

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Rini Rahmawati¹, Farida².

^{1,2}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning media ,quizizz, natural and social sciences, ADDIE</i>	<i>This research is motivated by the implementation of natural and social sciences learning which has not utilized technology-based learning media optimally. Teachers are still focused on conventional learning media, where students are not directly involved in using the media and of course this makes students inactive in the learning process. Students will feel bored and not interested in learning. This research aims to produce an interactive learning media based on the Quizizz game that is interesting and causes an active response from students. Regarding science and science learning, the material for Bumiku Sayang Bumiku Malang for class V elementary school is in the form of material and evaluation questions that are valid, practical and effective. This research is Research & Development research or better known as development research where this research uses the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This research was conducted in two schools, namely SD N 04 Cupak as a trial school and SD N 03 Cupak as a research school. The product validity test was carried out by three experts, namely material, media and language experts. The practicality test was obtained from teacher response questionnaires and student responses. The media effectiveness test is obtained from students' pretest and posttest scores. The research results show that learning media has a material value of 90% in the very valid category, a media value of 86.25% in the very valid category and a language value of 100% in the very valid category. The teacher response results were 93.75% in the very practical category and the student response results were 94.85% in the very practical category. The results of the effectiveness test on topic A reached a completion percentage of 90.9% with very effective criteria and on topic B 95.45% with the very effective category. So it can be concluded that the interactive learning media based on the Quizizz game in natural and social sciences learning for class V elementary schools is declared valid, practical and effective</i>

Kata kunci: *Media pembelajaran, quizizz, IPAS, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pelaksanaan pembelajaran IPAS yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Guru masih terfokus dengan media pembelajaran konvensional yang dimana peserta didik tidak dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media tersebut dan tentunya membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz yang menarik dan menimbulkan respon aktif peserta didik. Tentang pembelajaran IPAS materi Bumiku Sayang Bumiku Malang kelas V Sekolah Dasar berupa materi dan soal evaluasi yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development atau lebih dikenal dengan penelitian pengembangan dimana penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah yakni SD N 04 Cupak sebagai sekolah uji coba dan SD N 03 Cupak sebagai sekolah penelitian. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli materi, media dan Bahasa. Uji praktikalitas didapat dari angket respon guru dan respon peserta didik. Uji Efektivitas media didapat dari nilai pretest dan post test peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran memiliki nilai materi 90% dengan kategori sangat valid, nilai media 86,25% dengan kategori sangat valid dan nilai Bahasa 100% dengan kategori sangat valid. Hasil respon guru sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis dan hasil respon peserta didik sebesar 94,85% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas pada topik A mencapai persentase ketuntasan 90,9% dengan kriteria sangat efektif dan pada topik B 95,45 % dengan kategori sangat efektif. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid praktis dan efektif.

Corresponding author :
rinirahmawati290102@gmail.com

JBES 2024

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam pengaplikasiannya media pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Hal tersebut dilakukan guna menyesuaikan dengan kebutuahn peserta didik.

harus diiringi dengan usaha guru untuk memahami karakter peserta didik yang beragam. Dengan adanya keberagaman peserta didik yang heterogen guru harus bisa mengimbangnya dengan pengimplementasian media pembelajaran yang teapat (Handayani & Muhammadi, 2020) .

Penggunaan media pembelajaran juga

Media pembelajaran sangat berguna untuk memberikan kemudah bagi guru dan

peserta didik baik dalam proses penyampaian materi maupun dalam proses penerimaan materi sehingga pembelajaran berlangsung kondusif dan sesuai rencana. Dalam penggunaan media pembelajaran guru dituntut untuk bisa membawa peserta didik kedalam situasi nyata agar pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dengan pemanfaatan teknologi (Hamimah dan Latif,2021)

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengurangi rasa bosan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan partisipasi aktif dari peserta didik dimana peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif berubah menjadi aktif dalam proses pembelajaran. (Ariani, 2021)

Media pembelajaran mempunyai banyak klasifikasi bentuk, salah satunya media pembelajaran berbasis game edukasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis game ini bertujuan untuk

meningkatkan interaksi serta motivasi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran.

Disamping itu proses evaluasi juga tak kalah penting dalam sebuah proses pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi juga dijadikan sebagai alat ukur ketercapaian tujuan dalam sebuah proses pembelajaran. Sistem evaluasi yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform media pembelajaran online yang didalamnya terdapat kuis berbentuk permainan yang dapat diakses menggunakan smartphone maupun komputer. Mengingat tidak semua peserta didik memiliki smartphone, quizizz juga memiliki fitur permainan dengan menggunakan mode kertas dimana peserta didik dapat mengikuti kuis menggunakan kertas QR yang disediakan sebelumnya oleh guru.

