

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER*
PADA MATERI DASAR KEPRAMUKAAN
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NURUSSALAM TEMPUREJO
JEMBER**

SKRIPSI



ANISA PUTRI CAHYANI

NIM. 202101040011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDA'YAH
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER*
PADA MATERI DASAR KEPRAMUKAAN
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NURUSSALAM TEMPUREJO
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 Ibtida'iyah



Oleh:
ANISA PUTRI CAHYANI
NIM. 202101040011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDA'YAH
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER*
PADA MATERI DASAR KEPRAMUKAAN
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NURUSSALAM TEMPUREJO
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 Ibtida'iyah



Oleh:
ANISA PUTRI CAHYANI
NIM. 202101040011

Disetujui Pembimbing

Dr. Imron Fauzi, M.P.d.I
NIP. 198705222015031005

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER*
PADA MATERI DASAR KEPRAMUKAAN
DI MADRASAH IBTIDA'YAH NURUSSALAM TEMPUREJO
JEMBER**

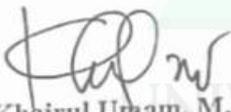
SKRIPSI

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 Ibtida'iyah

Hari : Senin
Tanggal : 18 November 2024

Tim Penguji

Ketua


Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003

Sekretaris


Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 19861002215031004

Anggota :

Dr. Lailatul Uriyah, M.Pd.I

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I


()
()

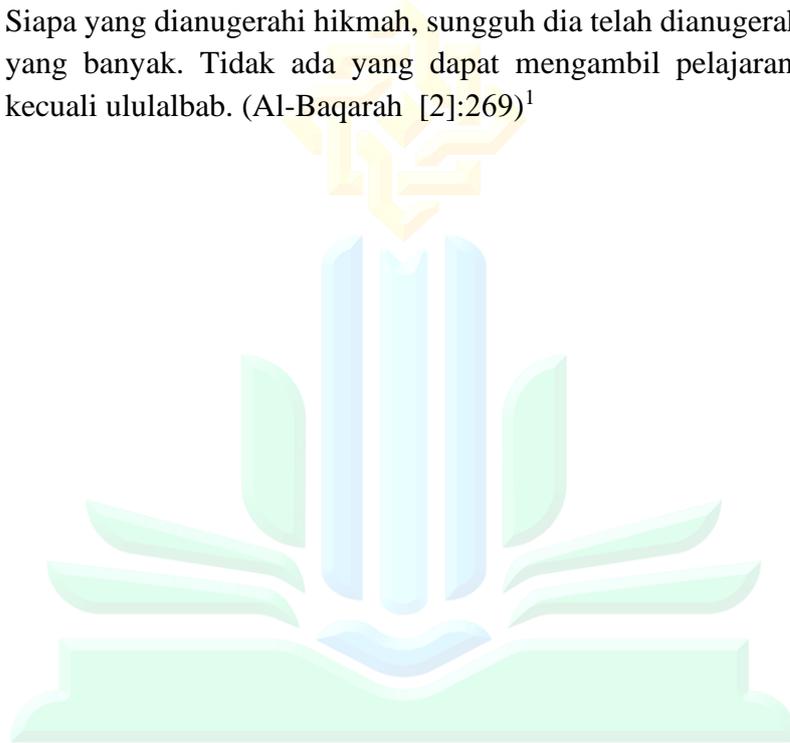
Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali ululalbab. (Al-Baqarah [2]:269)¹



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

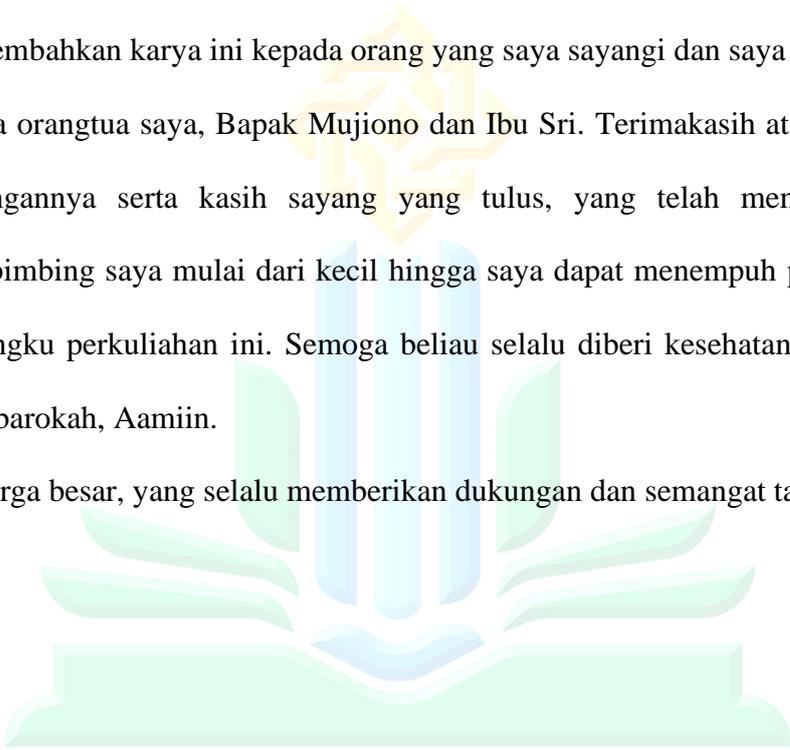
¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dilengkapi Panduan (Jakarta: PT. Suara Agung, 2020)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Riodho-Nya.

Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan saya kasihi:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Mujiono dan Ibu Sri. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang yang tulus, yang telah mendidik dan membimbing saya mulai dari kecil hingga saya dapat menempuh pendidikan di bangku perkuliahan ini. Semoga beliau selalu diberi kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.
2. Keluarga besar, yang selalu memberikan dukungan dan semangat tanpa henti.



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

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat diperoleh karena adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM, selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.s, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M. Pd. I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M. Pd. I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Serta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi, dan pengarahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.

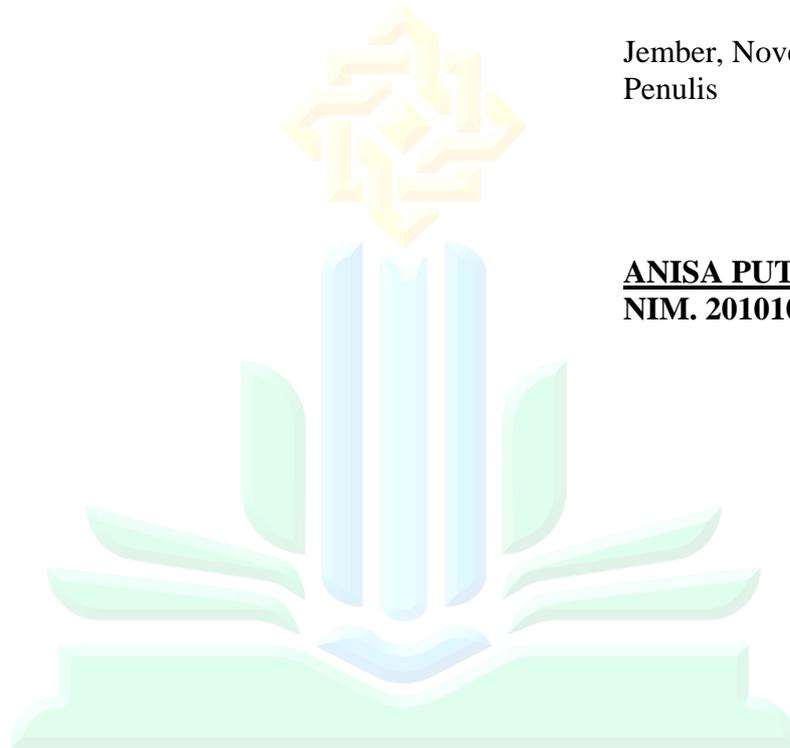
5. Bapak Prof. Dr. H. Halim Soebahar, MA.,MA, selaku Dosen Pembimbing akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberikan nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas Akhir ini.
6. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I, M.Pd.I selaku validator ahli media yang sudah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan media ini.
7. Bapak M. Ardy Zaini, M. Pd.I selaku validator ahli materi yang telah bersedia serta membimbing dan memberikan arahnya dalam menyelesaikan materi ini.
8. Segenap Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak Robby Baskara, selaku kepala sekolah Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Siti Imro'atus Sholekhah, selaku guru pembimbing pramuka MI Nurussalam Nurussalam Tempurejo yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas VI MI Nurussalam yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.
12. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.

13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, November 2024
Penulis

ANISA PUTRI CAHYANI
NIM. 20101040011



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

ABSTRAK

Anisa Putri Cahyani, 2024 : *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Games Quizwhizzer Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember.*

Kata Kunci : *Media Interaktif Quizwhizzer, Pramuka*

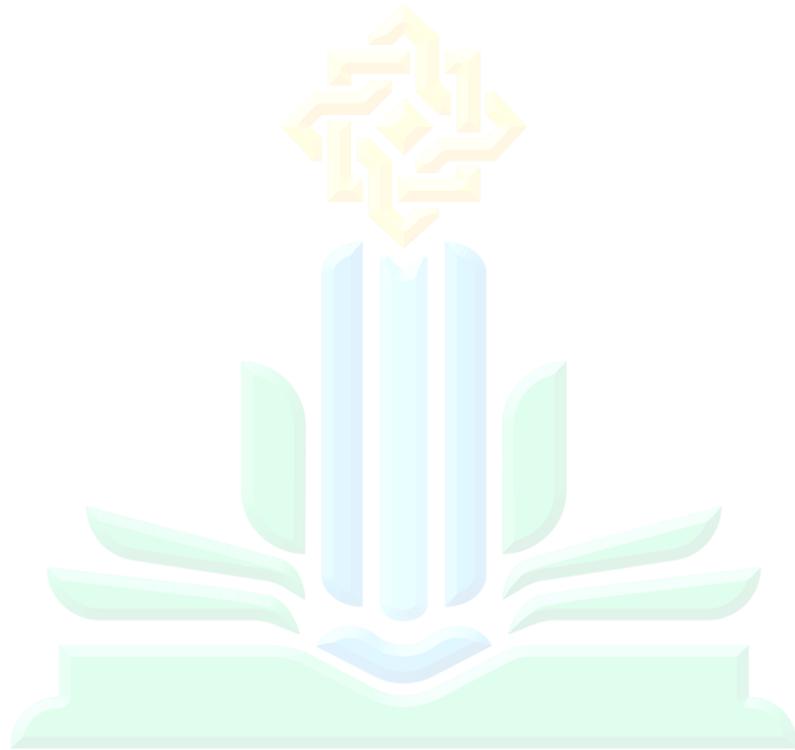
Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dijadikan wadah bagi peserta didik yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut sesuai dengan minat, bakat, hobi, kepribadian, dan kreativitas peserta didik yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mendeteksi talenta peserta didik. Di Mi Nurussalam Tempurejo jember siswa yang mengikuti kegiatan kepramukaan cenderung bosan dengan materi yang disampaikan oleh pembina dan dalam proses pembelajarannya pembina jarang sekali menggunakan media. Dari permasalahan tersebut, pembelajaran dengan media games quizwhizzer dapat menjadi solusi yang tepat sebagai media pembelajaran. Quizwhizzer merupakan aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini selain sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Maka tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media interaktif berbasis *games Quizwhizzer* pada materi sejarah pramuka Dunia dan Indonesia tingkat penggalang MI Nurussalam Tempurejo Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa di sebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *Analysis (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi)*. Subjek uji coba dalam penelitian ini diantaranya ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran pramuka (pembina pramuka) dan peserta didik kelas VI Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara serta angket. Instrumen pengumpulan data dengan penilaian angket dari ahli media, materi, pembelajaran dan respon peserta didik.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan di kelas VI Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember. 2). Kelayakan media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* yang dikembangkan sangat valid (layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas VI. Hasil dari validasi ahli media sebesar 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan dari ahli pembelajaran sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari para validator menunjukkan presentase 95% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 86% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah 90%. Berdasarkan pernyataan

tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *games Quizwhizzer* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

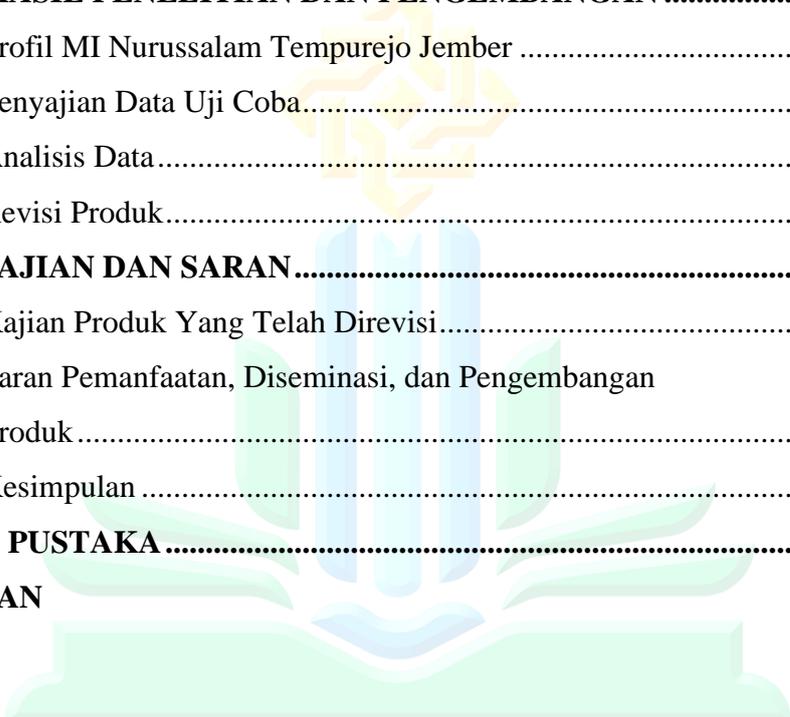


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.	9
F. Asumsi Penelitian	11
G. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kajian Teori	23
1. Media Pembelajaran	23
2. Game Quizwhizzer	31
3. Kepramukaan	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	52
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	54
C. Uji Coba Produk	56

1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	57
3. Jenis Data	58
4. Teknik Pengumpulan Data	58
5. Instumen Pengumpulan Data	60
6. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Profil MI Nurussalam Tempurejo Jember	66
B. Penyajian Data Uji Coba.....	69
C. Analisis Data.....	83
D. Revisi Produk.....	86
BAB V KAJIAN DAN SARAN	89
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	89
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk.....	95
C. Kesimpulan	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	



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

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Penelti Terdahulu	20
Tabel 2.2 Gambar Media dan kelmahan Pembelajaran Quizwhizzer Pada Penliti Terdahulu	21
Tabel 3.1 Instrumen Ahli Media	61
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Materi.....	61
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Pembelajaran.....	62
Tabel 3.4 Instrumen Respon Peserta Didik.....	63
Tabel 3.5 Penskoran Skala Likert	65
Tabel 3.6 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	65
Tabel 4.1 Daftar Nama-nama Guru.....	67
Tabel 4.2 Daftar Nama-nama Peserta Didik Kelas VI.....	68
Tabel 4.3 Komponen dan Rancangan Awal Media Pembelajaran	73
Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Media	78
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 4.7 Data Validasi Ahli Pembelajaran.....	80
Tabel 4.8 Hasil Validasi	84
Tabel 4.9 Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil	84
Tabel 4.10 Analisis Respon Skala Besar.....	85
Tabel 4.11 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	87

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 Media Quizwhizzer	7
Gambar 2.1 Tampilan awal saat Log in	33
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Games Quizwhizzer.....	34
Gambar 2.3 Menu Tampilan dalam membuat pertanyaan Games Quizwhizzer sesuai dengan tata letaknya.....	34
Gambar 2.4 Input Soal kuis Games Quizwhizzer	34
Gambar 2.5 Tampilan Input Nilai Games Quizwhizzer.....	35
Gambar 2.6 Tampilan Tata letak Games Quizwhizzer	35
Gambar 4.1 Tampilan Laman Utama.....	73
Gambar 4.2 Tampilan background.....	73
Gambar 4.3 Tampilan Fitur Board.....	74
Gambar 4.4 Tampilan Bank Soal.....	74
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan.....	75
Gambar 4.6 Tampilan Pertanyaan.....	75
Gambar 4.7 Penyampain Materi Sejarah Pramuka Indonesia.....	82
Gambar 4.8 Implementasi Media Quizwhizzer	82

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu wadah pelatihan siswa di madrasah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini pelatihan dan pengembangan bakat, minat siswa sebagai bagian dari generasi muda diupayakan dan direalisasikan di madrasah. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan lahan untuk beraktualisasi diri yang kadang tidak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kepemimpinan, olahraga, kesenian, dan religi. Pengembangan ekstrakurikuler dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu sebagai sarana promosi madrasah kepada masyarakat khususnya masyarakat sekitar sekolah. Dengan prestasi yang diperoleh sekolah maka akan meningkatkan derajat sekolah dimasyarakat.²

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dijadikan wadah bagi peserta didik yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut sesuai dengan minat, bakat, hobi, kepribadian, dan kreativitas peserta didik yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mendeteksi talenta peserta didik dan didesain secara sistematis sehingga dapat melahirkan dan membina potensi-potensi yang dimiliki siswa serta secara ajang pembinaan karakter peserta didik dalam berbagai kegiatan.³

² Slamet Nuryanto, "Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di SD Al Irsyad 01 Purwokerto," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (2017): 151–56, <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1260>.

³ Opan Arifudin, "Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Membina Karakter Peserta Didik," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2022): 829–37, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>.

