Pedia, 2017.
- Asril, Muhammad., Marulam, Silvia, Indarwati, Ryan, Arsi, Afriansyah, Junairiah. *Keanekaragaman Hayati*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Adityawarman, Andra, dan Meini. “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran.” *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya* 7, no.1 (Maret 2022): 26-27.
- Cahyaningtyas, Ranti. “Pengembangan media interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran benda dan kegunaannya mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2023).
- Cahayani, Rabilla Rizki. “Pengembangan soal tes berbasis *quizizz* sebagai alat evaluasi untuk menumbuhkan motivasi berkompetisi peserta didik.” Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Cendikia, Duta dan Joko Sutrisno. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15, No. 1 (2022): 245-246.
- Cintana., Septy, Annisa, Dea, Destri, dan Siti Nurani. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi *quizizz* Pada Pembelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06.” *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021).
- Dari, Yulan. “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat.” Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.
- Dewantara, Rinu Bhakti. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Biologi SMA.” *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2020.
- Fatimah, Siti, Shinta April Lailia, Afil Fres Seftiana, Sri Ayu, dan Vesti Nurmala Rista. “Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di MI/SD

Pada Era Revolusi Industri 5.0.” *Journal Of Research And Multidisciplinary* 1, no. 2 (Juni 2023): 83-84.

Febiyanti, Cut Kiki Putri. ”Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia di SMA Negeri 4 Batam.” Skripsi UIN Suska Riau, 2023.

Firmansyah, Ahmad Agung. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game *Quizizz* Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.

Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2019.

Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021, 31.

Hamidi, Muhammad, dan Ade Irma. “Pemanfaatan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Inovatif.” *Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (Oktober 2021): 160.

Hidayat, Fitria, dan Muhammad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (Desember 2021): 32.

Humaidi, Rif’an. *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.

Kementerian Agama RI. *Al-Qur’an dan Terjemah edisi penyempurnaan*. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.

Jauhar, Siti., Widya Karmila, Djuhara Nonci, dan Ahmad Syawaluddin. *Konsep Dasar IPS*. Sulsel: Agma, 2018.

Jayati, Siti Sri. “Aplikasi Quizizz Penggerak Motivasi Dan Kompetisi Siswa Kelas VIII Smp Untuk Meraih Kkm Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Skripta*, 8, no. 2 (November 2022): 25.

Kusmana, Cecep, dan Agus, “Keanekaragaman Hayati Flora Di Indonesia,” *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan* 5, no. 2 (Desember 2015): 188

Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988.

- Latifah, Ritma., Helmi dan Taufik Rahman. "Analisis Pengembangan Sumber Daya Alam Dalam Percepatan Pemulihan ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sungai Arab." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (Februari 2023): 12.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)." *Jurnal Pemikiran Islam* (2012): 29.
- Mardani, Anggi Alvionita. "Analisis Eksploitasi Sumber Daya Alam Guna Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Islam." Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Maesaroh, Siti. "Pengembangan Media Interaktif *quizizz Berbasis Blended Learning* Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung." Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022.
- Pambudi, Mada Dayu. "Validasi Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial dan LKS Untuk Meningkatkan Kompetensi Gambar Potongan." Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Munir, *Multimedia konsep & aplikasi pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Nurfadhillah, Septy., Unti Unzhilaika, Salsabila Nabira Rachma, Ismiatun Nazifah. "Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas VI Di SDN Kampung Bambu 1" *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 237.
- Nandi. "Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran geografi di persekolahan." *Jurnal Pendidikan Geografi* 6, no. 2 (2006): 5-7.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 33.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Juncto* Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022.
- Rahman., Almira, Ramadhan, Ghofur, Umar, Rizqi, Yusup, Rita, dan Faqihul. *Ragam Analisis Data Penelitian*. Pamekasan: IAIN Madura Press, 2022.
- Riduwan, *Skala Pengukuran dan Instrument Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rusmayana, Sahrul. *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.