Dari observasi yang telah dilakukan

peneliti di SD N 03 Cupak dan SD N 04 Cupak ditemukan bahwa kedua sekolah tersebut sudah difasilitasi dengan LCD proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran namun dalam proses pembelajaran IPAS guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran karena media konvensional tersebut tidak melibatkan peserta didik secara langsung sehingga membuat peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk peserta didik. Dimana media tersebut melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat validitas , praktikalitas serta efektivitas Pengembangan Media

Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian Research and Development (R&D). Adapun pengertian metode penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk serta menguji efektivitas produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini. Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi. Meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif digunakan banyak orang. Selain itu, model ADDIE juga menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya

Menurut Kuncahyono (2018) model ADDIE memiliki 5 tahapan, diantaranya :

1. Analisis (*analysis*), pada tahap ini merupakan tahap pengumpulan data

dengan melakukan observasi dan wawancara awal. Analisis diperlukan untuk membantu proses perancangan dan menganalisis berbagai kebutuhan dan keterbatasan yang ada di lapangan.

2. Perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti membuat rencana yang akan dilakukan setelah mendapat data awal dari hasil analisis kebutuhan.

3. Pengembangan (*development*), pengembangan merupakan proses membuat atau mengembangkan bahan ajar dan memvalidasinya. Peneliti membuat multimedia interaktif menggunakan website, dalam penelitian ini yaitu *quizizz*. Hasil produk yang sudah jadi kemudian divalidasi ke ahli media, bahasa, dan materi.

4. Penerapan (*implementation*), pada tahap implementasi yaitu melakukan uji coba lapangan. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Tingkat kepraktisan yang dimaksud yaitu kemudahan dan kelayakan produk saat digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas produk maka dilakukanlah evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan

kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari angket validasi ahli dan angket hasil uji coba ke peserta didik. Data kuantitatif didapatkan dari hasil skor uji coba yang diperoleh.

UJI COBA PRODUK

1. Subyek Uji Coba

Subjek yang menjadi uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajarn berbasis *game quizizz* adalah peserta didik kelas V SD N 03 Cupak dan SD N 04 Cupak tahun ajar 2023/2024 . SD N 04 Cupak sebagai sekolah uji coba dan SD N 03 Cupak sebagai sekolah penelitian.

2. Jenis Data

Data adalah semua informasi atau keterangan yang dicari untuk memperkuat penelitian. Dan data juga merupakan keterangan yang bisa berupa fakta maupun angka. Pemaparan data akan dibedakan menjadi dua berdasarkan sifatnya. Dua jenis data tersebut adalah:

- 1) Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka atau bilangan. Data kualitatif dapat diolah dengan menggunakan perhitungan matematika ataupun statistika. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang diberikan kepada peserta didik, guru dan validator.

2) Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data penelitian kualitatif dapat diperoleh melalui beberapa cara seperti wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus ataupun dengan observasi. Data kualitatif ini berupa hasil wawancara peneliti dengan guru kelas, dan pengisian angket oleh guru tempat dilaksanakan penelitian, dan juga kritik serta saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlasanaan uji coba produk.

3. Instrumen Penelitian

a. Instrument validitas media interaktif

Instrument validitas adalah lembar validitas yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validitas yang diberikan kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa

b. Instrument praktikalitas media interaktif

Instrument praktikalitas media pembelajaran berguna untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen praktikalitas yang digunakan yaitu :

1) Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas media interaktif game

quizizz yang Dikembangkan.

2) Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas media interaktif game quizizz yang Dikembangkan.

c. instrument efektivitas media interaktif

instrument efektifitas media interaktif berupa tes. Tes bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak. Dan juga untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif atau tidak. Soal tes yang diberikan untuk memperoleh data atas kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistic karena data yang diperoleh melalui uji validitas dan uji praktikalitas merupakan data yang dalam bentuk angka (Setyosari,2016). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk table dengan menggunakan skala likert.

a. Teknik Analisis Data Validitas Media

Dari hasil validitas multimedia interaktif yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1 Skala Penilaian Angket Validitas

Keterangan	Bobot
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

Selanjutnya untuk perhitungan data nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (135: 2009) dengan menggunakan rumus :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = nilai validitas

x = skor yang diperoleh

y = skor maksimum

Tabel 2 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup Valid
55%-59%	Kurang Valid
0-54%	Tidak Valid

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan

angket respon peserta didik. Data tentang respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan pada tabel berikut :

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru

Rentang	Konversi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

Tabel 4 Skala Penilaian Angket Peserta Didik

Rentang	Konversi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumusan dari Sugiono (135: 2009) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

Kemudian untuk kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Kategori Kepraktisan Media