Manusia sebagai makhluk paedagogik ialah makhluk ciptaan Allah yang mempunyai kemampuan yang dapat dididkkan dan mendidik. Dialah yang memiliki kemampuan, sehingga mampu menjadi khalifah dimuka bumi, pendukung dan pengembang kebudayaan. Ia dilengkapi dengan fitrah Allah, baik berupa kecakapan dan keterampilan yang dapat berkembang sesuai dengan kedudukannya sebagai makhluk yang mulia. Pikiran, perasaan dan kemampuannya berbuat merupakan komponen dari fitrah itu. Itulah fitrah yang melengkapi penciptaan manusia, seperti firman Allah SWT:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ
ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: Maka, dihadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama islam sesuai fitrah (dari) Allah yang telah menciptakan manusia menurut (fitrah) itu. Tidak ada perubahan pada ciptaan allah tersebut. Itulah agama yang lurus tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahuinya.(Q.S Ar-rum, 30)⁴

Dalam tafsir Riyadh, maka tegakkanlah -wahai Rasul- wajahmu dan orang-orang yang bersamamu, dan hadapkanlah kepada agama yang telah dihadapkan oleh Allah kepadamu -dengan meninggalkan seluruh agama lainnya- yaitu agama Islam yang mana Allah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada ciptaan Allah. Itulah agama lurus yang tidak bengkok, akan tetapi kebanyakan manusia tidak tahu bahwa agama yang benar adalah agama ini.⁵

Ayat ini menyuruh Nabi Muhammad meneruskan tugasnya dalam

⁴ Al-qur'an surat Ar-rum ayat 30, *Al-qur'an dan Terjemahannya*, Departemen Agama RI, (Bandung: Syigma, 2011) 407.

⁵ Tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram

menyampaikan dakwah, dengan membiarkan kaum musyrik yang keras kepala itu dalam kesesatannya. Dalam kalimat “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Islam); (sesuai) fitrah Allah”, terdapat perintah Allah kepada Nabi Muhammad untuk mengikuti agama yang lurus yaitu agama Islam, dan mengikuti fitrah Allah. Ada yang berpendapat bahwa kalimat itu berarti bahwa Allah memerintahkan agar kaum Muslimin mengikuti agama Allah yang telah dijadikan-Nya bagi manusia.⁶

Allah telah menciptakan manusia berdasarkan fitrahnya, tetapi fitrah Allah untuk manusia berupa potensi dapat dididkdk dan dapat mendidik, memiliki kemungkinan untuk berkembang dan meningkatkan kemampuannya.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 12 tahun 2024 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah mewajibkan sekolah menyelenggarakan minimal satu ekstrakurikuler.⁷ Undang-undang no 12 tahun 2010 tentang gerakan pramuka juga mewajibkan satuan pendidikan untuk memiliki gugus depan. Ekstrakurikuler Pramuka salah satu dampak penerapan nilai-nilai karakter siswa karena merupakan pendidikan eksternal yang kompleks, menyenangkan dan menarik sehingga tidak bosan dalam menerima pembelajaran.⁸

⁶ Al-Qur'an Surat Arum Ayat 30, Qur'an Kemenag

⁷ Permendikbudristek Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Pasal 21 Tentang Ekstrakurikuler

⁸ Irma Ristantina Luthviyani, Eka Sari Setianingsih, and Diana Endah Handayani, “Analisis Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Nilai-Nilai Karakter Siswa Di SD Negeri Pamongan 2,” *Jurnal PGSD* 12, no. 2 (2019): 113–22, <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.113-122>.

Di tingkat Madrasah maupun sekolah dasar kegiatan kepramukaan menjadi salah satu wadah untuk mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan dan rasa tanggung jawab. Selain itu, kepramukaan di MI/SD juga menjadi sarana untuk memupuk rasa persaudaraan antar siswa serta meningkatkan rasa nasionalisme. Dengan demikian, melibatkan diri dalam kegiatan pramuka di MI/SD akan membantu siswa menjadi individu yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Melalui kegiatan ekstrakurikuler inilah pembinaan dan pengembangan bakat dan minat siswa sebagai bagian dari generasi muda diupayakan dan direalisasikan di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan lahan untuk beraktualisasi diri yang kadang tidak ditemui dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, baik dalam kepemimpinan, olahraga, kesenian, dan religi.⁹

Faktor pada proses pembelajaran yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yaitu media, atau penyajian pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk belajar dan hasil belajar siswa yang cenderung menurun, seperti halnya seorang pembina yang tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga tidak ada variasi mengajar dan pembelajaran terlihat monoton, dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas. Selain itu interaksi antara pembina dengan siswa tidak berjalan dengan baik, karena tidak adanya timbal balik dalam pembelajaran. Dengan diwajibkannya pramuka di sekolah membuat kegiatan

⁹ Midya Yuli Amreta and M Pd, "Pengaruh Kegiatan Pramuka Terhadap Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 26–38.

latihan pramuka menjadi lebih sulit, dikarenakan adanya paksaan yang diterima anak untuk mengikuti kegiatan pramuka. Ada siswa yang memang berniat atau suka dengan kegiatan pramuka dan ada juga yang tidak suka atau terpaksa dalam mengikuti kegiatan pramuka. Hal ini lah yang menjadi kendala dalam latihan pramuka apalagi dalam penyampaian materi terhadap peserta didik.¹⁰

Begitu juga dengan ekstrakurikuler pramuka di MI Nurussalam, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI Nurussalam Tempurejo khususnya pada ekstrakurikuler kepramukaan. Kegiatan kepramukaan yang diselenggarakan di MI Nurussalam Tempurejo Jember terbilang bagus. Hal ini dapat dibuktikan dari prestasi yang pernah di raih dibidang kepramukaan tingkat kecamatan. Namun Minat siswa dalam mengikuti kegiatan kepramukaan sangat kurang apalagi dalam hal memahami materi. Siswa seringkali bosan dengan materi yang disampaikan oleh pembina pramuka mengenai materi-materi khusus kepramukaan. Dalam proses pembelajarannya pembina jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswanya.¹¹

Dari permasalahan tersebut, pembelajaran dengan media game interaktif berbasis QuizWhizzer dapat menjadi solusi yang tepat sebagai alat evaluasi dalam bentuk kuis. Quizwhizzer merupakan aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini selain sebagai media untuk

¹⁰ Yuliana, M. Jaya Adi Putra, and Zariul Antosa, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Aktivitas Pramuka Penggalang," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 3 (2020): 210–26, <http://dx.doi.org/10.33578/jta.v3i2.210-226>.

¹¹ Hasil wawancara dengan Kak Imro'atus di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember, 17 Februari 2024

menyampaikan materi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. dengan kemudahan mengakses media pembelajaran saat ini, pendidik dapat gunakan kemudian kembangkan media evaluasi melalui aplikasi quizwhizzer sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Ada banyak media interaktif lainnya seperti Quiziz, wordwall, dan kahoot, namun ada beberapa kekurangan paada media tersebut. Kekurangan dari media quiziz yaitu tidak bisa merevisi jawaban, pembahasan materi kurang detail, waktu menjawab terlalu cepat, harus menunggu semua peserta join, tampilan di HP gampang tertutup.¹² Kekurangan dari media wordwall yaitu rentan terjadi kecurangan, hanya dapat dilihat karena media visual.¹³ Kekurangan dari media kahoot yaitu individu lain dapat melihat jawaban dari pemain lain, harus tampil infocus, dan kesulitan membuat soal.¹⁴

Pemilihan media *Quizwhizzer* sebagai alat untuk mengembangkan media interaktif berbasis permainan dapat didasarkan pada beberapa keunggulan yang dimiliki *Quizwhizzer*, dibandingkan dengan media quiziz, wordwall, dan kahoot. Keunggulan yang dimiliki media *Quizwhizzer* beberapa diantaranya yaitu bilamana siswa menjawab pertanyaan dengan salah akan muncul jawaban yang benar sehingga dapat digunakan korelasi mandiri bagi

¹² Agus Suharsono and Muhammad Taufiq Budiarto, "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial," *Jakarta*, 2018, 1–7.

¹³ Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–60, <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.

¹⁴ Hindra Panji Wibowo et al., "Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin* 5, no. 9 (2022): 302–7, <https://kahoot.com/>.

siswa, Pemilihan mode acak saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan dan melatih kejujuran siswa.¹⁵ Berbeda dengan Quizizz yang fokus pada soal-soal pilihan ganda tanpa latar atau interaksi berbasis peta, Wordwall yang lebih menekankan pada latihan interaktif sederhana tanpa nuansa permainan perjalanan, serta Kahoot yang lebih cocok untuk sesi kuis cepat dan kompetitif daripada proses belajar eksploratif. Keterbatasan-keterbatasan ini membuat QuizWhizzer lebih unggul untuk membangun keterlibatan siswa secara lebih mendalam, khususnya dalam pembelajaran berbasis game yang mendorong eksplorasi dan interaksi.



Gambar 1.1
Gambar media Quizwhizzer

Media QuizWhizzer yang dikembangkan oleh peneliti dibuat sebagai *platform game* yang memadukan berbagai elemen items seperti tema, cerita, dan musik. Tema yang digunakan dalam media ini yaitu bernuansa alam. Pada game ini, terdapat kuis yang dapat diselesaikan secara langsung atau sebagai

¹⁵ Anggita Septiani and Apri Utami Parta Santi, “Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa IV Pada Materi Sumber Energi,” *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 128, <https://app.quizwhizzer.com/play>.

tugas rumah, dan melibatkan berbagai jenis pertanyaan seperti pertanyaan deskriptif, pernyataan benar atau salah, dan lainnya. Dengan adanya media *quizwhizzer* ini peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik.

Dalam hal tersebut peneliti tertarik untuk untuk mengambil judul
“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER* PADA MATERI DASAR KEPRAMUKAAN DI MI NURUSSALAM TEMPUREJO”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember?
2. Bagaimanakah kelayakan dari Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media interaktif berbasis *games Quizwhizzer* pada materi sejarah pramuka Dunia dan Indonesia tingkat penggalang MI Nurussalam Tempurejo Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Di hasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media interatif berupa:

1. Media interaktif *Quizwhizzer* memuat materi Dasar kepramukaan.
2. Media interaktif *Qizwhizzer* mencakup beberapa komponen untuk menjalankannya, antara lain: halaman login, halaman menu utama, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman latihan soal dan halaman profil pengembang.
3. Media interaktif *Quizwhizzer* ini dilengkapi dengan teks, audio, gambar, animasi, materi dan sertifikat hasil belajar.
4. Media interaktif *Quizwhizzer* menghasilkan output dengan format web (HTML5) dan bisa diakses menggunakan bantuan laptop atau android.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, Media dapat membantu, terutama ketika membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar. Supaya siswa mudah memahami dan menerima pesan, media akan menjelaskan bagaimana pesan itu disampaikan. Proses pembelajaran pun lebih bervariasi, tidak monoton dengan hanya menggunakan buku ataupun mendengarkan ceramah dari guru. Dengan mengembangkan media yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *Quizwhizzer* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi dasar kepramukaan.
- b. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran pada materi dasar kepramukaan yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Pembina

- a. Sebagai sumber media pembelajaran dalam proses pembelajaran kepramukaan khususnya pada materi dasar kepramukaan.
- b. Mampu membantu dan mempermudah Pembina dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa dalam membangun pengetahuan siswa.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran serta memberikan manfaat dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, kreatifitas, dan inovasi terhadap media, penggunaan media serta memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai bekal untuk pembelajaran kepramukaan di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan media interaktif *Quizwhizzer* ini, diantaranya:

1. Menghasilkan prmoduk media pembelajaran yang didesain menarik dan sebaik mungkin, yang dapat diajdikan sebagai alat bantu peserta didikdalam belajar.
2. Media interaktif *Quizwhizzer* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didikdan membuat peserta didikaktif dalam pembelajaran dengan efektif dan efisien.
3. Peserta didik dapat lebih terarah dalam memahami konsep dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
4. Media interaktif *Quizwhizzer* dapat digunakan untuk belajar peserta didik secara terbimbing maupun mandiri.

Keterbatasan penelitian dan pengembagan media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember adalah:

1. Pengembangan media *Quizwhizzer* ini hanya bisa digunakan dengan menggunakan internet saja.
2. Penggunaan media *Quizwhizzer* hanya bisa digunakan dengan andoid atau laptop saja.
3. Media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE.
4. Media ini hanya bisa digunakan untuk 30 pemain secara gratis

G. Definisi Operasional

1. Media Interaktif

Media Interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan/informasi dari guru ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (peserta didik) yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran. Media interaktif dalam penelitian ini yaitu media audio visual. Media audio visual merupakan media yang mengandung unsur gambar dan suara.

2. *Games Quizwhizzer*

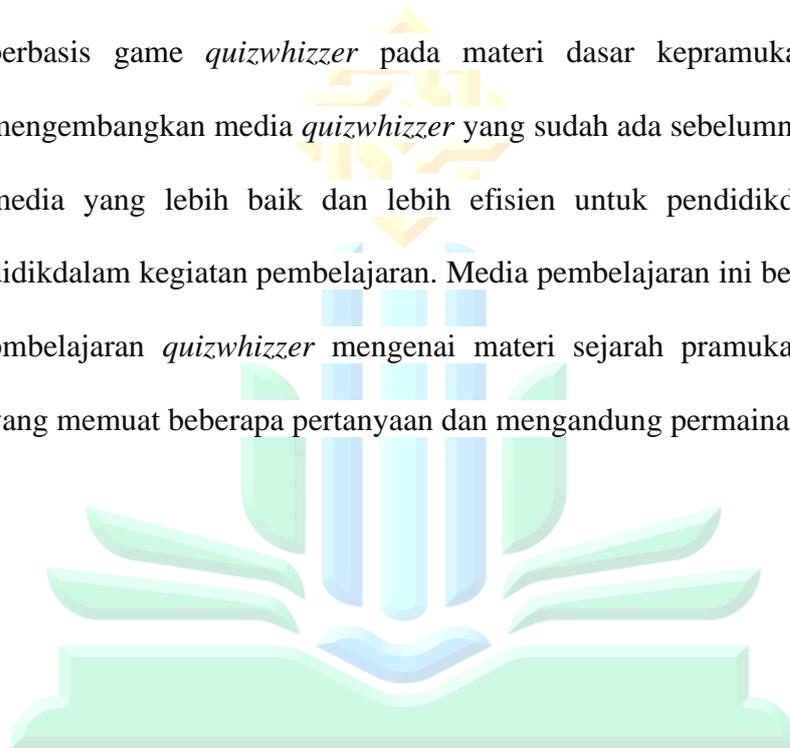
Games Quizwhizzer merupakan platform kuis online edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini selain digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, media ini juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada game ini, terdapat kuis yang dapat diselesaikan secara langsung atau sebagai tugas rumah, dan melibatkan berbagai jenis pertanyaan seperti pertanyaan deskriptif, pernyataan benar atau salah, dan lainnya. QuizWhizzer mengintegrasikan fitur-fitur seperti tampilan visual, pilihan tema, dan musik yang menarik untuk meningkatkan interaksi pengguna dan nilai edukatif.

3. Kepramukaan

Kepramukaan adalah sebuah gerakan pendidikan di mana anak-anak dan remaja belajar melalui aktivitas-aktivitas di alam terbuka,

pembelajaran keterampilan hidup, dan pengembangan kepemimpinan. Gerakan kepramukaan umumnya berpusat pada pengembangan karakter, kemandirian, kerjasama tim, keterampilan bertahan hidup, dan nilai-nilai sosial.

Dengan demikian yang dimaksud pengembangan media interaktif berbasis game *quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan adalah mengembangkan media *quizwhizzer* yang sudah ada sebelumnya menjadi media yang lebih baik dan lebih efisien untuk pendidikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa media pembelajaran *quizwhizzer* mengenai materi sejarah pramuka Indonesia yang memuat beberapa pertanyaan dan mengandung permainan.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Peneliti Terdahulu

1. Dian Assyura (2023) dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media *Quizwhizzer* Pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kela VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya”¹⁶

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan pengaruh penggunaan media QuizWhizzer pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di MTsN 4 Aceh Barat Daya. Penelitian ini menggunakan pre-experimenta dengan menggunakan model one group pretest posttest design. Populasi motivasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya, sampel dalam penelitian ini siswa kelas VIII D yang berjumlah 20 orang siswa dengan pemilihan sampel secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data berupa tes, lembar observasi dan lembar angket.

Hasil analisis motivasi siswa menggunakan lembar observasi pada pertemuan 1 yaitu 62,5% dan pada pertemuan 2 yaitu 77,7% dan analisis menggunakan lembar angket diperoleh nilai rata-rata 87% yang keduanya

¹⁶ Dian Assyura, “Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kela VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya” (2023).

di kategorikan sangat tinggi. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media QuizWhizzer mendapatkan nilai rata-rata pretest 52,5 % dan setelah menggunakan media QuizWhizzer mendapatkan nilai rata-rata posttest 81,6%. Analisis uji t diperoleh $t_{hitung}=21,3137$ dan $t_{tabel}=2,093$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan media QuizWhizzer pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di MTsN 4 Aceh Barat Daya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer. Persamaan lainnya juga terletak pada teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan lembar angket. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada desain latar belakang media. Penelitian ini menggunakan background permainan ular tangga sedangkan peneliti menggunakan background peta alam. Perbedaan juga terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pre-experimenta dengan menggunakan model one group pretest posttest design, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

2. Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, Safaruddin (2023) dengan judul, "Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah

Ibtidaiyah”¹⁷

Penelitian ini bertujuan megebangkan dan menguji kelayakan media serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III. Metode penelitian yang digunakan yakni metode R&D (Research and Development), model ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi berbantuan canva dan quiz whizzer berdasarkan uji ahli materi (87%) dan ahli media (90%) dengan kategori sangat layak. Sementara ditinjau dari efektivitas media game edukasi dalam meningkatkan peningkatan hasil belajar matematika yakni sebesar 84%. maka berdasarkan uji kelayakan dan efektivitas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media game edukasi berbantuan canva dan quizwhizzer sangat layak digunakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Persamaan juga terletak pada metode penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada desain background yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan desain background animasi rute perjalanan sedangkan peneliti menggunakan

¹⁷ Juhaeni Juhaeni et al., “Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66, <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.

desain background peta alam.

3. Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, Naufal Muhammad, Riska Dami Ristanto (2024). "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)".¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi QuizWhizzer sebagai media pembelajaran dengan pendekatan model Visual-Auditory-Kinesthetic (VAK). Peneliti menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian dilakukan di SD Negeri Sampangan 01 dengan 26 siswa yang dibagi menjadi 13 kelompok. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran, mengingat siswa merasa kurang bersemangat dengan metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya. Pengembangan dilakukan menggunakan platform QuizWhizzer dengan pendekatan VAK, mencakup visual, audio, dan kinestetik. Implementasi game dilakukan dengan Chromebook, dan evaluasi dilakukan melalui Angket Respon Siswa. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan siswa sebesar 82,73%, menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi QuizWhizzer dengan model VAK dalam pembelajaran siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* dan menggunakan model pengembangan ADIIE. Perbedaan penelitian ini

¹⁸ Hana Aeni Mustahibah et al., "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): 199, <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.

dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu dengan menggunakan pendekatan model Visual-Auditory-Kinesthetic (VAK)

4. Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyanto, Amrina Rosyada, Natasya Febriana (2023). “Pengembangan media Quizwhizzer dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.”¹⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster dan Quizwhizzer sebagai evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan dengan observasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran siswa, peneliti melakukan pretest dan posttest kepada siswa. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster dan quizwhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang aktif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode

¹⁹ Sofyan Iskandar et al., “Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.

yang digunakan penelitian ini yaitu kualitatif sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D). Perbedaan lainnya terletak pada *Background* yang digunakan.

5. Rohmatin Alfianistiawati, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, Deny Wahyu Apriyadi. "Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang"²⁰

Studi ini membahas mengenai bagaimana penerapan media belajar berbasis digital dengan memanfaatkan media platform QuizWhizzer sebagai bentuk kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi digital. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMAN 8 Malang dengansasaran kelas X IPS dan kelas XI IPS pada jam mata pelajaran Sosiologi. Dalam kegiatan ini pengembangan media belajar berbasis digital merupakan sebuah upaya dalam menggabungkan unsur teknologi dengan proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan terhitung dari bulan Maret hingga Juni 2022. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah media QuizWhizzer mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media *Quizwhizzer*. Perbedaan penelitian ini

²⁰ Rohmatin Alfianistiawati et al., "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)* 2, no. 7 (2022): 698–706, <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>.

dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada *background* yang digunakan. Pada peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah RnD.

Tabel 2.1
Peneliti Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Dian Assyura (2023)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Quizwhizzer</i> Pada Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kela VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya	a. Peneliti sama-sama menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> b. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket	a. Menggunakan background ular tangga b. Metode yang digunakan pre-experimenta dengan menggunakan model one group pretest posttest design c. Subjek penelitian siswa kelas VIII
2	Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, Safaruddin (2023)	Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>Quizwhizzer</i> b. Peneliti sama-sama menggunakan model ADDIE	a. Menggunakan background animasi rute perjalanan b. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah siswi kelas III
3	Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, Naufal Muhammad, Riska Dami Ristanto (2024)	Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>Quizwhizzer</i> b. Peneliti sama-sama menggunakan model ADDIE	a. Tampilan <i>background</i> yang digunakan yaitu bertema garuda pancasila b. Subjek penelitian siswa SMP
4	Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana,	Pengembangan media <i>Quizwhizzer</i> dan Kinemaster Untuk Meningkatkan	a. Peneliti sama-sama mengembangkan media <i>Quizwhizzer</i>	a. Peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif

	Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyanto, Amrina Rosyada, Natasya Febriana. 2023	Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar		b. Tampilan <i>Background</i> yang digunakan
5	Rohmatin Alfianistiawati, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, Deny Wahyu Apriyadi, 2022	Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas Xdan XI SMAN 8 Malang	a. Peneliti sama-sama menggunakan media Quizwhizzer b. ADDIE	a. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Tabel 2.2
Gambar Media dan Kelemahan Pembelajaran *Quizwhizzer* pada Peneliti Terdahulu

<p>Lampiran 7 Media <i>QuizWhizzer</i></p>  <p>Dian Assyura (2023)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nomor soal kurang terlihat. 2. Pemilihan desain belum sesuai dengan materi yang disajikan
 <p>Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, Safaruddin (2023)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kombinasi warna kurang pas



Hana Aeni Mustahibah, Syiffa Dea Rizkiansyah, Naufal Muhammad, Riska Dami Ristanto (2024)

1. Jika dimainkan untuk peserta didik dalam jumlah banyak maka ruang lingkupnya terlihat sempit



Gambar 2. Tampilan Aplikasi QuizWhizzer

Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyanto, Amrina Rosyada, Natasya Febriana. (2023)

1. Nomor soal kurang terlihat
2. Terlalu padat dengan gambar



Rohmatin Alfianistiawati, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, Deny Wahyu Apriyadi (2022)

1. Pemilihan desain belum sesuai dengan materi yang disajikan



Anisa Putri Cahyani (2024)

1. Background media berupa nuansa pramuka, sehingga desain ini hanya bisa digunakan untuk materi kepramukaan saja.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media.²¹

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.²²

²¹ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

²² Komara Nur Ikhsan, “Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022): 119–27, <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif.²³

Pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.²⁴

²³ Titik Tri Prastawati and Rahmat Mulyono, "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 378–92, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>.

²⁴ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar.²⁵

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi secara efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berikut disampaikan mengenai tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang

²⁵ Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16, https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_I-.

menarik maupun asyik. Tujuan media dalam proses mengajar adalah :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didikan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menarik. Penggunaan media bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan variatif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Tujuan utamanya adalah membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

d. Dampak positif dari Media Pembelajaran

1. Penyampaian pembelajaran lebih baku
2. Pembelajaran lebih menarik
3. Pembelajaran lebih interaktif

²⁶ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun ketika diinginkan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang positif, beban guru untuk menjelaskan materi yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lainnya dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.²⁷

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran memberikan banyak dampak positif dalam proses belajar-mengajar. Dengan media

ini, penyampaian materi menjadi lebih terstruktur, menarik, dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mempercepat waktu pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Kemudahan akses di mana saja dan kapan saja memungkinkan fleksibilitas yang mendukung kebutuhan siswa. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran juga dapat ditingkatkan, sementara peran guru dapat lebih fokus pada

²⁷ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45-56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

aspek strategis, seperti menjadi pembimbing atau konsultan, daripada sekadar mengulang materi. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi semua pihak.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran, yaitu:

1. Media Visual

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan

informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.²⁸

Media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indera. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada siswa dapat tercapai secara maksimal.²⁹

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau

²⁸ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005). 20

²⁹ Cecep Kustandi et al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.³⁰

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas maka bisa disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Media ini akan dapat membantu percepatan proses pemahaman, menarik perhatian, memperjelas materi, serta mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan.

2. Media Audio

Media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa.

Menurut Anitah (2009) kegiatan mendengarkan (menyimak) dalam pembelajaran meliputi beberapa langkah.

³⁰ Azhar Ahmad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).

Pertama, dalam proses mendengarkan, seseorang mendengar secara aktual karena adanya stimulus auditif. Kedua, otak meneruskan stimulus tersebut ke dalam syaraf otak untuk diproses. Ketiga, menghubungkan aspek kognitif yang sesuai dengan informasi baru tersebut ke peristiwa ingatan riil atau ke materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kesemua proses tersebut merupakan kegiatan yang kompleks dan intuitif. Kegiatan mendengarkan merupakan keterampilan yang sangat penting untuk kegiatan belajar tipe auditif yang efektif.³¹

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan Media audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contoh media audio diantaranya: radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audi yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, slide suara dan lain sebagainya.³²

Media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak

³¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016).

³² Julita Simbolon, Hilman Haidir, and Ibrahim Daulay, "Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan," *Kompetensi* 12, no. 2 (2019): 116–21, <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>.

dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran, dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio), dan unsur visual (Gambar).³³

Dari beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Contohnya video, televisi.

2. *Games Quizwhizzer*

a. *Pengertian Game Quizwhizzer*

Pengembangan QuizWhizzer dimulai pada awal 2017 dengan nama Quiznetic. Pada awalnya, permainan ini digunakan oleh guru fisika dalam pembelajaran. Namun, permainan ini semakin populer karena banyak digunakan oleh pendidikdi seluruh dunia. Meskipun awalnya sederhana, Quiznetic mengalami pertumbuhan dan berubah namanya menjadi QuizWhizzer. Nama permainan QuizWhizzer yang sekarang sudah dikenal ini merupakan aplikasi daring yang dirancang dalam bentuk permainan balapan dan tangga.³⁴

Game quizwhizzer merupakan sebuah situs website khusus yang di desain untuk untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan interaktif. Para peserta didikharus menjawab pertanyaan

³³ Hidup Pelestariannya et al., "Pengembangan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup Dan Pelestariannya," *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2020, <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>.

³⁴ Hetty Meileni et al., "Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring," *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10, no. 3 (2021): 525, <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719>.

agar dapat melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Situs web ini menyediakan beberapa fitur permainan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Siswa dapat berpartisipasi tanpa mendaftar, namun diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai permainan.³⁵

Dari beberapa pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *quizwhizzer* merupakan *game online* yang dapat diakses melalui situs web menggunakan berbagai jenis perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, tablet dll. Tampilan game ini mirip dengan permainan klasik ular Tangga dan memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman melalui kuis interaktif yang mencakup berbagai jenis pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa pertanyaan terbuka, pernyataan benar atau salah, dan lain sebagainya. Para ahli sepakat bahwa QuizWhizzer dapat digunakan oleh siswa secara fleksibel kapan dan dimana saja menggunakan perangkat gadget.

b. Karakteristik *Game Quizwhizzer*

Media game QuizWhizzer sebagai platform game yang memadukan berbagai elemen item seperti tema, cerita, dan musik untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pada game ini, terdapat kuis yang dapat diselesaikan secara langsung atau sebagai tugas rumah, dan melibatkan berbagai jenis pertanyaan seperti pertanyaan

³⁵ Fahmi Wahyuningsih et al., "Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media," *International Joint Conference on Science and Engineering* 20, no. 9 (2021): 151, www.quizwhizzer.com.

deskriptif, pernyataan benar atau salah, dan lainnya.³⁶

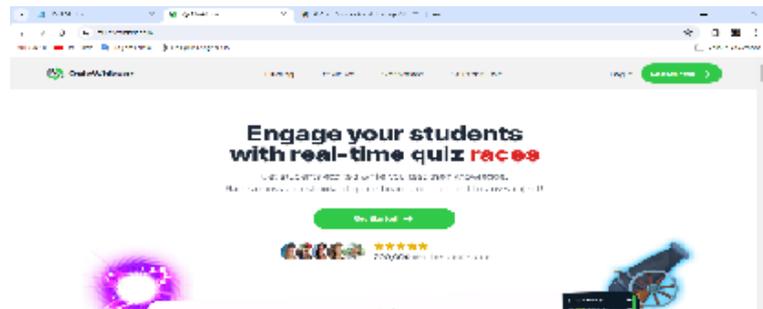
c. Fungsi Penggunaan *Game Quizwhizzer*

QuizWhizzer adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, menyesuaikan musik, dan merancang struktur permainan sesuai dengan preferensi. Pengguna memiliki kemampuan untuk mempersonalisasi jenis pertanyaan, sistem poin, aturan pergerakan pemain, dan posisi di papan permainan. Fitur ini juga memungkinkan pembuat kuis untuk menjalankan beberapa game secara bersamaan.

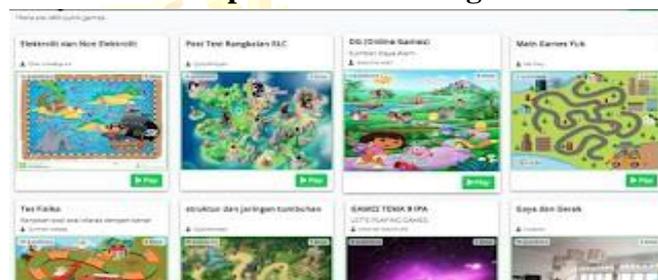
Beberapa manfaat dapat yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan game QuizWhizzer antara lain:

1. Pengguna dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan preferensi, termasuk merancang sistem pemutaran dan memilih jenis kuis yang ingin disertakan. Sebelum memulai permainan, pengguna harus memasukkan kode dan nama, sedangkan editor hanya perlu masuk menggunakan akun Google yang sudah dibuat sebelumnya.

³⁶ Mutia Fakhriani, *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaksi.*
https://www.kompasiana.com/mutiafakhrianihusain0296/60fba06015251050ac145963/meningkatkan-minat-belajar-siswa-melalui-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran-interaktif?page=3&page_images=1 (Diakses 18 Maret 2024)

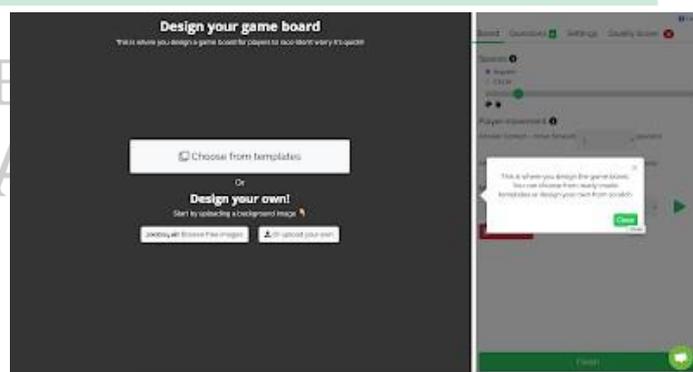


Gambar 2.1
Tampilan awal saat log in

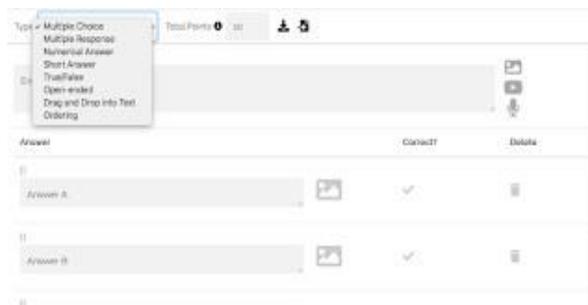


Gambar 2.2
Tampilan beranda *Games Quizwhizzer*

2. Pengguna QuizWhizzer memiliki pilihan untuk menawarkan berbagai macam jenis pertanyaan, seperti pertanyaan uraian, benar atau salah, mengurutkan kata, dan sebagainya.



Gambar 2.3
Menu tampilan dalam membuat pertanyaan *games quizwhizzer* sesuai dengan tata letaknya



Gambar 2.4
Input soal kuis *Games quizwhizzer*

- Pengguna memiliki kemampuan untuk melihat total skor yang telah diperoleh, sedangkan editor dapat mengunduh seluruh data nilai dalam format Microsoft Excel.

Questions	Points	Answers
1. Which is correct?	100%	Correct
2. Which is incorrect?	100%	Incorrect
3. Which is correct?	100%	Correct
4. Which is incorrect?	100%	Incorrect
5. Which is correct?	100%	Correct
6. Which is incorrect?	100%	Incorrect
7. Which is correct?	100%	Correct
8. Which is incorrect?	100%	Incorrect
9. Which is correct?	100%	Correct
10. Which is incorrect?	100%	Incorrect
11. Which is correct?	100%	Correct
12. Which is incorrect?	100%	Incorrect
13. Which is correct?	100%	Correct
14. Which is incorrect?	100%	Incorrect
15. Which is correct?	100%	Correct
16. Which is incorrect?	100%	Incorrect
17. Which is correct?	100%	Correct

Gambar 2.5
Tampilan input nilai *games quizwhizzer*

- Editor memiliki kebebasan untuk menjalankan banyak permainan secara bersamaan sesuai dengan preferensi.
- Pengguna tidak perlu membuat akun permainan terlebih dahulu, sehingga memungkinkan siswa untuk langsung bermain tanpa perlu masuk menggunakan akun.
- Editor dapat mengubah tampilan permainan menjadi mode langsung atau mode pekerjaan rumah. Pada fitur Game Public, pengguna dapat melihat username pengguna lain yang sedang

bermain permainan secara bersamaan.



Gambar 2.6

Tampilan tata letak *Game quizwhizzer*

d. Kekurangan dan Kelebihan *Game Quizwhizzer*

Dalam penggunaan *Games Quizwhizzer* ini terdapat beberapa keunggulan yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik. Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain:

1. Editor dapat mengubah tampilan permainan menjadi mode langsung atau mode pekerjaan rumah. Pada fitur Game Public, pengguna dapat melihat username pengguna lain yang sedang bermain permainan secara bersamaan.
2. Siswa diberikan skor dan poin sebagai indikator keberhasilan dalam menjawab tes atau kuis.
3. *Game quizwhizzer* memiliki kemampuan untuk mengoreksi jawaban yang benar kepada siswa agar dapat melakukan koreksi sendiri.
4. Setelah menyelesaikan pertanyaan tes, pertanyaan terakhir dalam bagian akhir akan ditutup secara otomatis dan siswa dapat melihat kembali jawaban yang dipilih.
5. Sistem QuizWhizzer dapat mengacak urutan pertanyaan untuk

mengurangi kemungkinan kecurangan antar siswa untuk mencontek.