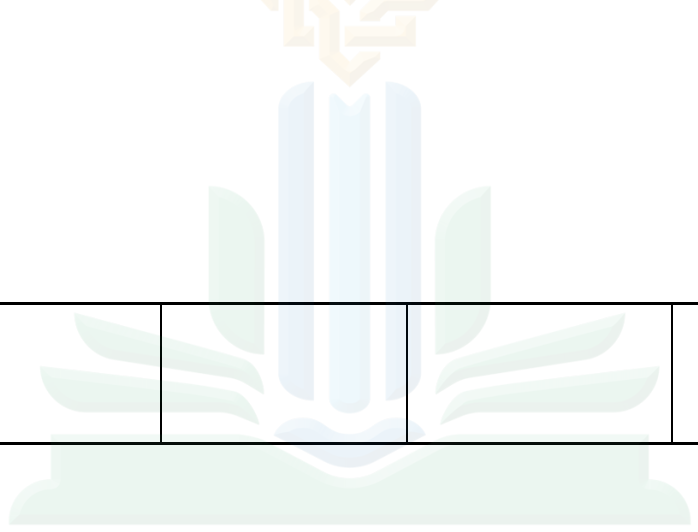
- Sabarudin, "Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013." *Jurnal An-nur* 4, no.1 (Juni 2018): 9
- Sahrul, Adri. "Pengembangan media video pembelajaran menggunakan program *powerpoint* pada mata pelajaran IPS Kelas IV SMP Negeri Liliriau Kabupaten Sopeng." Skripsi, Universitas Negeri Makassar, 2018.
- Sahat, Darmawaty. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi." *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2015).
- Safitri, Tamalene, dan Ridwan. "Pengembangan LKPD IPAS Berbasis Discovery Learning Untuk Menunjang Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di SDN 2 Kota Ternate." *Jurnal Bioedukasi* 6, no. 2 (Oktober 2023): 349.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2011.
- S, Arief., Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, Harjito. *Media Pendidikan Pengertian: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.
- Sakti, Abdul. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, No. 2 (Mei 2023): 213. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.
- Santrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish, 2018.
- Sari, Donda Liana. "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Socio Scientific Issues (SSI) Pada Materi Pemanasan Global di SMP Kelas VII." Skripsi, UINFAS Bengkulu, 2022.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, dan Dewi Anzelina. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.

- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Tim Pdk Unkhair-Unipas, Modul Ajar Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development(R&D). Ternate: Universitas Khairun, 2023.
- Ulfa, Maria. “Pengembangan Media Pembelajaran *quizizz* Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas XI SMA IBA Palembang.” Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2023.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.
- Wijayanti, Aprilya. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Powtoon* Dan *quizizz* Dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA.” *Jurnal Pendidikan Sains, Sosial, dan Agama* (2022).
- Wibawa, Restu, dan Husnul Khatimah. “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2 no. 2 (Oktober 2017): 80.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Matriks

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
<p>Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>quizizz</i> pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di Madrasah</p>	<p>1. Media Pembelajaran Interaktif</p> <p>2. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial</p>	<p>1. <i>Quizizz</i></p> <p>2. Karakteristik Alam di Suatu Daerah</p>	<p>1. Teks Gambar Video Audio Kuis</p> <p>1. Pengertian</p> <p>2. Tujuan</p> <p>3. Materi</p> <p>4. Media pembelajaran IPAS</p>	<p>1. Responden Siswa Kelas IV-B</p> <p>2. Informan: Kepala sekolah dan wali kelas</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Bahan rujukan, skripsi, buku</p>	<p>1. Metode Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i></p> <p>2. Model Penelitian ADDIE</p> <p>3. Teknik Pengumpulan Data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Angket</p> <p>d. Dokumentasi</p> <p>4. Teknik Analisis:</p>	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>quizizz</i> pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV-B di</p>

<p>Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember</p>				<p>pustaka, artikel jurnal</p> <p>5. Validasi:</p> <p>a. Dosen ahli materi</p> <p>b. Dosen ahli media</p> <p>c. Guru ahli pembelajaran</p> <p>IPAS</p>	<p>Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus dalam pengolahan data analisis instrumen validasi</p>	<p>Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quizziz pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-</p>
--	--	--	--	--	--	---



							Hidayah Mangli Jember?
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 2 SURAT PERNYATAAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ulfatun Hasanah

NIM : 201101040013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 30 April 2024

Saya yang menyatakan

A 5000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '5000', 'METERAL TEMPEL', and 'NE05BALX110298127'.

Ulfatun Hasanah
NIM.201101040013

LAMPIRAN 3 SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.tainjember@gmail.com

Nomor : B-6797/In.20/3.a/PP.009/05/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Hidayah
Jl. Otto Iskandarinata No.177, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68131

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040013
Nama : ULFATUN HASANAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di MI Al-Hidayah Mangli Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Robby Hidayat Hasan, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Mei 2024

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 4 LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Aspek Penilaian

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa untuk aktif dalam belajar.	✓				
		2. Gambar dan teks media pembelajaran jelas dan mudah dibaca.		✓			
		3. Tampilan warna menggunakan warna yang disukai anak.		✓			
		4. Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa.	✓				
2.	Kesesuaian	1. Kesesuaian media dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini.		✓			
		2. Kesesuaian media dengan konsep pengetahuan siswa.		✓			
		3. Komponen media disajikan dengan lengkap (materi pembelajaran, kuis/soal, papan pilihan ganda)		✓			
3.	Penyajian	1. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.		✓			
		2. <i>Quizizz</i> bukan hanya sebagai media pembelajaran, namun juga sebagai alat untuk siswa belajar sambil bermain.		✓			

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
		3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Perlu "instruction" pada awal penggunaan media (di media atau oleh guru)	Sangat perlu diberikan petunjuk (mesti siap cat) tentang penggunaan Quiziz.
2.	Memperhatikan bahasa yang digunakan, komposisi warna.	Gunakan warna kontras - kata 'kenampakan' perlu dipertimbangkan lagi.