Pembelajaran	
Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup Praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0-54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

c. Teknik Analisis Efektivitas

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar pesert didik melalui tes evaluasi yang telah dikerjakan, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan tolak ukur untuk mengukur tingkat kepuasan belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan memuaskan apabila hasil pembelajaran melebihi nilai sebelum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Kepuasan terhadap multimedia pembelajaran oleh peserta didik dapat diukur dengan menggunakan rumus (Sugiono, 135: 2009) yaitu :

$$S = R/N \times 100\%$$

Keterangan :

S : nilai yang diharapkan

R : jumlah skor

N : skor maksimum

Tabel 6 Kategori Efektivitas Media

Pembelajaran	
Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat efektif
76%-85%	Efektif
60%-75%	Cukup efektif
55%-59%	Kurang efektif
0-54%	Tidak efektif

Modifikasi dari Sugiono (135: 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut :

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan guru serta peserta didik. Hasil dari analisis yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media

pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.

b. Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peneliti lakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan pengisian angket oleh guru kelas V SD N 03 Cupak dan SDN 04 Cupak. Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan yaitu : (1) Guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran, dan guru belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajarannya. (2) Di kelas V masih terdapat beberapa peserta didik yang malas dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta lebih cepat jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. (3) Guru masih belum mampu mengembangkan media yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game *quizizz* yang sesuai dengan kebutuhan.

c. Analisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, gaya belajar, serta motivasi belajar peserta didik. Data ini diperoleh dari wawancara dengan guru wali kelas V. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru tersebut dapat disimpulkan karakteristik peserta didik, yaitu: 1) Peserta didik kurang dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan peserta didik mudah merasa jenuh dalam belajar, karena proses pembelajaran yang kurang bervariasi. 2) Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan menyelesaikan masalah-masalah yang disajikan guru.

2.Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran yang dirancang diperlukan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik, evaluasi dan penilaian kepada peserta didik. Pada tahap inilah perencanaan peneliti menyiapkan materi, gambar dan soal evaluasi yang

ditambahkan pada media pembelajaran yang dibuat. Untuk itu digunakanlah *quizizz* sebagai media pembelajarannya. Tampilan pokok hasil dari penelitian dan pengembangan produk ini meliputi:

a. Tampilan pembuka



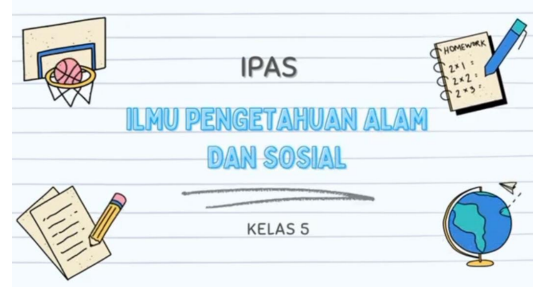
Gambar 1 tampilan pembuka media pembelajaran

b. Alur tujuan pembelajaran



Gambar 2. tampilan alur tujuan pembelajaran

c. Video pembelajaran



Gambar 3 video pembelajaran

d. Materi pembelajaran



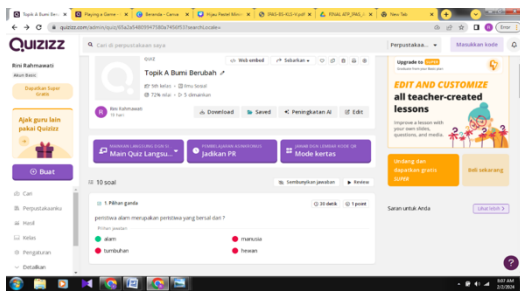
Gambar 4 materi pembelajaran

e. LKPD

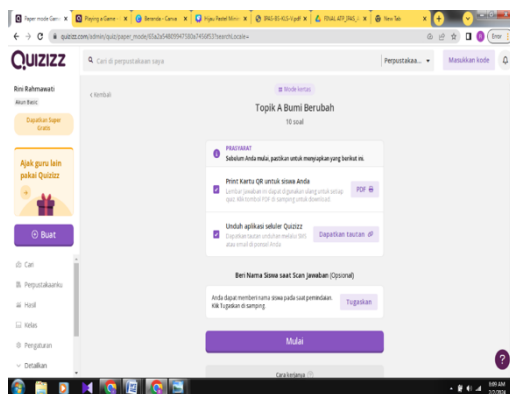


Gambar 5 LKPD

f. Soal evaluasi



Gambar.6 pilihan metode permainan



Gambar.7 menu untuk memulai permainan



Gambar 2.8 soal evaluasi

3. Development (Pengembangan)

Tahap penggunaan media pembelajaran *Quizizz* meliputi tahap uji validitas dan uji coba produk.