Selain adanya kelebihan, tentunya game ini juga mempunyai kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain:

1. Situs website yang bermasalah dikarenakan jaringan internet lambat dapat menyebabkan keterlambatan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan kuis.
2. Siswa memiliki kemampuan untuk membuka tab baru saat mengerjakan soal kuis, yang memungkinkan dengan mudah mencari jawaban yang benar melalui Google.
3. Batasan waktu penyelesaian soal kuis dapat mengakibatkan penurunan peringkat siswa yang awalnya memiliki nilai tertinggi karena kurangnya manajemen waktu yang baik.
4. Jika siswa mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan soal

kuis, memungkinkan tidak dapat bergabung dengan siswa lainnya.³⁷

Berdasarkan pada uraian di atas, disimpulkan bahwa penggunaan permainan QuizWhizzer mempunyai kelebihan serta kekurangan pada masing-masing konteksnya. Kelebihan yang dimiliki adalah keterlibatan aktif siswa dalam permainan ular tangga

³⁷ Fitri Andriani et al., "Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Menganalisis Sistematika Dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 102–14, <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.126>.

dengan mengerjakan kuis yang disediakan oleh guru. Siswa dapat dengan cepat mengetahui skor pada saat mengerjakan kuis, sementara guru dapat dengan mudah mengakses skor siswa secara otomatis melalui antarmuka permainan. Namun, kekurangannya adalah adanya potensi keterlambatan dalam pengolahan kuis siswa akibat masalah konektivitas internet, yang dapat menyebabkan penurunan nilai siswa.

e. Langkah-langkah Pengoperasian *Games Quizwhizzer*

Penggunaan *Games Quizwhizzer* secara gratis memiliki langkah-langkah pada awal pengoperasian media pembelajaran digital ini melalui proses tahapan sebagai berikut:

1. Jika pengguna belum memiliki akun di situs QuizWhizzer, maka dapat mendaftar terlebih dahulu melalui halaman berikut: <https://quizwhizzer.com/>.
2. Selanjutnya, lalu klik "coba gratis " pada bagian kanan sebelah atas halaman.
3. Setelah itu, akan muncul halaman dengan dua pilihan, yaitu "saya ingin bermain" atau "saya ingin bermain atau sebagai host permainan".
4. Guru akan meminta siswa untuk memasukkan beberapa informasi, seperti nama pengguna, alamat email yang akan digunakan untuk akun, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi ulang.
5. Apalagi guru telah memiliki akun QuizWhizzer, setelah itu dapat

membuat tata letak halaman dalam platform QuizWhizzer.

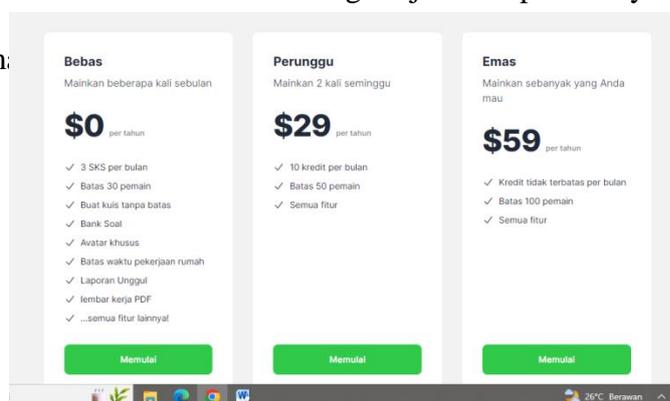
6. Selanjutnya, pada panel QuizWhizzer. Klik "buat permainan" untuk membuat pertanyaan.
7. Pilihlah fitur yang diinginkan di sisi kanan halaman, seperti papan letak, pengaturan, kualitas skor.
8. Setelah permainan berhasil dibuat edukatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, lalu pengguna memilih apakah permainan tersebut akan digunakan secara langsung atau sebagai pekerjaan rumah
9. Setelah guru menyiapkan permainan pada tautan yang telah dibuat kemudian tautan tersebut dapat dibagikan, lalu siswa dapat langsung dapat mengklik tautan <https://app.quizwhizzer.com/play>. , setelah itu masukan kode permainan yang akan diaktifkan oleh
10. Kode permainan berisikan enam yang harus dimasukan oleh siswa.
11. Selanjutnya, berikan nama siswa dan klik "mulai".
12. Setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat skor perolehan yang didapat.
13. Pemain dapat memainkan permainan ini menggunakan tablet atau smartphone.

Penggunaan Games Quizwhizzer secara berbayar hanya digunakan apabila kapasitas murid melebihi 50 orang. langkah-

langkah pada awal pengoperasian media pembelajaran digital ini melalui proses tahapan sebagai berikut:

1. Buka aplikasi quizwhizzer pada <https://quizwhizzer.com/>.
2. Lanjutkan pada menu harga yang ada pada pilihan.
3. Lalu klik dan sesuaikan dengan jumlah peserta yang ingin

mem:



4. Klik pada bagian bagian “Lanjutkan Ke Checkout” untuk memulai transaksi.

Berdasarkan uraian yang di atas, disimpulkan bahwa proses pengoperasian sistem game QuizWhizzer melibatkan langkah-

langkah seperti membuat papan permainan, membuat kuis, menetapkan peringkat, dan menghitung skor akhir. Langkah-langkah ini sebagai upaya untuk memastikan bahwa siswa dapat menavigasi permainan secara efektif sesuai dengan pedoman yang ditentukan.

3. Kepramukaan

a. Pengertian Pramuka, Kepramukaan dan Gerakan Pramuka

1) Pengertian Pramuka

Pramuka adalah kepanjangan dari Praja Muda Karana

yang memiliki arti kaum muda yang suka berkarya. Pramuka adalah setiap pemuda yang aktif dalam kegiatan kepramukaan dan di didikdengn berbagai keterampilan, disiplin, kepercayaan diri, saling menolong dan lain sebagainya.³⁸

Pramuka merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka yang meliputi, Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega. Kelompok anggota lain yaitu Pembina Pramuka, Andalan, Pelatih, Pamong Saka, Staff Kwartir dan Majelis pembimbing. Seorang Pramuka harus dilantik menjadi anggota Gerakan Pramuka dengan mengucapkan janji (Satya) Pramuka.³⁹

Pramuka adalah setiap pemuda yang aktif dalam kegiatan kepramukaan dan di didikdengn berbagai keterampilan, disiplin, kepercayaan pada diri sendiri, saling menolong dan lain sebagainya.⁴⁰

Dari beberapa pengertian tersebut dapat diartikan bahwa pramuka merupakan pemuda atau anggota pramuka yang aktif dalam kegiatan kepramukaan yang ada di gugus depannya dan telah resmi dilantik dengan mengucapkan tiga janji dalam Gerakan Pramuka.

³⁸ Afdal Afdal and Heri Widodo, "Analisis Pelaksanaan Kegiatan Pramuka Di Sd Negeri 004 Samarinda Utara Tahun 2019," *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 68–81, <https://doi.org/10.24903/pm.v4i2.399>.

³⁹ Agus Dani and Budi Setiawan, *Buku Panduan Pramuka Penggalang* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2015).

⁴⁰ Nasruddin, *Buku Komplit Pramuka* (Yogyakarta: CV Brilliant, 2018).

Pramuka menjadi Pendidikan non formal dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada sekolah dasar terdapat dua urutan tingkatan pramuka berdasarkan usia yaitu:

a) Pramuka Siaga

Pramuka Siaga merupakan tingkatan paling dasar dalam Gerakan pramuka. Pada tingkatan siaga anggotanya terdiri dari anggota yang usianya 7-10 tahun.

Siaga memiliki 3 tingkatan yaitu Mula, Bantu dan Tatayang nantinya bisa ditempuh dengan mengisi Syarat Kecakapan Umum.

b) Pramuka Penggalang

Pramuka Penggalang adalah tingkatan setelah pramuka siaga dan sebutan untuk peserta didik dalam Gerakan Pramuka yang berusia 11-15 tahun, biasanya dalam

Pendidikan di sekolah pramuka penggalang dimulai dari kelas 4 sampai dengan 6 setelah itu dilanjutkan ketika peserta didik melanjutkan ke jenjang smp.

Dalam Pramuka Penggalang terdapat tiga tingkatan yaitu Pramuka Ramu, Rakit dan Terap yang pencapaiannya harus dilakukan dengan pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU).

2) Kepramukaan

Kepramukaan Merupakan wadah tempat seorang peserta didik menempa watak dan kepribadian yang ada didalam dirinya sebelum dia menghadapi kehidupan yang luas untuk bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.⁴¹

Kepramukaan adalah proses pendidikan diluar sekolah dan luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak akhlak dan budi pekerti luhur.⁴²

Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat didikmpulan bahwa kepramukaan mencakup segala nilai aspek yang berkaitan dengan pramuka. Kepramukaan melibatkan pengembangan karakter, pengembangan fisik, pembentukan kepribadian, dan pendidikan nonformal melalui kegiatan yang melibatkan alam, kegiatan kelompok dan layanan kepada masyarakat.

3) Gerakan Pramuka

Gerakan pramuka adalah nama organisasi pendidikan non

⁴¹ Rini Yuliani, "Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Pramuka (Studi Kasus Kegiatan Kepramukaan Di SD Negeri Citapen Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya Tahun 2015/2016)," *Pedadidakta Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 238–47.

⁴² Kwartir Nasional Gerakan Pramuka No 27 Tahun 2007 *Tentang Petunjuk Penyelenggaraan Gugus Depan*

formal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan yang dilaksanakan di Indonesia. Gerakan pramuka merupakan organisasi kaum muda yang telah berkembang tidak hanya di Indonesia, tetapi di seluruh dunia. gerakan pramuka atau kepanduan dirumuskan oleh pendirinya sebagai media untuk meningkatkan karakter anak-anak dan remaja, serta melatih mereka agar mau bertanggungjawab dan mandiri saat mereka dewasa nanti.⁴³

b. Fungsi Kegiatan Pramuka

Adapun fungsi kegiatan kepramukaan ialah sebagai berikut:

1. Kegiatan menarik bagi pemuda

Kegiatan menarik disini yaitu kegiatan yang menyenangkan dan mengandung pendidikan. Karena itu permainan harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, jadi

bukan hanya sekedar main-main yang hanya bersifat hiburan saja tanpa aturan dan tujuan dan tidak bernilai pendidikan. Karena itu lebih tepat disebut kegiatan yang menarik.

2. Pengabdian bagi orang dewasa

Bagi orang dewasa kepramukaan bukan lagi permainan, tetapi suatu tugas memerlukan keihlasan, kerelaan, dan pengabdian. Orang dewasa ini mempunyai kewajiban secara

⁴³ Intan Kusumawati, "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pendidikan Kepramukaan," *Academy of Education Journal* 3, no. 1 (2012): 75-91, <https://doi.org/10.48000/aoej.v3i1.85>.

sukarela membaktikan dirinya demi suksesnya pencapaian kemajuan organisasi.

3. Alat bagi masyarakat dan organisasi

Kepramukaan merupakan alat bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat, dan alat bagi organisasi untuk mencapai tujuan organisasinya. Jadi kegiatan kepramukaan yang diberikan sebagai latihan berkala dalam satuan pramuka itu sekedar alat saja, dan bukan tujuan pendidikannya.⁴⁴

c. Metode Kepramukaan

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan kepramukaan menggunakan metode kepramukaan yang meliputi.

1. Kode Kehormatan

Dalam kegiatan kepramukaan harus mengacu pada kode kehormatan dalam Gerakan Pramuka yang biasa disebut dwi satya, dwi darma untuk pramuka siaga, tri satya dan dasa darma untuk pramuka penggalang, penegak dan pandega.

2. Belajar sambil melakukan

Kegiatan dalam pendidikan kepramukaan harus dilakukan dengan belajar sambil mempraktekkan, tidak

⁴⁴ Agus Dani and Budi Anwari, *Buku Panduan Pramuka Penggalang* (Yogyakarta: Andi Offset, 2022).

hanya membentuk teori, dengan melalui pengaman kegiatan di alam terbuka yang menarik, menantang dan menyenangkan. Dalam kegiatan kepramukaan harus lebih banyak praktek dari pada teori.

3. Sistem Berkelompok

Dalam hal ini anggota dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan satuan atau golongan berbentuk barung, regu, sangga terpisah antara putra dan putri. Berkelompok untuk sebuah kegiatan dengan menggunakan sistem pangkalan, based method, dangau dan sebagainya melalui berbagai aktifitas dengan berkelompok.

4. Menarik dan menantang

Kegiatan harus dikemas dalam bentuk kegiatan yang menarik dan menantang sehingga peserta dididkpicu untuk

mengembangkan kemampuan sesuai dengan potensi masing-masing. Mereka harus mampu berfikir dan bertindak secara tepat.

5. Di alam terbuka

Alam terbuka sebagai tempat belajar anggota pramuka bersama dengan para pembina secara langsung bagaimana dapat menumbuhkan kepedulian dan kecintaan terhadap lingkungan dan bagaimana seorang anggota

pramuka dapat memecahkan masalah dan tuntunan alam yang terjadi disekitarnya secara mandiri.

6. Sistem Among (kehadiran orang dewasa)

Pada setiap kegiatan para pembina melaksanakan kegiatan dengan menerapkan pendekatan bimbingan dan latihan dengan *ing ngarso sung tulodho* (didepan memberi contoh), *ing madya mangun karsa* (ditengah untuk membangun karya bersama), dan *tut wuri handayani* (di belakang memberi dorongan atau motivasi).

7. Tanda Kecakapan

Untuk menunjukkan tingkat kemampuan atau kemahiran maka diberikan tanda kecakapan bagi anggota yang sudah memenuhi persyaratan kemampuan baik SKU (Syarat Kecakapan Umum), SKK (Syarat Kecakapan Khusus) maupun SPG (Syarat Pramuka Garuda).

8. Satuan Terpisah

Sesuai dengan budaya bangsa kita maka dalam pengelolaan satuan dan kegiatan harus dipisah antara putra dan putri.⁴⁵

⁴⁵ AD & ART, “Keputusan Musyawarah Nasional X Gerakan Pramuka Tahun 2018 Nomor : 07/Munas/2018 BAB IV Sistem Pendidikan Kepramukaan, 29-33

d. Materi Dasar Kepramukaan

Didalam materi dasar kepramukaan ada beberapa materi pembahasan diantaranya, sejarah pramuka dunia, sejarah pramuka Indonesia, kode kehormatan pramuka, lambang gerakan pramuka dan masih banyak materi pramuka yang lain. Namun peneliti hanya memfokuskan pada salah satu materi kepramukaan saja yaitu sejarah pramuka Indonesia.

e. Sejarah Pramuka Indonesia

Pramuka adalah sebuah organisasi kepanduan yang didirikkan di Indonesia pada tanggal 14 Agustus 1961. Namun, sejarah pramuka sebenarnya sudah dimulai sejak awal abad ke-20, ketika Gerakan Kepanduan (Scouting) pertama kali diperkenalkan di Inggris oleh Robert Baden-Powell pada tahun 1907.

Organisasi kepanduan di Indonesia dimulai oleh adanya

cabang "Nederlandsche Padvinders Organisatie" (NPO) pada tahun 1912, yang pada saat pecahnya Perang Dunia I memiliki kwartir besar sendiri serta kemudian berganti nama menjadi "Nederlands-Indische Padvinders Vereeniging" (NIPV) pada tahun 1916. Organisasi Kepanduan yang diprakarsai oleh bangsa Indonesia adalah Javaansche Padvinders Organisatie; berdiri atas prakarsa S.P. Mangkunegara VII pada tahun 1916. Sementara itu, Gerakan Pramuka lahir pada tahun 1961. Dilihat

dari jumlah perkumpulan Kepanduan yang cukup banyak, akhirnya perkumpulan tersebut melebur menjadi satu. Peraturan yang timbul pada masa perintisan ini adalah Ketetapan MPRS Nomor II/MPRS/1960, tanggal 3 Desember 1960 tentang rencana pembangunan Nasional Semesta Berencana. Dalam ketetapan ini dapat ditemukan Pasal 330. C. yang menyatakan bahwa dasar pendidikan di bidang kepanduan adalah Pancasila. Seterusnya penertiban tentang kepanduan (Pasal 741) dan pendidikan kepanduan supaya diintensifkan dan menyetujui rencana Pemerintah untuk mendirikan Pramuka (Pasal 349 Ayat 30). Kemudian kepanduan supaya dibebaskan dari sisa-sisa Lord Baden Powell (Lampiran C Ayat 8).⁴⁶

Pada tahun 1912, Gerakan Kepanduan mulai diperkenalkan di Indonesia oleh seorang Belanda bernama JHR.

Van der Bosch. Gerakan Kepanduan di Indonesia pada awalnya hanya terbatas pada kelas-kelas atas orang Belanda dan kaum pribumi yang terdidik. Namun, pada tahun 1921, Gerakan Kepanduan mulai berkembang pesat di Indonesia dan meluas ke berbagai kalangan masyarakat. Pada saat itu, Gerakan Kepanduan di Indonesia masih bernama “Gerakan Pramuka” yang berarti “Pengembara Muda”.

⁴⁶ Reza Syechma Bachtiar, *Buku Ajar Pengembangan Kepramukaan* (Surabaya: UKWS Press, 2018).