C. Komentar/Saran

- * Product sudah bagus dan interaktif, hanya perlu beberapa hal saja yang perlu diperbaiki sebelum diterapkan.
- * Ketersediaan media sebelum diterapkan harus diperhatikan.
- * Muna bisa di mute?
- * Multiple choice → 3/4?

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 15 Maret 2024

Ahli Media

Dr. Dwi Puspartarini, S.S.MfB

LAMPIRAN 5 LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Aspek Penilaian

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai (Aspek Desain Pembelajaran)	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelayakan isi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		✓			
		2. Materi yang disampaikan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar lebih mudah dalam memahami materi		✓			
2.	Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
		2. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif.	✓				
		3. Kalimat yang digunakan tidak mengandung makna yang ambigu.	✓				
3.	Penyajian	1. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.		✓			
		2. Materi yang digunakan menarik perhatian siswa.		✓			
		3. Keakuratan gambar dan istilah-istilah.		✓			
4.	Kontekstual	1. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.		✓			
		2. Mendorong siswa untuk dapat bekerja sama dalam bekerja kelompok.		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1.	Tujuan pembelajaran Breviti	Buat A, B, C, D dan 1 Penalaran Yang Shampikan.
2.	Sesuai materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	
3.	Contoh gambar Flora ada yang tidak sesuai	
4.	Warna tidak yang menarik	
5.	Pemisahan antara Flora dan fauna	

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....


D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 15 Maret 2024

Ahli Materi


Musyapah M. P. S.

LAMPIRAN 6 LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN IPAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di MI Al-Hidayah Mangli Jember
Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Subjek Penelitian : Kelas IV di MI Al-Hidayah Mangli Jember
Peneliti : Ulfiatun Hasanah

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran IPAS terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS. Pendapat, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Netral/ragu-ragu
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran dari Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dalam belajar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		✓			
3.	Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi.	✓				

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
4.	Kesesuaian media dengan dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini		✓			
5.	Video, bentuk, dan bahan media lainnya bersifat tahan lama.	✓				
6.	Media pembelajaran disajikan dengan tampilan warna, huruf, dan gambar yang menarik perhatian siswa.	✓				
7.	Media pembelajaran sangat mudah digunakan.		✓			
8.	Penyajian media berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.		✓			
9.	Media dapat menstimulus dan meotivasi siswa dalam belajar.		✓			
10.	Media yang dikembangkan dapat membangun semangat siswa.	✓				
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
12.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
13.	Komponen media disajikan dengan lengkap (video pembelajaran, kuis/soal, papan pilihan ganda)	✓				
14.	Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas (usia) anak.		✓			
15.	Materi yang digunakan bersifat interaktif dan menarik perhatian siswa.		✓			

LAMPIRAN 7 LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZZ

Nama : HAIZ ELHAZI

Kelas : IB

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ips dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Media pembelajaran ini memiliki keunikan sehingga saya tertarik untuk belajar.	✓	
2.	Gambar ilustrasi dalam media ini membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.	✓	
3.	Media ini dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran.		✓
4.	Media ini sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan materi dan kuis interaktif didalamnya.	✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
6.	Materi dan kuis yang disampaikan sangat jelas.	✓	
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓	

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZIZZ**

Nama Mayang Anumi Idrasati

Kelas IV.B

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ips dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Media pembelajaran ini memiliki keunikan sehingga saya tertarik untuk belajar.	✓	
2.	Gambar ilustrasi dalam media ini membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.	✓	
3.	Media ini dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran.	✓	
4.	Media ini sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan materi dan kuis interaktif didalamnya.	✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
6.	Materi dan kuis yang disampaikan sangat jelas.	✓	
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓	

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZZZ**

Nama : aqielah Iftitah Ramadhani (aqielah)

Kelas : 4.B.C.I.K.B)