a. hasil uji validitas ahli materi

pemberian lembar validasi kepada ahli materi Drs.Arwin,M.Pd pada Selasa 16 Januari 2024 (validasi pertama) dan pada Selasa 23 Januari 2024 (validasi kedua)

Table 7. validasi ahli materi

Skor yang diperoleh	38
Skor maksimal	40
Persentase	95%
Kategori	Sangat valid

b. hasil uji validitas ahli media

pemberian lembar validasi kepada ahli media Atri Walid ,M.Pd pada 22 Januari 2024 (validasi pertama) dan pada 1 Februari 2024 (validasi kedua)

Table 8. validasi ahli media

Skor yang diperoleh	36
Skor maksimal	40
Persentase	90%
Kategori	Sangat valid

c. hasil uji validitas ahli bahasa

pemberian lembar validasi kepada ahli bahasa Dr. Nur Azmi Alwi,M.Pd pada 1 Februari 2024 dengan hasil sangat valid.

Table 9. validasi ahli materi

Skor yang diperoleh	20
---------------------	----

Skor maksimal	20
Persentase	100%
Kategori	Sangat valid

b.Penyajian data hasil uji praktikalitas media pembelajaran

Produk akhir yang sudah divalidasi dan revisi, kemudian dilakukan uji coba skala terbatas di kelas yang memiliki karakteristik sama dengan kelas penelitian. Pengambilan data hasil uji praktikalitas media pembelajaran di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas V di SD N 04 Cupak pada tanggal 5 dan 6 Februari 2024. Subjek uji coba sebanyak 19 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan, 8 peserta didik laki-laki dan 1 guru kelas V.

Table 10. Hasil Uji Praktikalitas sekolah uji coba

Hasil uji praktikalitas	Skor
Respon guru SD N 04 Cupak	92,5%
Respon peserta didik SD N 04 Cupak	93,5%
Rata-rata	93%
Persentase kepraktisan	Sangat praktis

4.Implementation (Implementasi)

Peneliti menerapkan media *quizizz* yang sudah dikembangkan dengan

kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SD N 03 Cupak. Subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 8 peserta didik perempuan, 17 peserta didik laki-laki dan satu guru kelas V.

Table 11. Hasil Uji Praktikalitas sekolah penelitian

Hasil uji praktikalitas	Skor
Respon guru SD N 03 Cupak	95%
Respon peserta didik SD N 03 Cupak	96,2%
Rata-rata	95,6%
Persentase kepraktisan	Sangat praktis

c.Penyajian data uji efektivitas media

Efektivitas media pembelajaran *quizizz* dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Penilaian uji efektivitas dari 44 peserta didik dengan rincian 19 peserta didik di kelas V SD N 04 Cupak dan 25 peserta didik kelas V SD N 03 Cupak. Metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar *pretest post test* berupa tes objektif atau pilihan ganda.

Table12. Efektivitas media pembelajaran

	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>	predikat
Topic A	57,95%	83,18 %	Meningkat
Tuntas	27%	90,9%	Meningkat
Topik B	62,95%	83,40 %	Meningkat
Tuntas	31,81%	95,45 %	Meningkat

5.Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan juga komentar dan saran dari guru dan peserta didik.

Proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz sejalan dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, sesuai dengan temuan penelitian yang telah dijelaskan diatas yaitu (1) melakukan observasi langsung

kelengkapan merupakan tahap analisis (2) perancangan desain untuk media pembelajaran untuk pembelajaran IPAS merupakan tahapan desain (3) tahapan pengembangan meliputi kegiatan validasi dan revisi produk yang dilakukan (4) tahapan pelaksanan yaitu menerapkan media *quizizz* yang sudah dikembangkan dengan kondisi yang sebenarnya, dan (5) tahapan evaluasi memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

SIMPULAN

Dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar sudah bisa dikategorikan valid praktis dan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi materi yang mencapai 95%, media 90 % dan bahasa 100%. Selain itu hasil uji praktikalitas disekolah uji coba mencapai 93% dan sekolah penelitian mencapai 95,6%. Serta hasil uji efektifitas pada topic A mencapai ketuntasan 90,9% dan pada topic B mencapai ketuntasan 95,45%. Dengan begitu media pembelajaran interaktif berbasis game quizizz sudah sangat valid

praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

REFERENSI

- Ariani, D. N, Batubara, H. H.. (2021). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46
- Hamimah, H., Kenedi, A. K., Zuryanty, Z., & Nelliarti, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem-Based Learning. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 173–184. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i2.7878>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Khairudin, & Hamimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV B UPTD SPF SD Negeri Pulo Sarok Kabupaten Aceh Singkil. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1772– 1784.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah Wonopati. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 1(2), 552–560
- Sari, S. Y., & Muhammadi. (n.d.). *Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V Sekolah Dasar*. 4(1).
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- sukmadinata, Nana Syodiah. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>