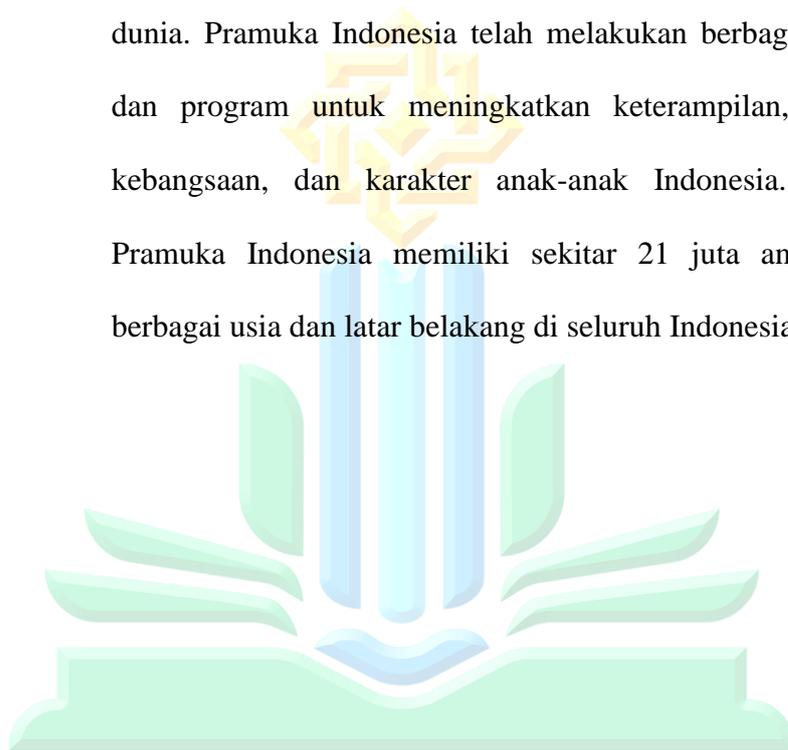
Pada tahun 1927, Gerakan Pramuka Indonesia secara resmi didikrikan dan mulai diakui oleh pemerintah kolonial Belanda. Pada saat itu, Gerakan Pramuka Indonesia masih dipimpin oleh orang Belanda. Namun, pada tahun 1940, para pemimpin Pramuka Indonesia mulai membentuk organisasi yang mandiri dan berdiri sendiri.

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, Gerakan Pramuka Indonesia menjadi organisasi kepramukaan yang diakui oleh pemerintah. Pada tahun 1961, Pramuka menjadi organisasi kepramukaan yang resmi di Indonesia dan diberi nama “Gerakan Pramuka Indonesia”. Pada tanggal 14 Agustus 1961, organisasi Gerakan Pramuka resmi dikenalkan kepada masyarakat Indonesia bukan saja di Ibukota Jakarta tetapi di seluruh kota-kota besar di seluruh Indonesia. Setelah melantik Majelis Pimpinan Nasional (Mapinas), Kwartir Nasional

(Kwarnas), dan Kwartir Nasional Harian (Kwarnari) Presiden kemudian memberikan amanat kepada segenap anggota Gerakan Pramuka dan memeberikan tanda penghargaan penghormatan berupa Panji Gerakan Kepanduan Nasional Indonesia Kepada Gerakan Pramuka sebagai Lambang Perjuangan untuk dijunjung tinggi dan di pertahankan kemuliaannya dalam segala

kegiatan.³⁶ Kemudian tanggal 14 Agustus disebut sebagai “Hari Pramuka”.⁴⁷

Sejak itu, Gerakan Pramuka Indonesia terus berkembang dan menjadi salah satu organisasi kepramukaan terbesar di dunia. Pramuka Indonesia telah melakukan berbagai kegiatan dan program untuk meningkatkan keterampilan, semangat kebangsaan, dan karakter anak-anak Indonesia. Saat ini, Pramuka Indonesia memiliki sekitar 21 juta anggota dari berbagai usia dan latar belakang di seluruh Indonesia.



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

⁴⁷ Sukisworo Nurrudin Rizky and Dyah Kumalasari, “Gerakan Pramuka Di Indonesia (1940-1961),” *Jurnal Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2018): 94–105.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam mengembangkan Media *Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan di MI Nurussalam Tempurejo Jember adalah (R&D) yang dalam bahasa Inggrisnya dikenal dengan Research and Development. Metode Research and Development (R&D) ialah metode penelitian yang dapat menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru dan memvalidasi dan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.⁴⁸ Mengembangkan suatu produk yang berarti diperbarui atau dikembangkan dari produk yang sebelumnya sudah ada, dengan disesuaikan kebutuhan lapangan.

Jenis penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan audiens. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas materi pembelajaran dan tulisan dalam media serta evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, kemenarikan tampilan dan kesesuaian penggunaan tulisan. Data yang diperoleh dari audiens meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.⁴⁹

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

⁴⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010).

Research and Development merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan mengkaji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Beberapa model penelitian dan pengembangan diantaranya adalah model *define, design, develop and disseminate* (4D), model *analysis, design, development, implementation and evaluation* (ADDIE), model plomp, dan model Brog and Gall.⁵⁰

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan yang identik dengan orientasi sistem pembelajaran dikelas, yang salah satunya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis web atau software, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran.

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang disepadankan dengan namanya memiliki lima tahapan antara lain Analysis (Analisis), Design (Desain/Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluastion (Evaluasi).⁵¹

Beberapa tahapan-tahapan tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis

⁵⁰ Khairul Amali, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 70, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

serta memiliki hubungan dan kesinambungan, sehingga setiap proses tahapannya perlu diimplementasikan secara berurutan.

Model ADDIE ini dikembangkan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah keterampilan intelektual dan psikomotor yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ADDIE juga memberikan kesempatan untuk para peneliti agar berkolaborasi dengan para ahli desain, ahli media dan ahli isi agar terciptanya produk yang berkualitas baik.⁵²

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, diantaranya:

1. Analisis (*Analysis*) Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan pada langkah analisis, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran kepramukaan dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusinya dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan yaitu menemukan media pembelajaran kepramukaan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar
2. Desain (*Design*) adalah membuat media pembelajaran interaktif yang akan

⁵² Amir Hamzah, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Literasi Nusantara, 2019).

dikembangkan. Pada langkah ini, media interaktif materi dasar kepramukaan berbasis *games quizwhizzer* mulai dirancang dengan melihat dari segi desain, isi materi pelajaran dan bahasa yang digunakan. Pada tahapan ini peneliti mendesain media *Quizwhizzer* dengan tema kepramukaan. Peneliti juga mendesain latar belakang/*background* dengan menggunakan aplikasi canva.

3. Pengembangan (*Development*) Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Langkah pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk yang siap diimplementasikan. Dalam langkah ini, terdapat dua tahapan yang dilakukan, yaitu:
 - a. Pembuatan media pembelajaran Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video, suara, animasi, gambar, serta penyusunan materi pelajaran. Bahan dan materi yang sudah terkumpul tersebut kemudian dikembangkan menjadi produk awal media interaktif pada materi dasar kepramukaan berbasis *games quizwhizzer*.
 - b. Validasi Ahli Produk awal media pembelajaran tematik yang telah dikembangkan kemudian dilakukan review dengan menvalidasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *games quizwhizzer* yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum di uji coba kepada peserta didik.

4. Implementasi (*Implementation*) Media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di MI Nurussalam Tempurejo Jember pada kelas VI. Pada langkah ini, guru dan peserta didik dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang sudah dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data dan informasi berupa respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan keterbatasan dari media.
5. Evaluasi (*Evaluation*) Evaluasi adalah langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* dilakukan berdasarkan respon guru dan peserta didik saat implementasi. Esensi dari evaluasi ini adalah memastikan media yang dikembangkan termasuk kategori relatif sempurna jika digunakan dalam situasi belajar yang sesungguhnya.⁵³

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan mendapatkan data sebagai dasar untuk menetapkan kriteria produk yang efisien dan memiliki daya tarik dari produk yang dikembangkan, serta memperlihatkan suatu keefisienan suatu produk tersebut berikut merupakan urutan tahapan penilaian suatu produk yang akan dikembangkan :

⁵³ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Institute, 2020).

1. Desain Uji Coba

Pada tahapan desain uji coba dilaksanakan setelah produk yang di susun sesuai dengan rancangan yang telah di rencanakan. Desain uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan dan untuk mengetahui kesalahan yang perlu dilakukan perbaikan atau revisi.

2. Subjek uji coba

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan ahli yang memberikan penilaian dan pemasukan mengenai materi yang ada pada media. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dosen Pendidikan Bahasa Arab yaitu bapak Muhammad Ardy Zaini M. Pd.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan

media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengambil dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) yaitu bapak Muhammad Junaidi, S.Pd. I., M. Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil ahli pembelajaran dari pembina Gugus Depan yaitu ibu Siti Imro'atus Sholekhah.

d. Peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek utama. Peserta didik kelas VI MI Nurussalam Tempurejo Jember.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan pembina Gugus Depan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Games quizehizzer* oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan pembina Gugus Depan.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlansung satu arah , artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara.

Wawancara dilakukan kepada pembina gugus depan dan menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar pramuka. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara dideskripsikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.

c. Angket

Angket atau metode kuosioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan data, juga disebut angket atau kuesioner, berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan presepsinya.

Pada analisis data menggunakan angket ini guna untuk mengetahui hasil produk atau kelayakan media pembelajaran Quizwhizzer serta guna mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumentasi lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian.

5. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah lembar angket validasi pada media berbasis *Games Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan. validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

a. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi dari penilaian dari ahli media terhadap kesesuaian dan kemenarikan media untuk pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi media yaitu:

Tabel 3.1
Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Aspek Desain dan Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan media yang ditampilkan menarik 2. Warna dan tata letak dalam QuizWhizzer sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna 3. Konten yang disediakan dalam QuizWhizzer relevan dengan materi pembelajaran.
2	Kesesuaian dan Kelayakan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instruksi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti 2. Media pembelajaran (Quizwhizzer) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut 3. QuizWhizzer sesuai dengan kebutuhan pembelajaran 4. Secara keseluruhan media <i>Quizwhizzer</i> layak digunakan pada pembelajaran. 5. Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran. 6. Layanan bantuan teknis dari QuizWhizzer responsif dan membantu. Penyajian Quizwhizzer dapat mengembangkann minat belajar peserta didik

b. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh validasi dari penilaian ahli materi terhadap penyajian materi. Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi ahli materi yaitu:

Tabel 3.2
Instrumen Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Kelengkapan dan Kesesuaian Materi	1. Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting

		2. Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.
2	Kemudahan Pemahaman dan Aksesibilitas	1. Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami 2. Kualitas penyajian materi ini sangat baik
3	Kualitas Penyajian dan Visualisasi Materi	1. Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.
4	Kedalaman dan Akurasi Informasi	1. Informasi yang disajikan pada materi akurat 2. Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman. 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. 4. Materi mencakup topik-topik penting dalam kepramukaan. Materi ini sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik

c. Instrumen Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data validasi uji penggunadari guru mengenai kualitas dan kelayakan media . Adapun kisi-kisi lembar/angket validasi uji penggunaan yaitu:

Tabel 3.3
Instrumen Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Desain dan Keterampilan Operasional Media	1. Desain media pembelajaran <i>Quizwhizzerl</i> sangat menarik. 2. Tampilan media <i>Quizwhizzer</i> mudah untuk dioperasikan.
2	Bahasa dan Pemahaman	1. Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.
3	Kesesuaian Materi dan Kompetensi	1. Desain media <i>Quizwhizzerl</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik. 2. Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran.

		<p>3. Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.</p> <p>4. Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.</p>
4	Aktivitas dan Keterlibatan Peserta Didik	<p>5. Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.</p> <p>6. Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> pembelajaran lebih aktif.</p> <p>7. Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.</p>

d. Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen ini berisi pernyataan terkait penggunaan media kepada peserta didik. Pernyataan yang diajukan berhubungan dengan minat dalam penggunaan media, dan sebagainya. Instrumen ini digunakan untuk menyelesaikan penilaian media pembelajaran yang diciptakan oleh peneliti. Lembar angket ini dibagikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian.

Tabel 3.4

Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Minat dan Motivasi dalam Pembelajaran	<p>1. Saya suka belajar pramuka.</p> <p>2. Menggunakan media pembelajaran <i>Quizwhizzer</i> lebih senang dalam belajar pramuka.</p> <p>3. Media <i>Quizwhizzer</i> membuat saya lebih semangat dalam belajar kepramukaan.</p> <p>4. Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> pembelajaran tidak membosankan.</p> <p>5. Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> membuat saya semangat belajar.</p>

		6. Saya tertarik mengikuti pembelajaran kepramukaan.
2	Pemahaman dan Keterampilan Operasional Media	7. Media Quizwhizzer sangat mudah dipahami. 8. Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.
3	Desain dan Daya Tarik Media Pembelajaran	9. Desain media Quizwhizzer sangat menarik. 10. Dalam menggunakan media Quizwhizzer mampu memperdalam pembelajaran kepramukaan.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diukur dengan menggunakan SPSS. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi atau kritik saran yang diperoleh pada saat observasi dan validasi produk kepada validator.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas VI MI Nurussalam Tempurejo, saran dan masukan dari validator ahli yang dilakukan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

b. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

Tabel 3.5
Penskoran skala likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif
4	Setuju/Sering/Positif
3	Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti

menggunakan rumus:

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

Σx = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.6
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
0%-20%	Sangat Tidak Valid (Layak)
21%-40%	Kurang Valid (Layak)
41%-60%	Cukup Valid (Layak)
61%-80%	Valid (Layak)
81%-100%	Sangat Valid (Layak)

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan sangat layak.

Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan review kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember merupakan salah satu sekolah jenjang MI berstatus swasta dengan akreditasi C yang terletak di Jl. Majapahit Dusun Wonoasri Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember. Nama Badan Penyelenggara Yayasan Nurussalam Wonoasri dengan Tahun Didirikan/ Operasional 27 Oktober 2015 SK Pendirian Depdikbud No.AHU-0019226-AH.01.012 TAHUN 2015 Status Sekolah Swasta, Nomor Statistik Madrasah (NSM) 11235090393 Nomor Pokok Sekolah Nasional 60808848 Tipe Sekolah dan Terakreditasi C (78).

Nama Kepala Sekolah Roby baskara, M.Pd. dengan nomor SK Kepala Sekolah 175/KEP/III.0/B/2020 Masa Kerja Kepala Sekolah 4 Tahun Nomor Hp. 082333413082, Pelatihan Kepala Sekolah/ Tahun2017 Nomor Piagam Pelatihan 443/srt/II.4/F/2017 Rekening Sekolah (Bank) Bank BRI Status Tanah Hibah/ WakafLuas Tanah 1078 M².

Visi Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam, yaitu Terciptanya generasi khoiru ummah yang Intelektual, berjiwa qur'ani, dan berfaham ahli sunnah wal jamaah. Dengan Misi madrasah, Menciptakan milieu belajar yang dapat mengembangkan potensi intelektual dan karakter peserta didik melalui pembelajaran efektif, interaktif kolaboratif, dan komunikatif, Mengokohkan pondasi keagamaan secara komprehensif pada peserta didik melalui

kegiatan pembelajaran, pembiasaan diri, dan pengembangan diri peserta didik, dan Menyelenggarakan pendidikan berbasis alqura'an mulai sejak dini bagi peserta didik.

Madrasah ini memiliki beberapa pembiasaan dalam mewujudkan visi misinya, yaitu melaksanakan sholat dhuha, membaca al-qur'an sebelum pembelajaran, dan memiliki program pengembangan diri setiap hari sabtu yaitu, puisi, membaca, pramuka, kaligrafi.⁵⁴

2. Tenaga Pendidik

Dewan guru Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam berjumlah 10 orang dengan guru tetap yayasan 9 dan guru tenaga tata usaha 1 orang. Di lembaga MI Nurussalam selain guru dengan profil Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI), adapula guru dengan profil Pendidikan Bahasa Inggris, Arab, juga guru Pendidikan Agama Islam dan guru Bahasa Indonesia.

Tabel 4.1
Data Nama-nama Guru

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1	Roby Baskara, S.Pd, M.Pd	Kepala Madrasah
2	Jumiati, S.Pd.I	Bendahara madrasah
3	Rusiati, S.Pd	Guru B. Inggris
4	Siti Nurmalihah, S.Pd	Operator/TU Madrasah
5	Siti Fellatul Jannah, S.Pd	Guru Kelas VI
6	Lutfiana	Guru Kelas V
7	Elma Lila Sari, S.Pd	Guru Kelas IV
8	Siti Imro'atus Sholekhah, S.Pd	Guru Kelas III
9	Nuril Firda, S.Pd	Guru Kelas II
10	Siti Syamsiyah	Guru Kelas I

⁵⁴ Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam, "Profil Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember". 17 Februari 2024

Guru Kelas III sekaligus Pembina Pramuka MI Nurussalam, berasal dari Dusun Kraton Desa Wonoasri Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember. Beliau lulusan dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2024. Sapaan akrab beliau adalah bu Iim, beliau lulus dengan Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah. Beliau mulai mengajar pada tahun 2020 yang awalnya mengajar pada mata pelajaran PAI, lalu ditugaskan untuk bertanggung jawab juga sebagai pembina pramuka, setelah itu beliau ditugaskan untuk menjadi wali kelas 3 sampai sekarang yaitu tahun 2024.

3. Data Peserta Didik

Tabel 4.2
Daftar Nama-nama Peserta Didik Kelas VI

Bagus Izam Fauzi	6
Bily Aldianno	6
Dani Febriansyah	6
Enggar Putra Figuna	6
Erlangga Zian Fabrizio	6
Fadilatun Najwa	6
Firjatullah	6
Habibah Ismi Humairoh	6
Haiva Amanda Anabella	6
Jocelyn Tiara Airlambang	6
Lukman Hakim	6
Maryam Annisa Putri	6
Melati Aprilia Mahanani	6
Moch. Akmalu Nasikhin	6
Mohamad Aprilio Raka Dewangga	6
Muhammad Gufron Saifullah	6
Rangga Dhanuarta Prasetyo	6
Safa Maulida Khoirunisa	6
Salsabila Nazwa Azzahra Alfirohmatin	6
Siti Zuhrotun Nisa	6
Yuanita Melati Putri	6

Peserta didik kelas VI yang berjumlah 21 orang dengan rincian 11 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan. Saat proses pembelajaran dikelas, secara umum keseluruhan peserta didik kelas VI merupakan peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Namun demikian, saat pembina menerangkan hanya dengan membaca buku dan peserta didik disuruh menulis, hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan semangat belajar yang menurun.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di MI Nurussalam cukup memadai, diantaranya ruang kelas berjumlah 6 kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 toilet dan WC dan 1 ruang sirkulasi. Selain itu, terdapat fasilitas lain berupa proyektor dan *sound* yang mendukung proses belajar dan mengajar.