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ips dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Media pembelajaran ini memiliki keunikan sehingga saya tertarik untuk belajar.	✓	
2.	Gambar ilustrasi dalam media ini membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.	✓	
3.	Media ini dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran.	✓	
4.	Media ini sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan materi dan kuis interaktif didalamnya.	✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
6.	Materi dan kuis yang disampaikan sangat jelas.	✓	
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓	

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZZZ**

Nama : Mardhiyah

Kelas : 4 B

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan
2. Berilah tanda check (✓) pada skor penilaian
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban
4. Semua pertanyaan wajib dijawab
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ips dan dijaga kerahasiaannya

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		YA	TIDAK
1.	Media pembelajaran ini memiliki keunikan sehingga saya tertarik untuk belajar.	✓	
2.	Gambar ilustrasi dalam media ini membuat saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.		✓
3.	Media ini dapat membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran.	✓	
4.	Media ini sangat menyenangkan karena dilengkapi dengan materi dan kuis interaktif didalamnya.	✓	
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓	
6.	Materi dan kuis yang disampaikan sangat jelas.		✓
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓	

LAMPIRAN 8 INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

Pedoman Wawancara dengan guru kelas IV

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Ibu selalu mempersiapkan RPP/modul ajar sebelum belajar?
2.	Metode apa yang sering digunakan Ibu dalam proses pembelajaran?
3.	Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
4.	Apakah Ibu sering membuat alat peraga untuk membantu dalam proses pembelajaran?
5.	Apakah Ibu sering menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran didalam kelas?
6.	Bagaimana usaha Ibu untuk membuat kelas tetap aktif dan kondusif saat kegiatan pembelajaran langsung?
7.	Pada mata pelajaran apakah Ibu kesulitan dalam memberikan materi kepada siswa?
8.	Bagaimana sikap atau karakteristik siswa kelas IV saat pembelajaran berlangsung?
9.	Bagaimana cara Ibu mengatasi kondisi kelas yang mana setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda?
10.	Menurut Ibu, media seperti apa yang diperlukan untuk membantu pembelajaran di kelas IV?

LAMPIRAN 9 MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

IPAS KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Ulfatun Hasanah
Nama Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Fase / Kelas	: B/IV-B (Empat)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS)
Materi Pelajaran	: Karakteristik Alam di Suatu Daerah
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 Menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen	Capaian Pembelajaran
Sains (pemahaman dan keterampilan)	Peserta didik mengidentifikasi jenis kenampakan alam di Indonesia, peserta didik dapat membedakan jenis flora di Indonesia, peserta didik dapat membedakan jenis fauna di Indonesia, peserta didik dapat dapat menjabarkan jenis sumber daya alam, peserta didik dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui, peserta didik dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui *powerpoint*, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kenampakan alam di Indonesia dengan benar
2. Melalui *powerpoint*, dapat membedakan jenis flora di Indonesia dengan benar.

3. Melalui *powerpoint*, peserta didik dapat membedakan jenis fauna di Indonesia dengan benar.
4. Melalui *powerpoint*, peserta didik dapat dapat menjabarkan jenis sumber daya alam dengan tepat.
5. Melalui *powerpoint*, peserta didik dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui dengan tepat.
6. Melalui *powerpoint*, peserta didik dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dengan tepat.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nomor ATP : 4.2

1. Mengenali materi dan mempelajari karakteristik alam disuatu daerah.
2. Melakukan penyelidikan tentang karakteristik alam disuatu daerah.

E. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

No	Kriteria/Komponen	Tidak Memadai	Memadai
1.	Laporan menunjukkan kemampuan mengidentifikasi jenis kenampakan alam di Indonesia.		
2.	Laporan menunjukkan kemampuan menyebutkan jenis flora dan fauna di Indonesia.		
3.	Laporan menunjukkan kemampuan menyebutkan jenis dan contoh sumber daya alam.		

KESIMPULAN:

Tuntas (mencapai tujuan pembelajaran) jika minimal 2 dari 3 kriteria memadai. Kategori tidak tuntas, Jika ada 1 kriteria tidak memadai maka perlu dilakukan intervensi

KKTP : 2 dari 3 Kriteria atau 75% Kriteria Terpenuhi

F. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik dapat mengenal karakteristik alam di suatu daerah

G. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Aktif, gotong royong/kerja sama, dan jujur

H. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku teks pelajaran
2. Media powerpoint karakteristik alam di suatu daerah
3. Web *Quizizz.com*
4. Papan pilihan ganda
5. Laptop dan speaker
6. Sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran (Internet/Google)

I. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mengikuti dan memahami pembelajaran.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

J. MATERI

1. Jenis kenampakan alam
2. Perbedaan antara daratan dan perairan
3. Pengertian flora dan fauna
4. Jenis flora dan fauna di Indonesia
5. Pengertian sumber daya alam
6. Jenis sumber daya alam
7. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

KOMPETENSI INTI

A. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui kuis, peserta didik dapat mengetahui karakteristik alam di suatu daerah dengan tepat

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam?
2. Apakah kalian pernah melihat jenis flora dan fauna?
3. Apa saja jenis dan contoh sumber daya alam?

C. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap Muka

1. Model Pembelajaran : *Cooperatif Learning*
2. Metode pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pembuka	<ol style="list-style-type: none">a. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan menanyakan kabar (Religius)b. Guru melakukan pengecekan kesiapan diri peserta didik dengan melakukan kegiatan absensi dan menanyakan kesiapan dalam belajar (Disiplin)c. Peserta didik diajak bersama-sama menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" (Nasionalisme)d. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya (Abad 21, berpikir kritis)e. Peserta didik memperoleh informasi tentang tema yang akan dibelajarkan yaitu melakukan percobaan karakteristik alam di suatu daerah (Literasi)f. Guru menyampaikan tujuan dari mempelajari materi tersebut	10 Menit
2.	Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik mengamati powerpoint tentang karakteristik alam di suatu daerah yang ditayangkan oleh guru melalui laptop (Literasi digital, mengamati-Saintifik, TPACK)b. Guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan memberikan pertanyaan seputar gambar seperti yang ada dalam powerpoint tentang karakteristik alam di suatu daerahc. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi, termasuk hal-hal yang belum dipahami (Menanya - Critical Thinking, Creative Thinking dan Communication)	50 Menit

		<p>d. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan tiap kelompok menjawab kuis dengan papan pilihan ganda. (Colaboration, PPK Gotong Royong)</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i> agar lebih semangat</p> <p>f. Peserta didik diberikan soal formatif untuk mengukur tingkat pemahaman masing-masing peserta didik</p>	
3.	Penutup	<p>a. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan / rangkuman hasil pembelajaran (Integritas)</p> <p>b. Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini (Mengolah informasi- critical thinking, C6)</p> <p>c. Guru memberikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran hari ini yang dikerjakan dirumah (Tindak lanjut)</p> <p>d. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik</p> <p>e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan memberi salam sebagai penutup kegiatan pembelajaran. (Religius)</p>	10 Menit

E. ASESMEN

1. Penilaian sikap : Lembar observasi
2. Penilaian pengetahuan : Mengerjakan soal formatif
3. Penilaian keterampilan : Mengerjakan kuis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan, diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya

2. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individu tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik

G. REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Refleksi Guru

Dengan melakukan kegiatan refleksi, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui sampai mana pencapaian kegiatan pembelajaran dan bisa memberikan kepuasan bagi peserta didik.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai	√	
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini	√	
3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini	√	
4.	Saya melihat peserta didik memahami materi pembelajaran hari ini	√	
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini	√	

2. Refleksi Peserta Didik

Berguna untuk menyalurkan aspirasi peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung maupun telah dilakukan. Peserta didik bisa mengungkapkan proses pembelajaran yang telah dilakukan apakah berlangsung dengan baik atau tidak. Serta peserta didik akan mendapatkan kepuasan karena bisa mendapatkan sistem belajar yang mereka minati.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat mengenal karakteristik alam di suatu daerah yang ada di Indonesia		
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran		
3.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		

4.	Saya memahami materi yang diajarkan guru		
5.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		

H. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Buku teks peserta didik / LKS
2. Buku panduan guru
3. Guru mendorong peserta didik mencari referensi lain dari internet dengan di dampingi oleh guru atau orang tua

I. DAFTAR PUSTAKA


1. Amalia Fitri dkk, buku siswa Kurikulum Merdeka, Pusurbuk Balitbangbuk Kemenristekdikti, Jakarta, 2022
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru IPAS untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yuniarto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1V)
3. Youtube pembelajaran "Karakteristik alam di suatu daerah" IPAS SD Kelas 4

Mengetahui
Guru Kelas IV-B



Siti Nurfadilah, S.Hum
NIP.