B. Penyajian Data Uji Coba

Hasil analisis dari kebutuhan peserta didik yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu menghasilkan media pembelajaran materi dasar kepramukaan berupa media *Quizwhizzer*. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember. Validator dalam penelitian ini yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru ahli pembelajaran. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI. Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan yang valid dan layak. Dalam proses penelitian dan

pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan:

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik MI Nurussalam Tempurejo Jember yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pembina dalam materi dasar kepramukaan selama ini.

Dalam tahapan ini dimulai dari observasi di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo untuk mencari informasi yang ada pada lembaga tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Februari 2024, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, hanya beberapa peserta didiksaja yang aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Pembina juga hanya menggunakan papan tulis pada saat menjelaskan materi pembelajaran dan tidak ada kuis saat selesai pembelajaran sebagai hasil evaluasi pembelajaran. Hal tersebut membuat kejenuhan pada peserta didik setiap mengikuti kegiatan pramuka.⁵⁵

⁵⁵ Hasil Observasi di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember, 17 Februari

b. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini, Peneliti melakukan wawancara terhadap pembina pramuka untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan dalam menyampaikan materi dasar kepramukaan sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kak Imro'atus pada tanggal 17 Februari 2024, dapat diperoleh informasi bahwasannya pembina hanya menggunakan media seperti papan tulis dan buku saat pembelajaran berlangsung dan tidak adanya kuis sebagai hasil pembelajaran tersebut yang membuat siswa cenderung bosan mengikuti kegiatan pramuka.⁵⁶ Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media berupa *Quizwhizzer* yang dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu merancang pembuatan media *Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan. Pada media langkah perancangan media dilihat dalam segi materi dan segi desain yang kemudian dilanjutkan ke tahap mengembangkan.

a. Penyusunan materi pembelajaran

2024

⁵⁶ Hasil wawancara dengan kak Imro'atus di Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember, 17 Februari 2024

Pada tahap ini, peneliti menyusun materi yang akan ditepkan pada media *Quizwhizzer* yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi dasar kepramukaan dengan bab sejarah pramuka Indonesia.

- b. Pembuatan animasi, pemilihan komponen-komponen, dan rancangan awal media

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan desain melalui aplikasi canva. Peneliti juga menambahkan fitur-fitur animasi berupa gambar murid yang sedang berkemah, serta memberikan nuansa perkemahan di alam bebas untuk menarik ketertarikan peserta didik.

Pada tahapan awal merancang media, peneliti akan memilih berbagai komponen yang diperlukan dalam mengembangkan media. Berbagai komponen yang dimaksud diantaranya materi, karakter animasi, template, dan gambar. Semua komponen digabung dan didesain dengan menggunakan aplikasi canva.

Tabel 4.3
Komponen Dan Rancangan Awal Media Pembelajaran

	<p>Gambar alam yang akan dimasukkan ke dalam desain media pembelajaran.</p>
	<p>Gambar Animasi anak Pramuka yang akan dimasukkan ke dalam desain media pembelajaran.</p>

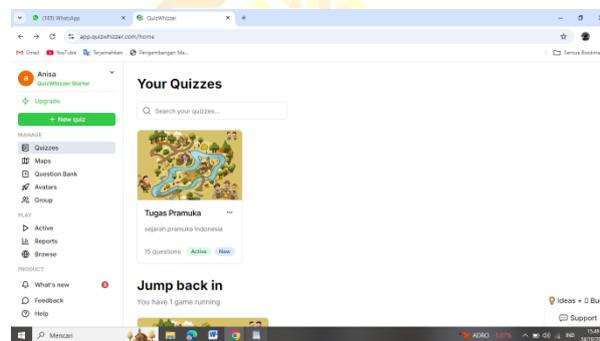
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan dan pengembangan media berdasarkan tahapan desain atau rancangan media. Kemudian produk media yang telah selesai dibuat akan di uji kevalidannya. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Quizwhizzer* adalah:

a) Pembuatan produk Media *Quizwhizzer*.

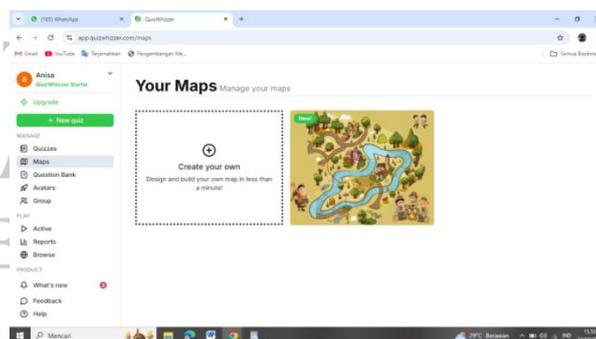
Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan dan penyempurnaan berdasarkan rancangan awal media. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *Quizwhizzer* sebagai berikut:

1) Pilih/klik make a game/new kuis pada laman utama.



Gambar 4.1
Tampilan laman utama

- 2) Setelah itu pilih latar belakang permainan. Pengguna bisa memilih latar belakang yang telah disediakan atau mengupload latar belakang yang telah disiapkan sendiri.

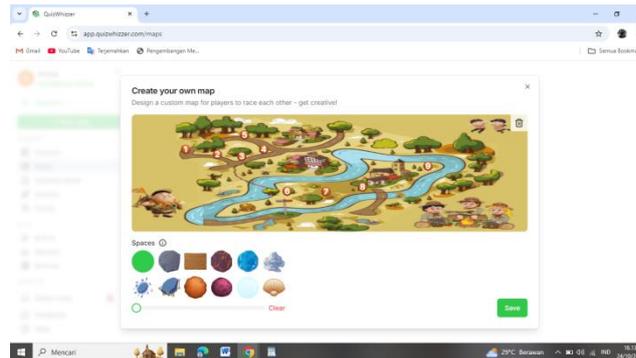


Gambar 4.2

Tampilan background

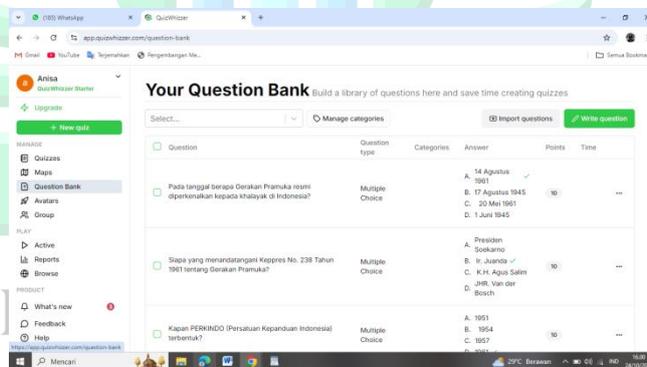
- 3) Setelah memilih latar belakang permainan, silahkan perhatikan fitur yang terdapat pada bagian kananlaman, yang berisi:

- a) Board, fitur yang digunakan untuk mengatur papan permainan seperti, bentuk dan warna titik pertanyaan, banyak langkah yang dilakukan oleh pemain sampai pada musik yang ingin dimainkan pada saat permainan berlangsung.



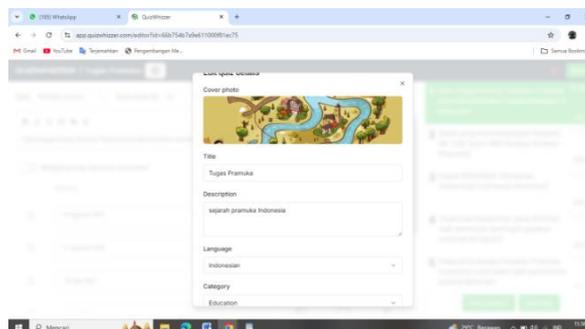
Gambar 4.3
Tampilan Fitur Board

- b) Question, adalah fitur yang digunakan untuk mrngrtik pertanyaan yang akan diberikan kepada pemain.



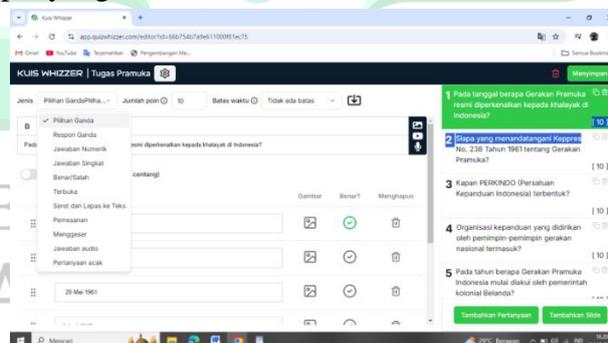
Gambar 4.4
Tampilan Bank Soal

- c) Setting, merupakan fitur dimana pengguna memasukkan judul serta deskripsi permainan yang akan dilihat oleh pemain. Pada fitur ini pengguna juga dapat mengatur bahasa dan kategori permainan.



Gambar 4.5
Tampilan Pengaturan

- 4) Pada fitur question pilihlah jenis permainan yang akan dibuat seperti pilihan ganda, esai, true or false, drag and drop, ordering dll
- 5) Misalkan pengguna ingin membuat permainan dalam bentuk pilihan ganda maka pilih “multiple choice”
- 6) Kemudian muncul pilihan Add Question dan ADD Slide. Pilihlah pilihan Add Question.
- 7) Setelah itu, mulailah memasukkan pertanyaan dan jawaban pada tempat yang telah disediakan.



Gambar 4.6
Tampilan Pertanyaan

b) Validasi produk media *Quizwhizze*.

Pada proses validasi produk terdapat 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Berikut hasil Validasi Produk media dari masing-masing validator yaitu:

1) Validasi Ahli Media

Proses validasi ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Tabel 4.4
Data Validasi Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	Skor Max
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik	4	4
2	Warna dan tata letak dalam QuizWhizzer sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna	4	4
3	Konten yang disediakan dalam QuizWhizzer relevan dengan materi pembelajaran.	4	4
4	instruksi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti	4	4
5	Media pembelajaran (Quizwhizzer) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	4	4
6	QuizWhizzer sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	3	4
7	Secara keseluruhan media <i>Quizwhizzer</i> layak digunakan pada pembelajaran.	4	4
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran.	4	4
9	Layanan bantuan teknis dari QuizWhizzer responsif dan membantu.	4	4
10	Penyajian Quizwhizzer dapat mengembangkkn minat belajar peserta didik	4	4
Jumlah		39	40
Presentase		97%	
Kategori		Sangat Layak	

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100$$

$$V = \frac{39}{40} \times 100 = 97\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Sedangkan saran perbaikan dari Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd. I., M. Pd. selaku validator ahli media akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Saran Perbaikan Ahli Media

No	Saran Perbaikan Media
1.	Tambahkan pembahasan soal sebagai bentuk enrichment materi pada media tersebut
2.	Berikan efek warna yang lebih powerfull dan colorfull
3.	Variasi soal dan Jumlah soal perlu ditambah Multiple change 15, Benar salah : 15

Berdasarkan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada tabel 4.4, dapat dilihat bahwa media interaktif *Quizwhizzer* sudah layak digunakan dengan revisi menambahkan pembahasan soal dan jumlah soal didalamnya. Namun, apabila dilihat pada tabel 4.4 angket validasi menunjukkan angka presentase 97%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Quizwhizzer* ini sudah sangat valid dan layak untuk digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak M. Ardy Zaini, M. Pd. I selaku dosen pendidikan bahasa arab pada tanggal 16 September 2024. Paparan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media *Quizwhizzer* melalui angket disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Skor maks
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting	4	4
2.	Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik	3	4
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	4	4
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	4	4
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.	3	4
6.	Informasi yang disajikan pada materi akurat	4	4
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.	4	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	4
9.	Materi mencakup topik-topik penting dalam kepramukaan.	4	4
10.	Materi ini sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik	4	4
Jumlah		38	40
Presentase		95%	
Kategori		Sangat Layak	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \quad V = \frac{38}{40} \times 100 = 95\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan saran yang telah diberikan oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa media *Quizwhizzer* layak digunakan dan

dapat disimpulkan bahwa media *Quizwhizzer* ini sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi dilakukan oleh pembina yaitu pembina pramuka di MI Nurussalam Tempurejo Jember pada tanggal 26 oktober 2024. Paparan hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap pengembangan media *Quizwhizzer* melalui angket disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Data Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor	
		X	Skor maks
1.	Desain media pembelajaran <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik.	4	4
2.	Tampilan media <i>Quizwhizzer</i> mudah untuk dioperasikan.	4	4
3.	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.	4	4
4.	Desain media <i>Quizwhizzer</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.	3	4
5.	Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4
6.	Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.	3	4
7.	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.	4	4
8.	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.	4	4
9.	Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> pembelajaran lebih aktif.	4	4
10.	Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	4	4
Jumlah		38	40
Presentase		95%	
Kategori		Sangat layak	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \qquad V = \frac{38}{40} \times 100 = 95\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Total Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa media *Quizwhizzer* sudah layak digunakan. Apabila dilihat pada tabel 4.7 angket hasil validasi menunjukkan angka presentase 95%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *Quizwhizzer* sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation* (Penerapan)

Implementasi adalah proses uji coba produk pengembangan berupa media *Quizwhizzer*. Media yang telah dinyatakan layak oleh para

validator kemudian akan diterapkan pada proses pembelajaran. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui suasana pembelajaran dan respon peserta didik terhadap penerapan media *Quizwhizzer*. Media ini diterapkan secara langsung kepada peserta didiktingkatan penggalang khususnya kelas VI pada saat pembelajaran berlangsung.

Proses implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2024 melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala kecil dan skala besar. Selama proses implementasi, peserta didikmenyimak dengan

baik. Peserta didik juga aktif dalam partisipasi pembelajaran melalui media yang ditampilkan.



Gambar 4.7

Penyampaian materi sejarah Pramuka Indonesia

Pada gambar 4.7, proses penelitian diawali dengan peneliti yang membuka pembelajaran, menanyakan kabar dan memberi sedikit *ice breaking* dan menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi yang akan dipelajari yaitu sejarah pramuka Indonesia.



Gambar 4.8

Implementasi Media *Quizwhizzer*

Pada gambar 4.8, peneliti memperkenalkan dan mengimplementasikan media *Quizwhizzer*. Implementasi media dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh pihak

sekolah. Peserta didik menyimak materi pada PPT yang ditampilkan lalu setelah mendengarkan materi peserta didik diarahkan untuk mengerjakan beberapa soal dengan menggunakan media *Quizwhizzer*. Peserta didik menyimak dan melakukan pembelajaran dengan baik dan menjawab pertanyaan pada media dengan baik.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dalam penelitian dan pengembangan ini, tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media melalui respon peserta didik terhadap media *Quizwhizzer* yang telah dikembangkan. Hasil respon peserta didik diperoleh dari data angket yang diberikan oleh peneliti setelah pengimplementasian media.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Media interaktif *Quizwhizzer* yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh 3 validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran kepramukaan. Validator media oleh bapak Muhammad Juanidi, S. Pd. I, M. Pd. selaku dosen di UIN Khas Jember. Validator materi oleh bapak M. Ardy Zaini, M. Pd. selaku dosen pendidikan bahasa arab. Validator ahli pembelajaran yaitu ibu Siti Imro'atus Sholekhah selaku pembina Gugus Depan di MI Nurussalam Tempurejo Jember. Hasil validasi yang diperoleh akan dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Media	97%	Sangat Valid
2.	Validator materi	95%	Sangat Valid
3.	Validator pembelajaran	95%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase adalah 95%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media interaktif *Quizwhizzer* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media interaktif *Quizwhizzer* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Media interaktif *Quizwhizzer* yang telah dinyatakan layak akan di uji coba secara langsung kepada peserta didik. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik. Peneliti melakukan uji coba dengan memilih 10 peserta didik dari tingkatan penggalang. Setelah melakukan uji coba, peneliti membagikan angket respon peserta didik kepada 10 peserta didik tersebut. Analisis angket respon peserta didik akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.9
Analisis Respon Peserta Didik Skala Kecil

Responden	Data Hasil Uji Coba Respon Skala Kecil										Jumlah
	Butir Kriteria										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X ₁	2	3	4	4	4	4	3	3	2	4	33
X ₂	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
X ₃	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	35
X ₄	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	34
X ₅	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	35
X ₆	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	40
X ₇	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	38

X ₁₀	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	25
X ₁₁	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37
X ₁₂	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
X ₁₃	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36
X ₁₄	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
X ₁₅	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	37
X ₁₆	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	34
X ₁₇	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
X ₁₈	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	35
X ₁₉	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35
X ₂₀	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Jumlah	64	70	73	74	70	67	71	77	80	71	717

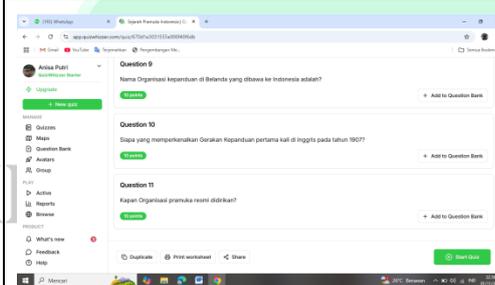
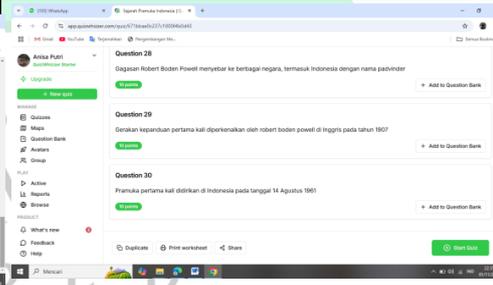
$$P = \frac{709}{800} \times 100\% = 90\% \text{ (sangat valid)}$$

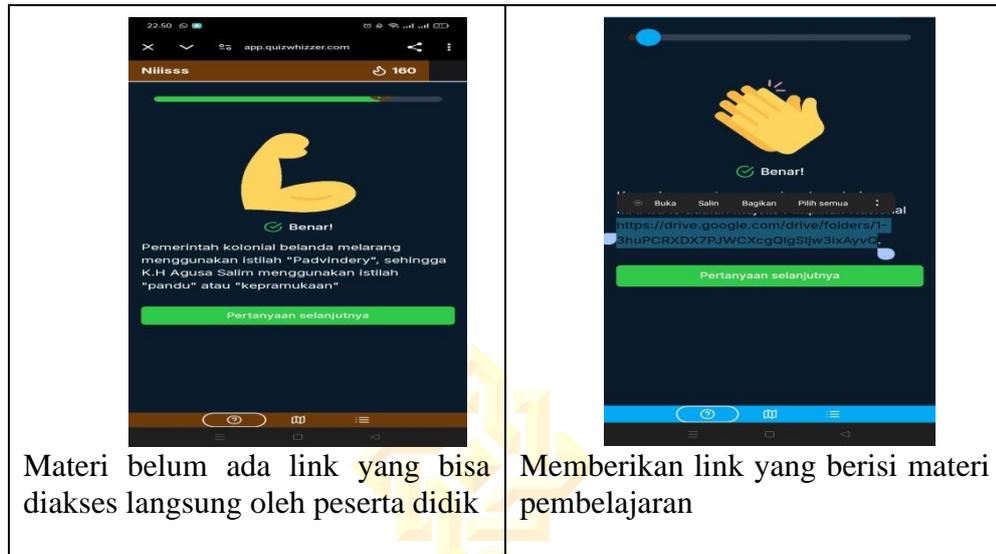
Berdasarkan hasil uji coba skala besar pada tabel 4.9, diperoleh nilai presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dengan media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Quizwhizzer* yang dikembangkan sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran kepramukaan khususnya pada materi sejarah pramuka Indonesia.