Jember, 21 Maret 2024
Praktikan





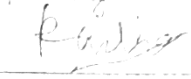
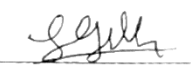
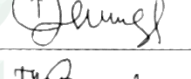
Ulfatun Hasanah
NIM. 201101040013

LAMPIRAN 10 DAFTAR HADIR SISWA

DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV-B

MI AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	
2.	Fatimatur Rosyidah	
3.	Hafiz El Fazil	
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	
5.	Kaleela Trisha Karunia	
6.	Khairunnisa Salsabila	
7.	Mardhiyah	
8.	Mayang Arumi Larasati	
9.	Muhammad Fatihul Hadi	
10.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	
11.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	
12.	Muhammad Maulana Firdaus	
13.	Muhammad Raditya Dharmawan	
14.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	
15.	Muhammad Saefullah Alfian	
16.	Nafisha Hoirrunnisqaq	

17.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	
18.	Nur Lita Rahma Dewi	
19.	Railhan Zakiyy Arya Pamungkas	
20.	Rakha Haidar Alfarisi	
21.	Rizqi Meilano Putra	
22.	Sajidah' Athifah	
23.	Saleh Adreby	
24.	Siti Asifatur Rofiqo	
25.	Tamama Savana Az Zahra	
26.	Tyas Ayu Ardiningrum	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 11 JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZ PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI MI AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 07 Februari 2024	Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-B	Siti Nurfadilah, S.Hum	
2.	Kamis, 21 Maret 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada pihak sekolah MI Al-Hidayah	Robby Hidayat Hasan, S.Pd.	
3.	Kamis, 21 Maret 2024	Validasi oleh ahli pengguna (Guru Mata Pelajaran)	Siti Nurfadilah, S.Hum	
4.	Jumat, 22 Maret 2024	Uji respon peserta didik skala kecil	10 Siswa	
5.	Sabtu, 23 Maret 2024	Uji respon peserta didik skala besar	26 Siswa	

UNIVERSITAS ISLAM
KIAI HAJI ACHMAD
JEMBER

Maret 2024
Kategori: A
141233000007
AL HIDAYAH
TERAKREDITASI
MANGLI-KALIWATE-JEMBER
Robby Hidayat Hasan, S.Pd
NPK. 78623400322070



LAMPIRAN 12 SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



Y AYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH
Status Terakreditasi B NSM : 111235090137
Jl. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli Telp. 0331 5103928 Jember
Email : mialhidayah177@yahoo.com



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomer : 0644/PP.001/MI/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Robby Hidayat Hasan, S.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates
Unit Kerja : MI AL HIDAYAH

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : ULFATUN HASANAH
NIM : 201101040013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)
Jenjang : Sarjana

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di MI Al-Hidayah Mangli Jember terhitung selama 1 Minggu untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di MI Al-Hidayah Mangli Jember”**. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Maret 2024

Kepala Madrasah,


ROBBY-HIDAYAT HASAN S.Pd

LAMPIRAN 13 MEDIA PEMBELAJARAN

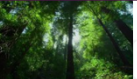

Materi Pembelajaran *Powerpoint*

 <p>MENU</p> <p>Karakteristik Alam di Suatu Daerah</p> <p>IPAS MI/SD KELAS IV</p>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>01 Melalui powerpoint, siswa dapat mengidentifikasi jenis kenampakan alam di Indonesia</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>02 Melalui powerpoint, siswa dapat membedakan jenis flora di Indonesia</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>03 Melalui powerpoint, siswa dapat membedakan jenis fauna di Indonesia</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>04 Melalui powerpoint, siswa dapat menjabarkan jenis sumber daya alam</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>05 Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>06 Melalui powerpoint, siswa dapat menyebutkan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui</p> </div> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <div style="text-align: center;">  <p>Ulfatun Hasanah 201101040013 PGMI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember</p> <p>hsnhulfah01@gmail.com</p> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p> <div style="text-align: center;"> <p>Pengertian Kenampakan Alam</p>  <p>Kenampakan alam disebut juga bentang alam. Kenampakan alam adalah wujud permukaan bumi yang terbentuk secara alami.</p> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p> <div style="text-align: center;"> <p>Jenis Kenampakan Alam</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Perairan</p> <p>Suatu kumpulan masa air pada suatu wilayah tertentu, baik yang bersifat bergerak atau mengalir. Contohnya sungai, danau, pantai, laut dan rawa.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Daratan</p> <p>Bagian permukaan bumi yang secara tetap tidak tertutupi oleh air di laut. Contohnya dataran rendah dan dataran tinggi.</p> </div> </div> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p> <div style="text-align: center;"> <p>Dataran Rendah</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, seperti padi, tebu, dan jagung. 2. Ketersediaan air yang cukup. 3. Banyak Sungai yang besar mengalir. </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p> <div style="text-align: center;"> <p>Dataran Tinggi</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimanfaatkan sebagai lahan perkebunan teh. 2. Memiliki tanah yang subur dan sejuk. 3. Rata-rata bentuk kawasannya berbukit. </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p> <div style="text-align: center;"> <p>Laut</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimanfaatkan sebagai sumber mata pencaharian penduduk (nelayan). 2. Memiliki suhu tertentu. 3. Rasanya asin. </div>


<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Sungai</p>  <p style="text-align: right;">Peraliran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimanfaatkan sebagai sumber irigasi atau mengairi sawah-sawah penduduk. 2. Mengalir terus menerus pada arah tertentu. 3. Arus tenang dan lambat. 	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Pengertian Flora dan Fauna</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Flora adalah segala jenis tumbuhan serta tanaman yang ada dimuka bumi</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Fauna adalah segala jenis hewan atau binatang yang hidup dimuka bumi</p>  </div> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Flora</p> <p style="text-align: center;">Flora Bagian Timur</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Kayu putih</p> </div> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri flora bagian timur:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Terdapat di sekitar wilayah Papua dan Maluku. ➢ Memiliki daun paralel. ➢ Memiliki daun yang panjang. </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Cengkeh</p> </div> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Flora</p> <p style="text-align: center;">Flora Bagian Tengah</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Anggrek hitam</p> </div> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri flora bagian tengah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Terdapat di daerah Sulawesi. ➢ Memiliki ukuran daun yang kecil. ➢ Tumbuhannya juga memiliki ukuran yang kecil. </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Cendana</p> </div> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Flora</p> <p style="text-align: center;">Flora Bagian Barat</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Kantong semar</p> </div> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri flora bagian barat:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Terdapat di pulau Sumatera, Jawa, dan Bali. ➢ Didominasi tumbuhan heterogen. ➢ berdaun lebar dan hijau. </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Kayu meranti</p> </div> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Fauna</p> <p style="text-align: center;">Fauna Tipe Asiatis</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri fauna tipe asiatis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Terdapat di Indonesia bagian barat, meliputi Pulau Sumatera, Jawa, Bali, dan Kalimantan, serta pulau-pulau kecil di sekitarnya. </div> <div style="flex: 1;">  <p>Harimau</p> </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Buaya</p> </div> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Fauna</p> <p style="text-align: center;">Fauna Tipe Peralihan</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri fauna tipe peralihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Wilayah fauna meliputi Pulau Sulawesi, Kepulauan Nusa Tenggara, dan Kepulauan Maluku. </div> <div style="flex: 1;">  <p>Komodo</p> </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Merpati</p> </div> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Persebaran Fauna</p> <p style="text-align: center;">Fauna Tipe Australis</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ciri-ciri fauna tipe australis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Terdapat di wilayah Pulau Irian Jaya (Papua), Kepulauan Aru, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. </div> <div style="flex: 1;">  <p>Kangguru</p> </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  <p>Cendrawasih</p> </div> </div>
<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Pengertian Sumber Daya Alam (SDA)</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>Sumber Daya Alam adalah segala sesuatu yang ada didalam alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan serta kesejahteraan manusia.</p> </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div>	<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p style="text-align: center;">Jenis Sumber Daya Alam</p> <p>SDA yang dapat diperbaharui</p> <p>Sumber daya alam yang dimanfaatkan tidak akan habis, contohnya hewan, tumbuhan, tanah, dan air.</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div>

<p>MENU</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Profil Pengembang</p> <p>Materi Pembelajaran</p> <p>Kenampakan Alam</p> <p>Flora dan Fauna</p> <p>Sumber Daya Alam</p>	<p>Jenis Sumber Daya Alam</p> <p>SDA yang tidak dapat diperbaharui</p> <p>Sumber daya alam yang jika dimanfaatkan akan habis, contohnya batu bara, minyak bumi, emas, serta barang tambang lainnya.</p> 	<p>SELESAI</p>
---	---	-----------------------

Kuis Media

<p>Apa yang dimaksud dengan kenampakan alam....</p> <p>A Segala sesuatu yang ada di alam dan terbentuk oleh peristiwa alam</p> <p>B Segala sesuatu yang terlihat di bumi akibat campur tangan makhluk hidup</p> <p>C Segala sesuatu hasil aktivitas di permukaan bumi</p> <p>D Segala sesuatu yang terjadi di bumi</p>	<p>Kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia disebut...</p> <p>A Bahan tambang</p> <p>B Tumbuhan</p> <p>C Sumber daya alam</p> <p>D Tampilan alam</p>
 <p>Hutan salah satu sumber daya alam Indonesia, berikut yang tidak termasuk manfaat dari hutan adalah</p> <p>A Sebagai sumber polusi udara</p> <p>B Tempat hidup bagi flora dan fauna</p> <p>C Sebagai tempat rekreasi bagi masyarakat</p> <p>D Tempat menghirup udara segar</p>	 <p>Kenampakan alam tersebut sering dimanfaatkan untuk</p> <p>A Tempat wisata dan pelabuhan</p> <p>B Pertanian padi</p> <p>C Perkebunan kopi</p> <p>D Pertambangan emas</p>
<p>Sumber daya alam yang tidak akan habis bila terus-menerus digunakan disebut....</p> <p>A Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui</p> <p>B Sumber daya alam buatan</p> <p>C Sumber daya alam yang dapat diperbarui</p> <p>D Sumber daya manusia</p>	<p>Kenampakan alam yang biasa dimanfaatkan sebagai pengairan lahan pertanian adalah</p> <p>A PANTAI</p> <p>B GUNUNG</p> <p>C SUNGAI</p>