D. Revisi Produk

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media interaktif *Quizwhizzer* yang telah dikembangkan selanjutnya akan di revisi sesuai saran dan masukan dari para validator untuk menyempurnakan hasil akhir media. Sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh para validator pada lembar validasi, media interaktif *Quizwhizzer* ini telah selesai diperbaiki.

Tabel 4.11
Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah di Revisi

 <p>Kurang pembahasan soal pada media yang dikembangkan</p>	 <p>Menambahkan pembahasan soal sebagai bentuk enrichment materi</p>
 <p>Efek warna yang digunakan terlalu pucat</p>	 <p>Memberikan efek warna yang lebih powerfull dan colorfull agar lebih menstimulus imajinasi anak</p>
 <p>Variasi dan jumlah soal kurang</p>	 <p>Menambah variasi dan jumlah soal MP:15 dan bs:15</p>



Materi belum ada link yang bisa diakses langsung oleh peserta didik

Memberikan link yang berisi materi pembelajaran



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran lebih baik dan sempurna.⁵⁷ Oleh karenanya, penggunaan media sangat penting agar dapat menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media *Quizwhizzer* ini dikaitkan dengan kajian peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Dian Asyura (2023) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni media *Quizwhizzer* dengan materi sistem pencernaan, berbeda dengan penelitian yang dilakukan, dimana media yang dikembangkan peneliti saat ini memiliki keterbaruan dengan menambahkan link materi dan penjelasan disetiap jawaban peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi secara individu. Materi yang disampaikan juga dimasukkan ke dalam media berbentuk link yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dan untuk memahami materi sendiri ketika berada di rumah. Pembaruan ini dilakukan karena saat ini sudah masuk era digital yang semuanya serba bisa diketahui dan dicari melalui gadget.

Hal ini diperkuat dalam jurnal Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, Arita Marini (2023) bahwa media pembelajaran

⁵⁷ Cecep Kusnandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2020), 6

merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.⁵⁸

Dalam penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *Quizwhizzer* yang digunakan sebagai media evaluasi pada materi dasar kepramukaan sejarah pramuka Indonesia pada tingkat penggalang kelas VI. Dengan adanya media ini pembelajaran tidak lagi membosankan dan peserta didik tertarik dan semangat serta berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kajian produk yang telah direvisi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Interaktif *Quizwhizzer*.

Media interaktif *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif, media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran seperti: mengetahui materi mana yang belum dikuasai peserta didik, mengukur kompetensi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Media interaktif ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran

⁵⁸ Arita Marini Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 751.

dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti.

Media *Quizwhizzer* ini dikaitkan dengan kajian peneliti terdahulu yang dilakukan oleh

Pengembangan media interaktif *Quizwhizzer* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Tempurejo Jember pada tanggal 17 Februari 2024 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar mengajar, media yang digunakan, dan kendala-kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* (perencanaan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran berupa materi dasar kepramukaan sejarah pramuka Indonesia. Kemudian peneliti merancang animasi-animasi yang akan dimasukkan kedalam desain media seperti karakter anak pramuka, peneliti memilih gambar yang cocok dengan materi yang akan disampaikan.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji

validator. Proses pengembangan diawali dengan pemahaman materi peserta didik melalui PPT . Kemudian peneliti melakukan pengembangan dengan membuka *Quizwhizzer* yang didalamnya terdiri tombol start, soal-soal pramuka, musik, latar belakang media, view result, tampilan pemenang. Setelah media ini dikembangkan maka akan dilakukan uji validasi kepada tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Tahap keempat yakni tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap ini, produk yang telah dibuat serta diuji validasi akan diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penerapan produk media akan dilakukan di kelas VI MI Nurussalam Tempurejo Jember dengan jumlah total 20 peserta didik. Penerapan dilakukan dengan menggunakan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 20 peserta didik kelas VI.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media berdasarkan proses uji coba dan hasil respon peserta didik yang diperoleh dari data angket.

Pengembangan media Interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan di MI Nurussalam sangat dibutuhkan oleh peserta didik yang dibuktikan dengan hasil wawancara dengan pembina pramuka kak Imro'atus Sholekhah sebagai berikut:

“Mediannya sangat bagus dan menarik, jika ada media ini peserta didik kelihatan lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan

pramuka yang isinya materi saja, dan ketika ada media ini peserta didik juga bisa memahami materi ketika berada diluar sekolah”

Selain itu adapun wawancara dengan salah satu peserta didik kelas

VI sebagai berikut:

“Gamenya seru sekali untuk materi sejarah pramuka, saya dan teman-teman sangat senang dan semangat jika ada media ini”

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini bisa menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam memahami materi.

2. Kelayakan media *Quizwhizzer*

Media *Quizwhizzer* ini dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sofyan Iskandar dkk (2023) yang mana kelayakan media *Quizwhizzer* memperoleh nilai 82,73% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil analisis *Quizwhizzer* diketahui dari motivasi belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu dengan melakukan pretest dan po/stest kepada siswa. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster dan *quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang aktif. Hal ini dapat dikaitkan dalam jurnal penelitian oleh Purwo Susilowati (2023) media pembelajaran dikatakan baik dan layak jika memenuhi 3 komponen, yaitu komponen kelayakan isi, komponen kelayakan kebahasaan dan komponen kelayakan penyajian.

Komponen kelayakan isi meliputi cakupan materi, akurasi materi,

kemutakhiran, mengandung wawasan kontekstual dan mengembangkan wawasan kontekstual. Komponen kelayakan bahasa meliputi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, lugas, koherensi keruntutanalur pikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar, dan penggunaan istilah. Komponen yang terakhir yaitukelayakan penyajian, yaitu meliputi teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan penyajian ilustrasi teks dan gambar.⁵⁹

Media *Quizwhizzer* ini telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebelum dilakukan uji coba pada kelas VI Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember. Validasi dari ahli media menunjukkan presentase sebesar 97%, kemudian validasi dari ahli materi sebesar 95%, dan validasi dari ahli pembelajaran sebesar 95%. Jadi hasil keseluruhan validasi media *Quizwhizzer* menunjukkan presentase rata-rata 95% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan melalui dua tahapan yakni, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil menunjukkan presentase hasil peserta didik sebesar 86% Uji coba skala besar menunjukkan presentase hasil angket respon peserta didik sebesar 90%.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Quizwhizzer* sangat valid dan layak digunakan

⁵⁹ P Susilowati, Wisanti, and Novita Kartika Indah, "Profil Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Melatih Kemandirian Belajar Pada Materi Virus," *Jurnal BioEdu* 2, no. 1 (2021): 105–12.

dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik memberikan respon positif pada saat media diterapkan. Hal ini dapat terlihat dari interaksi peserta didik dengan media dan partisipasi aktif saat proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media interaktif *Quizwhizzer* sebagai berikut:

- a. Media interaktif *Quizwhizzer* dapat dijadikan inovasi baru untuk pendidik sebagai alat bantu membuat kuis interaktif, media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran seperti: mengetahui materi mana yang belum dikuasai peserta didik, mengukur kompetensi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Media interaktif *Quizwhizzer* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya serta lebih aktif dan semangat dalam pembelajar.

2. Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan yaitu media interaktif *Quiwhizzer* pada materi dasar kepramukaan sejarah pramuka Indonesia dapat digunakan oleh seluruh lembaga pendidikan, baik pada Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtida'iyah lainnya. Namun pada penerapannya harus memperhatikan analisis kebutuhan peserta didik agar media dapat berguna.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat mengembangkan dengan materi pembelajaran lain sehingga materi pada media dapat lebih beragam.
- b. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan karakter animasi yang menarik dan gambar-gambar yang beragam sehingga media menjadi lebih bervariasi
- c. Peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan produk lebih lanjut dapat menambahkan fitur-fitur menarik lainnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

C. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* pada materi dasar kepramukaan di kelas VI Madrasah Ibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember. 2). Kelayakan media interaktif berbasis *Games Quizwhizzer* yang dikembangkan sangat valid (layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas VI. Hasil dari validasi ahli media sebesar 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid dan dari ahli pembelajaran sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari para validator menunjukkan presentase 95% dengan kategori sangat valid. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 86% dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala besar adalah 90%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media

interaktif berbasis *games Quizwhizzer* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, Afdal, and Heri Widodo. "Analisis Pelaksanaan Kegiatan Pramuka Di Sd Negeri 004 Samarinda Utara Tahun 2019." *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 68–81. <https://doi.org/10.24903/pm.v4i2.399>.
- Ahmad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Alfianistiawati, Rohmatin, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, and Deny Wahyu Apriyadi. "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 2, no. 7 (2022): 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>.
- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Amreta, Midya Yuli, and M Pd. "Pengaruh Kegiatan Pramuka Terhadap Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 26–38.
- Angely Noviana Ramadani, Kartika Chandra Kirana, Umi Astuti, Arita Marini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (STUDI LITERATUR)." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 6 (2023): 751.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arifudin, Opan. "Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Membina Karakter Peserta Didik." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2022): 829–37. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>.
- Assyura, Dian. "Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kela VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya," 2023.
- Bachtiar, Reza Syechma. *Buku Ajar Pengembangan Kepramukaan*. Surabaya: UKWS Press, 2018.
- Dani, Agus, and Budi Anwari. *Buku Panduan Pramuka Penggalang*. Yogyakarta: Andi Offset, 2022.

- Dani, Agus, and Budi Setiawan. *Buku Panduan Pramuka Penggalang*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2015.
- Ekayani, Ni Luh Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," no. March (2021): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Fitri Andriani, Dina Luluk Kamalia, Muhammad Ridho, Lilik Hariyanti, Aji Utomo, Asep Purwo Yudi Utomo, and Diyamon Prasandha. "Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Menganalisis Sistemika Dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. 2 (2023): 102–14. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.126>.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Literasi Nusantara, 2019.
- Ikhsan, Komara Nur. "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022): 119–27. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, and Alya Amrina Rosyada. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, and Nabilla Agustia L. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran." *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99.

<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

Kusumawati, Intan. “Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pendidikan Kepramukaan.” *Academy of Education Journal* 3, no. 1 (2012): 75–91. <https://doi.org/10.47200/aoej.v3i1.85>.

Luthviyani, Irma Ristantina, Eka Sari Setianingsih, and Diana Endah Handayani. “Analisis Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Nilai-Nilai Karakter Siswa Di SD Negeri Pamongan 2.” *Jurnal PGSD* 12, no. 2 (2019): 113–22. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.113-122>.

Meileni, Hetty, Indra Satriadi, Sony Oktapriandi, and Desi Apriyanty. “Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring.” *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10, no. 3 (2021): 525. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719>.

Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.

Mustahibah, Hana Aeni, Syiffa Dea Rikiansyah, Naufal Muhammad, and Riska Dami Ristanto. “Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer Dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic).” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): 199. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>.

Nasruddin. *Buku Komplit Pramuka*. Yogyakarta: CV Brilliant, 2018.

Nuryanto, Slamet. “Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di SD Al Irsyad 01 Purwokerto.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 1 (2017): 151–56. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1260>.

Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–52. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Pelestariannya, Hidup, Yoga Marga Mahendra, Alfi Laila, and Novi Nitya Santi. “Pengembangan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup Dan Pelestariannya.” *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2020. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>.

Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Institude, 2020.

Rizky, Sukisworo Nurrudin, and Dyah Kumalasari. “Gerakan Pramuka Di Indonesia (1940-1961).” *Jurnal Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2018): 94–105.

- Septiani, Anggita, and Apri Utami Parta Santi. "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa IV Pada Materi Sumber Energi." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 128. <https://app.quizwhizzer.com/play>.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Simbolon, Julita, Hilman Haidir, and Ibrahim Daulay. "Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan." *Kompetensi* 12, no. 2 (2019): 116–21. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>.
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsono, Agus, and Muhammad Taufiq Budiarto. "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial." *Jakarta*, 2018, 1–7.
- Susilowati, P, Wisanti, and Novita Kartika Indah. "Profil Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Melatih Kemandirian Belajar Pada Materi Virus." *Jurnal BioEdu* 2, no. 1 (2021): 105–12.
- Tri Prastawati, Titik, and Rahmat Mulyono. "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 378–92. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>.
- Wahyuningsih, Fahmi, Rr P Dyah Woroharsi, Lutfi Saksono, and Suwarno Imam Samsul. "Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media." *International Joint Conference on Science and Engineering* 20, no. 9 (2021): 151. www.quizwhizzer.com.
- Wibowo, Hindra Panji, Ega Nurliana, Dina Fitri Aryanis, and Oktian Fajar Nugroho. "Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin* 5, no. 9 (2022): 302–7. <https://kahoot.com/>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yuliana, M. Jaya Adi Putra, and Zariul Antosa. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Aktivitas Pramuka Penggalang." *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 3 (2020): 210–26. <http://dx.doi.org/10.33578/jta.v3i2.210-226>.

Yuliani, Rini. “Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Pramuka (Studi Kasus Kegiatan Kepramukaan Di SD Negeri Citapen Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya Tahun 2015/2016).” *Pedadidakita Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 238–47.



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

Lampiran 1**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anisa Putri Cahyani

NIM : 202101040011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, November 2024

UNIVERSITAS ISLAM N
KIAI HAJI ACHMAD
J E M B E R



Anisa Putri Cahyani
202101040011

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode
Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Games Quizwhizzer</i> Pada Materi Dasar Kepramukaan di MI Nurussalam Tempurejo Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Games Quizwhizzer</i> Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember? 2. Bagaimanakah kelayakan dari Media Interaktif Berbasis <i>Games Quizwhizzer</i> Pada Materi Dasar Kepramukaan Di Mi Nurussalam Tempurejo Jember? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Games Interaktif Quizwhizzer</i> 2. Materi Dasar Kepramukaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain interaktif dengan elemen visual yang menarik seperti suara, gambar dan animasi. 2. Evaluasi pembelajaran dengan materi dasar kepramukaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angket respon peserta didik kelas VI 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Pembina Gugus Depan 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan: Buku, Artikel Jurnal, Skripsi 5. Validasi angket: <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru Ahli pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) 2. Model penelitian dan Pengembangan : ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Instrumen pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Angket validasi ahli media b. Angket validasi ahli materi c. Angket validasi ahli pembelajaran d. Angket respon peserta didik kelas VI 5. Teknik analisis data : Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data hasil angket validasi yaitu: $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> P = Angka presentase data angket $\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh N = Jumlah skor maksimum

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Siswa

1. Bagaimana pengalaman kamu selama mengikuti kegiatan pramuka di sekolah?
2. Apakah menurut kamu materi pramuka menarik?
3. Sejauh mana kamu memahami materi dasar kepramukaan?
4. Apa materi yang menurut kamu sulit atau mudah?

B. Wawancara dengan Pembina

1. Apa saja materi dasar kepramukaan yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam?
2. Apakah materi tersebut mudah dipahami siswa?
3. Bagaimana metode atau media yang biasanya Anda gunakan dalam mengajarkan materi dasar kepramukaan
4. Apakah siswa terlihat antusias dengan materi kepramukaan? Apakah ada tantangan dalam membuat siswa tertarik?

C. Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terkait peran kepramukaan di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam?
2. Apa saja kendala yang sering dihadapi dalam mengajarkan materi dasar kepramukaan di madrasah ini?
3. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran kepramukaan selama ini?

Lampiran 4

RENCANA MEMBINA GUGUS DEPAN JEMBER 09.13.35-09.13.36 PANGKALAN MADRASAH IBTIDA'YAH NURUSSALAM

Topik : Sejarah Pramuka Indonesia

Durasi : 120 Menit

A. Tujuan

Setelah mengikuti proses pembinaan, adek-adek diharapkan dapat memahami tentang materi sejarah pramuka Indonesia

B. Materi

- a. Masuknya Pramuka ke Indonesia
- b. Perkembangan Pramuka

C. Metode

- a. Metode Kepramukaan : *Learning by Doing, Active Learning, Ceramah*
- b. Pola/Urutan Penyajian : DORA

D. Langkah-langkah Membina

- **Pendahuluan (20')**
 - Upacara buka latihan
 - *Ice breaking* dengan cap-cip-cup untuk meningkatkan kefokusannya peserta didik.
- **Kegiatan Inti**
 - **Sesi I (40')**
 - *Do*: Pembina meminta peserta didik menyebutkan hari lahir pramuka yang diketahui.

- **Observation:** Pembina melakukan Observasi, dari pemahaman peserta didik,
- **Reflection:** Pembina merefleksikan penjelasan peserta didik tentang sejarah pramuka Indonesia .
- **Activity (do 2):** Peserta didik memahami sejarah Pramuka Indonesia
- **Observation:** Pembina melakukan observasi terhadap aktifitas peserta didik.

➤ **Sesi II (40')**

- Kakak Pembina meminta peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi materi sejarah Pramuka Indonesia dengan menggunakan media *Quizwhizzer*
- **Penutup (10'):**
- Kakak Pembina dan adek-adek penggalang bersama menyimpulkan materi
- Menyanyikan lagu Pramuka

Membaca Do'a

E. Sumber Belajar dan Media

Sumber Belajar

- Kwarnas, *SK No. 178 Tahun 1979 Tentang Petunjuk Penyelenggaraan Upacara Dalam Gerakan Pramuka*, Jakarta 27 Oktober 1979
- Kwarnas, *SK No. 199 Tahun 2011 Tentang Panduan Penyelesaian SKU Golongan Penggalang*, Jakarta Desember 2011
- Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Jawa Timur, *Sejarah Pramuka Indonesia*

Media

- PPT
- *Quizwhizzer*
- HP

- Gambar

F. Penilaian

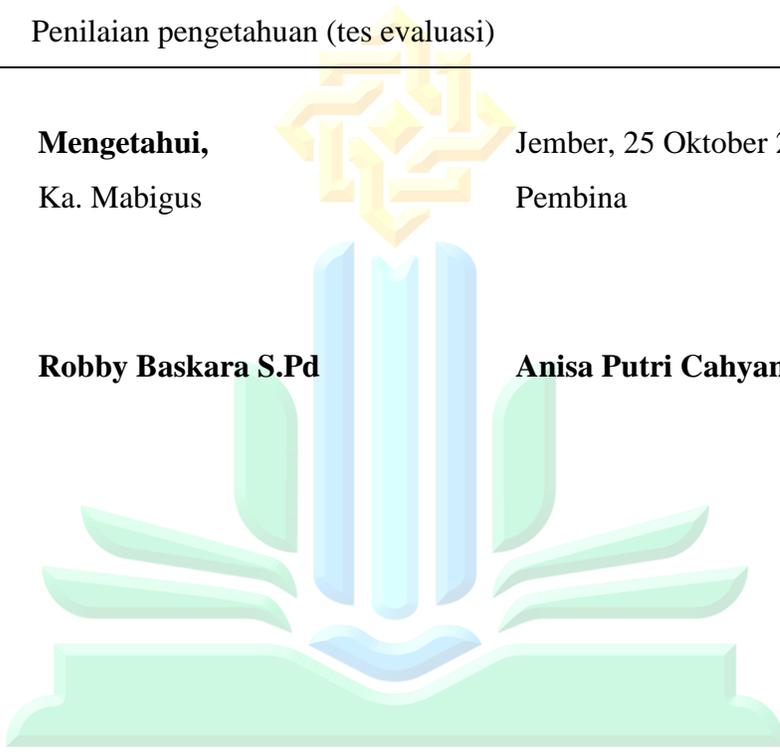
- Penilaian sikap dan keaktifan Peserta Didik
- Penilaian pengetahuan (tes evaluasi)

Mengetahui,
Ka. Mabigus

Jember, 25 Oktober 2024
Pembina

Robby Baskara S.Pd

Anisa Putri Cahyani



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

Lampiran 5

SURAT SELESAI PENELITIAN



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ROBBY BASKARA, M.Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : ANISA PUTRI CAHYANI

NIM : 202101040011

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian, terhitung mulai tanggal 10 Juli 2024 sampai dengan 02 November 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Games Quizwhizzer Pada Materi Dasar Kepramukaan di Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Tempurejo Jember".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya, terimakasih.

Jember, 02 November 2024

Kepala Madrasah

ROBBY BASKARA, M.Pd.

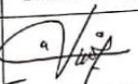
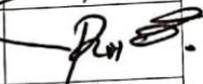
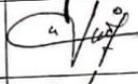
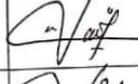
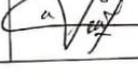
UN
KIAI

RI
DIQ

Lampiran 6

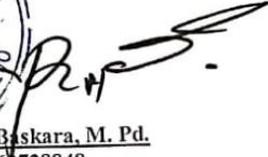
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER* PADA
MATERI DASAR KEPRAMUKAAN DI MI NURUSSALAM TEMPUREJO JEMBER

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	17 Februari 2024	Observasi dan wawancara	Siti Imro'atus Sholekhah, S. Pd	
2	10 Juli 2024	Penyerahan surat izin penelitian	Robby Baskara M. Pd	
3	22 Oktober 2024	Validasi oleh ahli pembelajaran	Siti Imro'atus Sholekhah, S. Pd	
4	23 Oktober 2024	Uji respon peserta didik skala kecil	10 Peserta didik	
5	25 Oktober 2024	Uji respon peserta didik skala kecil	20 Peserta didik	

Jember, 01 November 2024
Kepala Madrasah




Robby Baskara, M. Pd.
NPSN. 60728848

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

Lampiran 7

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Peneliti : Anisa Putri Cahyani
NIM : 202101040011
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan di MI Nurussalam Tempurejo Jember
Nama : Lutfiana
Jabatan : Guru
Alamat Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Nurussalam Tempurejo Jember

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

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

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Desain media pembelajaran <i>Quizwhizzer1</i> sangat menarik.	✓			
2.	Tampilan media <i>Quizwhizzer</i> mudah untuk dioperasikan.	✓			
3.	Bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran mudah dipahami.	✓			
4.	Desain media <i>Quizwhizzer1</i> mudah untuk dipraktikkan sendiri oleh peserta didik.		✓		
5.	Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
6.	Media <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.		✓		
7.	Materi pembelajaran disajikan dengan cukup mendalam.	✓			
8.	Materi pembelajaran relevan dengan kebutuhan siswa.	✓			
9.	Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> pembelajaran lebih aktif.	✓			
10.	Dengan menggunakan media <i>Quizwhizzer</i> dapat melatih peserta didik bertanggung jawab oleh kelompok masing-masing.	✓			

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilauan umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 5 - Oktober, 2024

Validator Materi



(Siti Imro'atus Sholekhah S. Pd.)

Q

Lampiran 8

Lembar Validasi Ahli Media

Peneliti : Ansa Putri Cahyani
 NIM : 202101040011
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan di MI Nurussalam Tempurejo Jember
 Nama Validator : Muhammad Junaidi, S. Pd. I., M. Pd. I
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran *Quizwhizzer*..
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media pada media interaktif *Quizwhizzer*.
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan. peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)
 S = Setuju (skor 3)
 TS = Tidak Setuju (skor 2)
 STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Desain tampilan media yang ditampilkan menarik	✓			
2	Warna dan tata letak dalam QuizWhizzer sudah tepat dan mendukung kenyamanan pengguna	✓			
3	Konten yang disediakan dalam QuizWhizzer relevan dengan materi pembelajaran.	✓			
4	instruksi atau petunjuk penggunaan pada media ini jelas dan mudah dimengerti	✓			
5	Media pembelajaran (Quizwhizzer) sudah sesuai dengan fungsi media tersebut	✓			
6	QuizWhizzer sesuai dengan kebutuhan pembelajaran		✓		
7	Secara keseluruhan media <i>Quizwhizzer</i> layak digunakan pada pembelajaran.	✓			
8	Fitur-fitur yang disediakan dapat mendukung proses pembelajaran.	✓			
9	Layanan bantuan teknis dari QuizWhizzer responsif dan membantu.	✓			
10	Penyajian Quizwhizzer dapat mengembangkn minat belajar peserta didik	✓			

Catatan masukan untuk perbaikan media :

Sebaiknya materi di link kan pada google Drive /hyperlink dan beri note (pembahasan yang dilambatkan pada tiap soal & beri keterangan ada pada halaman berapa).

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember,2021

Validator Media



Muhammad Junaidi, S. Pd. L., M. Pd.

J E M B E R

Lampiran 9

Lembar Validasi Ahli Materi

Peneliti : Anisa Putri Cahyani
 NIM : 202101040011
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Games Quizwhizzer* Pada Materi Dasar Kepramukaan di MI Nurussalam Tempurejo Jember
 Nama : M. Ardy Zaini M. Pd. I
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Arab
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media *Quizwhizzer*
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi .
4. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan. peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting	✓			
2.	Materi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik		✓		
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓			
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	✓			
5.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.		✓		
6.	Informasi yang disajikan pada materi akurat	✓			
7.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.	✓			
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓			
9.	Materi mencakup topik-topik penting dalam kepramukaan.	✓			
10.	Materi ini sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik	✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media :					

Penilaian Umum

Mohon lingkari penilauan umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan

Jember, 16 September 2024
Validator Materi



M. Ardy Zaini M. Pd. 1

J E M B E R

Lampiran 10

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Quizwhizzer*.

Identitas Siswa

Nama : *Juanita Mejat Putri*

Kelas : *6 (enam)*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar pramuka		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer lebih senang dalam belajar pramuka	✓			
3	Dalam menggunakan media Quizwhizzer mampu memperdalam pembelajaran kepramukaan	✓			
4	Media Quizwhizzer membuat saya lebih semangat dalam belajar kepramukaan	✓			
5	Dengan menggunakan media Quizwhizzer pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Quizwhizzer membuat saya semangat belajar		✓		
7	Media Quizwhizzer sangat mudah dipahami		✓		
8	Desain media Quizwhizzer sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran kepramukaan	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.		✓		

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Quizwhizzer*.

Identitas Siswa

Nama : *B-g-s Izan Fauzi*Kelas : *VI*

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar pramuka	✓			
2	Menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer lebih senang dalam belajar pramuka		✓		
3	Dalam menggunakan media Quizwhizzer mampu memperdalam pembelajaran kepramukaan	✓			
4	Media Quizwhizzer membuat saya lebih semangat dalam belajar kepramukaan		✓		
5	Dengan menggunakan media Quizwhizzer pembelajaran tidak membosankan	✓			
6	Dengan menggunakan media Quizwhizzer membuat saya semangat belajar		✓		
7	Media Quizwhizzer sangat mudah dipahami			✓	
8	Desain media Quizwhizzer sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran kepramukaan	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.				✓

KIA

J E M B E R

Angket Respon Peserta Didik

Tanggapan siswa terhadap pengembangan media *Quizwhizzer*.

Identitas Siswa

Nama : Melati Aprilia Mahanani

Kelas : 6 (enam)

Jawablah pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju (skor 4)

S = Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya suka belajar pramuka		✓		
2	Menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer lebih senang dalam belajar pramuka	✓			
3	Dalam menggunakan media Quizwhizzer mampu memperdalam pembelajaran kepramukaan	✓			
4	Media Quizwhizzer membuat saya lebih semangat dalam belajar kepramukaan	✓			
5	Dengan menggunakan media Quizwhizzer pembelajaran tidak membosankan		✓		
6	Dengan menggunakan media Quizwhizzer membuat saya semangat belajar		✓		
7	Media Quizwhizzer sangat mudah dipahami		✓		
8	Desain media Quizwhizzer sangat menarik	✓			
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran kepramukaan	✓			
10	Saya dapat dengan cepat mengakses dan menggunakan media pembelajaran.	✓			

K
J E M B E R
Q

Lampiran 11**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK****(UJI COBA SKALA KECIL)****Nama Madrasah : MI Nurussalam Tempurejo Jember****Kelas : 6**

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1	Maryam Anisa Putri	P	√
2	Melati aprilia Maharani	P	√
3	Siti Zuhrotun Nisa	P	√
4	Yuanita Melati Putri	P	√
5	Safa Maulida Khoirunnisa	P	√
6	Bagus Imam Fauzi	L	√
7	M. Aprilio Raka Dewangga	L	√
8	Lukman Hakim	L	√
9	Firjatullah	L	√
10	M. Gufron Saifullah	L	√



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

Lampiran 12

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

(UJI COBA SKALA BESAR)

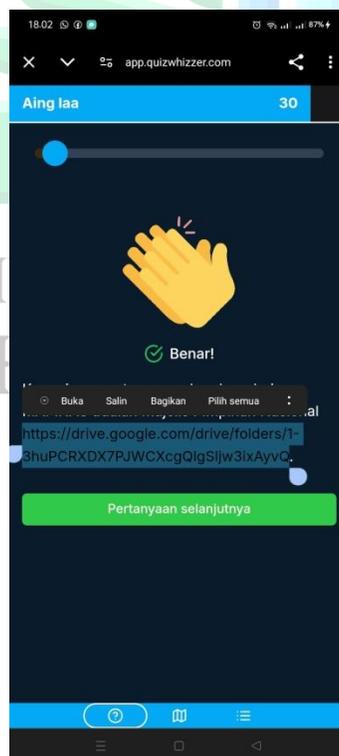
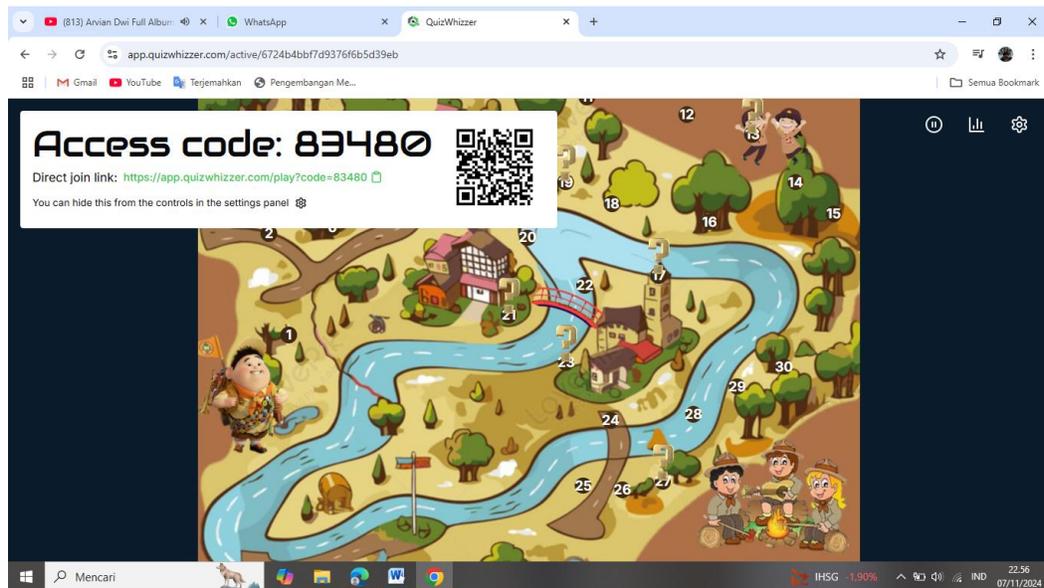
Nama Madrasah : MI Nurussalam Tempurejo Jember

Kelas : 6

No	Nama Peserta Didik	L/P	Kehadiran
1	Bagus Izam Fauzi	L	√
2	Bily Aldianno	L	√
3	Dani Febriansyah	L	√
4	Enggar Putra Figuna	L	√
5	Erlangga Zian Fabrizio	L	√
6	Fadilatun Najwa	P	√
7	Firjatullah	L	√
8	Habibah Ismi Humairoh	P	√
9	Haiva Amanda Anabella	P	√
10	Jocelyn Tiara Airlambang	P	√
11	Lukman Hakim	L	√
12	Maryam Annisa Putri	P	√
13	Melati Aprilia Mahanani	P	√
14	Moch. Akmalu Nasikhin	L	√
15	Mohamad Aprilio Raka Dewangga	L	√
16	Muhammad Gufron Saifullah	L	√
17	Rangga Dhanuarta Prasetyo	L	√
18	Safa Maulida Khoirunisa	P	√
19	Salsabila Nazwa Azzahra Alfirohmatin	P	√
20	Siti Zuhrotun Nisa	P	√

Lampiran 13

MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMES QUIZWHIZZER



Lampiran 14

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara bersama pembina pramuka



Pemberian Materi



Proses Implementasi Media



Peserta didik mengisi angket

RIWAYAT HIDUP



Data Diri

Nama : Anisa Putri Cahyani
 NIM : 202101040011
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 31 Agustus 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN KHAS Jember
 Alamat : Kraton Wonoasri Tempurejo Jember
 Alamat e-mail : anisaputri310802@gmail.com.

Riwayat Pendidikan

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2006-2008
 SDN Wonoasri 01 2008-2014
 SMP Bustanul Ulum 2014-2017
 SMK Darul Huda 2017-2020
 UIN KHAS Jember 2020-2024