Sumber daya alam pada gambar di samping dapat diolah menjadi



A Makanan dan minuman B Pakaian C Meja dan kursi D Kendaraan

Berikut merupakan akibat ulah manusia dengan merusak hutan secara liar adalah ...

A Lahan pertanian luas B Tempat hidup menjadi nyaman C Hutan menjadi tandus D Tempat rekreasi

Jenis fauna yang berada di daerah Indonesia timur kecuali....

Komodo Orangutan Babi


Flora di bagian barat dipenuhi oleh tumbuhan....

A Kelapa B Rumpun laut C Meranti-meranti D Pinus


Apakah harimau termasuk jenis fauna tipe austraalia?

Benar Salah

Gambariah contoh dari kenampakan alami!



Ketik dibagian yang menurut kalian contoh dari SDA yang dapat diperbaharui



Tunjukkan jawaban

Jodahkan berikut ini

Komodo	Kasuari	Gajah	Harimau
Asia	Peralihan	Asia	Australia

Tunjukkan jawaban

LAMPIRAN 14 HASIL REKAP NILAI SISWA MENGGUNAKAN QUIZIZZ

KARAKTERISTIK ALAM DI SUATU DAERAH Berlangsung

Nilai: 85%
 Tingkat Penyelesaian: 100%
 Jumlah Siswa: 26
 Pertanyaan: 10

Nama	Nilai	Poin	Performa
Ajiela Ihtah Ramadhani	90%	45/50	6580
Fatimatur Rosyidah	100%	50/50	10250
Hafiz el fazi	100%	50/50	8480
Jasmine Nadifah Naurah Jannah	40%	20/50	3600
Kaleela Trisha Karunia	70%	35/50	6360
Khairunnisa Salsabila	80%	40/50	6460
Mardiyah	100%	50/50	8970
Mayang Arumi Larasati	90%	45/50	6880
Muhammad Ikil Asy-Syarif	100%	50/50	9940
Muhammad Fatihul Hadi	100%	50/50	9110
Muhammad Radiya Dharmawan	100%	50/50	10170
Muhammad Hafiz Bayhaqi	90%	45/50	8320
Muhammad Maulana Firdaus	100%	50/50	9960
Muhammad Rehan Dwi Cahya	100%	50/50	8450
Muhammad Saefulah alfian	80%	40/50	5900
Nafisha Hoirunnisq	80%	40/50	5970
Neysa Valien Askanah Zahra	100%	50/50	10060
Nur Lita Rahma Dewi	70%	35/50	5840
Raihan Zakyy Arya Pamungkas	80%	40/50	6760
Rakha Haidar Alfarsi	90%	45/50	6460
Raihan Zakyy Arya Pamungkas	80%	40/50	6760
Rakha Haidar Alfarsi	90%	45/50	6460
Rizqi Melano Putra	90%	45/50	8070
Sajidah Athifah	90%	45/50	6940
Saleh Adreby	90%	45/50	8450
Siti Safituro Rofiqo	80%	40/50	7540
Tamama Savana Az-Zahra	100%	50/50	9820

LAMPIRAN 15 DOKUMENTASI PENELITIAN



**Wawancara dengan Guru Kelas IV-B
(Ibu Siti Nurfadhillah, S. Hum)**



Guru Mengisi Angket/Validasi



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz*

Biodata Penulis



A. Identitas Penulis

Nama : Ulfatun Hasanah
NIM : 201101040013
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 25 Januari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Blado Wetan, RT 007, RW 002, Kecamatan
Banyuanyar, Kabupaten Probolinggo, Provinsi
Jawa Timur
No. Hp : 083815207507

B. Riwayat Pendidikan

- TK Thoriqotul Islamiyah Liprak Kidul
- MI Islamiyah NU Liprak Kidul
- MTs Walisongo 3 Banyuanyar
- MA Walisongo 2 Banyuanyar
- Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember