

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI QUIZIZZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 KOLANG

Oleh :

Dina Lorenza Situmeang¹⁾, Nunik Ardiani²⁾, Sinar Depi Harahap³⁾

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

**E-mail: dinalorenzasitumeang@gmail.com, Nunik.ardiana@gmail.com,
sinardepiharahap@gmail.com**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. Untuk melihat keefektifan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz pada pelajaran matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kolang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Media pembelajaran divalidasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli media diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat baik, ahli materi sebesar 96% yaitu dengan kategori sangat baik. Kemudian hasil respon siswa atau praktikalitas produk diperoleh nilai rata-rata sebesar 90 dengan pencapaian sangat baik. Hasil penelitian yang dilakukan diketahui nilai rata-rata hasil pretest siswa diperoleh sebesar 62.06 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 85.88. selanjutnya untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis quizizz dalam pembelajaran dilihat dari perolehan nilai N-gain. hasil perhitungan di atas diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.63. Kemudian jika dicari persentase nilai N-Gainnya diperoleh sebesar 63% maka dapat disimpulkan perolehan nilai N-Gain berada pada klasifikasi sedang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran, Interaktif, Quizizz

Abstract

This study aims to develop interactive learning media products through the Quizizz application in mathematics lessons in Class X SMA Negeri 1 Kolang. To see the effectiveness of interactive learning media through the Quizizz application in mathematics lessons in Class X SMA Negeri 1 Kolang. This research was conducted at SMA Negeri 1 Kolang. The research method used is Research and Development (R&D). This study uses the ADDIE development model including Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation). The data collection technique used is observation and lift. The results of this development are in the form of learning media in the form of animated videos. Learning media were validated by validators from 3 expert teams, namely media experts, 91% were obtained in the very good category, material experts were 96% in the very good category. Then the results of student responses or product practicality obtained an average value of 90 with very good achievements. The results of the research conducted showed that the average value of the students' pretest results was 62.06 while the posttest average value was 85.88. then to test the effectiveness of quizizz-based interactive media in learning seen from the acquisition of the N-gain value. the results of the above calculation obtained an N-Gain value of 0.63. Then if you look for the percentage of the N-Gain value obtained by 63%, it can be concluded that the acquisition of the N-Gain value is in the medium classification.

Keywords: Development, Media, Learning, Interactive, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin pesat serta tuntutan peningkatan mutu pendidikan, guru sebagai pelaksana dan pengelola suatu pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki mutu pendidikan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada dasarnya didesain untuk memudahkan siswa memahami berbagai pelajaran. Apabila siswa mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan maka siswa akan mudah meraih prestasi dan menuntaskan setiap pelajaran yang dipelajarinya.

Harapan akan prestasi yang diraih oleh siswa tercapai jika dalam pembelajaran guru mampu merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta mampu membuat siswa dengan mudah memahami materi pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib di tuntaskan oleh siswa di sekolah adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. Matematika perlu diajarkan di sekolah karena matematika menyiapkan siswa memiliki berbagai keterampilan. Matematika sebagai ilmu dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dengan menggunakan pikiran dan ketajaman untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, tanpa belajar matematika, pemecahan masalah dalam ilmu lain maupun dalam kehidupan sehari-hari akan terasa sulit untuk diselesaikan.

Namun pembelajaran matematika bagi beberapa siswa masih dirasa sulit. Kemudian pembelajaran matematika masih membosankan bagi siswa karena hanya diberikan tugas dan PR. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Desember 2021 dengan guru matematika kelas X SMA Negeri 1 Kolang menyebutkan bahwa siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran matematika, siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran matematika dan pada saat pembelajaran matematika siswa kelas X masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini dibuktikan dengan dari 34 siswa kelas X IPA 1 terdapat sebanyak 18 siswa tidak tuntas KKM dari ulangan harian yang dilakukan guru matematika.

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran seperti faktor keterampilan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Faktor lainnya seperti faktor lingkungan belajar siswa yang kurang mendukung, faktor fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran, faktor penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik respon siswa dalam pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional.

Salah satu faktor penting yang harus menjadi perhatian pendidik di era globalisasi saat ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kemudian melalui media pembelajaran interaktif yang digunakan diharapkan mampu menjadikan siswa tidak cepat bosan dalam belajar kemudian siswa mudah memahami beberapa materi pelajaran yang disampaikan. Dengan demikian salah satu cara yang dapat memotivasi siswa dan membantu siswa untuk belajar matematika yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mempengaruhi cara belajar peserta didik menjadi lebih efisien dan efektif

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu melalui berbagai aplikasi online. Seiring dengan perkembangan zaman media belajar kini bertransformasi menjadi berbasis digital. Banyak sekali jenis Media yang dapat dibuat oleh guru, salah satunya ialah quizizz. Quizizz merupakan salah satu media yang interaktif, yang mendorong pembelajaran secara interaktif antara guru dan siswa melalui berbagai fitur yang disediakan seperti game, kuis, penugasan dan juga presentasi.

Matematika yang dianggap pelajaran rumit dan membosankan dapat menjadi menyenangkan karena dalam pembelajarannya menggunakan media interaktif yang didalamnya terdapat, gambar, video dan Audio. Dalam Quizizz semua siswa bisa mengakses dari perangkat digital baik itu handphone ataupun PC yang terhubung ke internet. Sehingga memudahkan para guru dan siswa dalam menggunakannya. Terlebih pada era saat ini HP sudah menjadi hal yang biasa digunakan siswa dalam pembelajaran semenjak pembelajaran daring kemarin pada saat pembatasan sosial akibat pandemic Covid-19.

Melalui media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika diharapkan mampu menjadi salah satu solusi alternatif untuk menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan dan mendorong siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu juga

memperbaiki pencapaian siswa dalam pembelajaran matematika. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang**”

Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana media pembelajaran yang digunakan sangat bervariasi. Melalui media pesan yang disampaikan dalam pembelajaran lebih praktis dan efektif selain itu siswa juga mudah memahami apa yang disampaikan. Arsyad (2015:3) menyatakan bahwa “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar.”

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Daryanto (2013: 17) mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok, yaitu (1) benda untuk demo, (2) komunikasi melalui lisan, (3) media cetak, (4) gambar yang diam, (5) gambar yang bergerak, (6) film, dan (7) mesin belajar.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai pengantar dan perantara pembelajaran yang digunakan oleh guru agar pesan dan materi yang dipelajari dapat disampaikan dengan mudah. Dengan demikian ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran mulai dari yang bentuk audio visual sampai yang berbentuk cetak.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan penyajian. Daryanto, (2016:76) menyatakan media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan teks, gambar, audio, video yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga adanya interaksi antara pengguna dan media.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:105), pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kriteria yang digunakan dalam pemilihan media untuk mendukung penyampaian isi bahan pelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif). Pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti materi pelajaran dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru.”

Pengertian Aplikasi Quizizz

Perkembangan era teknologi komunikasi dan informasi memberikan peluang kepada guru dan pendidik untuk memanfaatkan berbagai *platform* media pembelajaran. Salah satu *platform* yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Sejalan dengan ini Salsabila (2020:167) menyatakan bahwa “Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai”.

Cara Menggunakan Aplikasi Quizizz

Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemiliki akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuikiskan melalui kreasi

diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*. Sesuai dengan pendapat Salsabila (2020:168) menguraikan secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

1. Buka *web*, ketik Quizizz
2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
3. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk ke aplikasi Quizizz, klik *log in*
5. Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Quizizz

Setiap aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Aplikasi Quizizz juga memiliki berbagai kelebihan. Salsabila (2020:167) menyatakan bahwa “Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.”

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan bagaimana cara agar siswa menguasai setiap materi yang disampaikan. Pembelajaran merupakan cara pengkoordinasian siswa untuk menggapai tujuan dari pendidikan. Menurut Sagala (2012:61) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Susanto (2013:184) menyatakan bahwa, “Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara formal.”

Materi Barisan Dan Deret Aritmetika

Barisan dari aritmatika dapat di artikan yang artinya adalah susunan bilangan yang real dan membentuk pola tertentu. Menurut Nurfadilah (2016:34) menyatakan bahwa “Barisan dan deret merupakan salah satu pokok bahasan matematika yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs).”

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kolang yang beralamat di Barus Kabupaten Tapanuli Tengah. Waktu penelitian ditetapkan kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai bulan Februari sampai dengan April 2022.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk *hardware* atau *software* melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi. Penelitian yang akan dilakukan peneliti hendak melakukan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang.

a. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Rangkuti (2016:2257) model ini menggunakan lima tahapan atau langkah pengembangan yakni *Analysis* (analisa), *Design*

(desain/perancangan), *Develoment* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

b. Desain Uji Coba Produk

Bagian yang sangat penting dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah uji coba produk, karena bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran dan tujuan serta kesesuaian dengan pengguna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. Dua kriteria pada produk yang baik adalah kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

1. Desain Uji Coba

Uji coba terdiri dari beberapa langkah:

- a. Validasi produk oleh ahli dilaksanakan oleh 3 ahli yang terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 guru matematika.
- b. Revisi produk berdasarkan saran dari ahli materi
- c. Uji coba
- d. Revisi produk berdasarkan saran hasil uji coba

2. Subjek Uji Coba

Subjek dari uji coba ini adalah siswa kelas di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang sebanyak 34 siswa dan ahli materi terdiri dari 2 dosen ahli dan 1 guru matematika.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data untuk menjawab permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dan tes.

e. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran interaktif Quizizz dilakukan langkah-langkah sesuai dengan pendapat Riduwan (2010) mengemukakan bahwa kepraktisan media dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang materi yang diterapkan dalam penelitian adalah materi pokok barisan dan deret aritmetika. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluate (evaluasi). Tahapan-tahapan dari penelitian ini dibahas sebagai berikut:

a) Analysis (analisis)

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi quizizz ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan dua siswa kelas X SMA Negeri 1 Kolang untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran matematika materi pokok barisan dan deret aritmetika di kelas X SMA Negeri 1 Kolang, diketahui kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 (K13), yaitu pembelajaran berpusat pada siswa.

Kemudian analisis karakteristik siswa merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun modul yang akan dikembangkan. Modul yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Siswa SMA kelas X pada umumnya berusia 15-16 tahun. Menurut Piaget pada usia tersebut perkembangan intelektual siswa berada pada tahap operasional formal.

Kemudian analisis media dilakukan melalui kegiatan diskusi dengan ahli media terkait kekurangan dan kelebihan media yang akan dikembangkan sehingga dapat diketahui sampai mana penggunaan media yang dipakai pada waktu pembelajaran dan bagaimana media tersebut dirancang untuk dapat mencapai kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis media

yang dilakukan dengan ahli media terkait kekurangan dan kelebihan media Quizizz diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis internet (Quizizz) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

b) *Design* (Desain)

Tahapan selanjutnya pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi quizizz pada pelajaran matematika adalah tahap design (desain/perancangan). Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain adalah sebagai berikut:

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan serta hasil konsultasi dengan guru kelas X, bahwasanya materi yang digunakan dalam media Quizizz adalah materi barisan dan deret aritmetika. Materi ini berada pada silabus dengan kompetensi dasar 3.8 memprediksi pola barisan dan deret aritmetika dan geometri atau barisan. lainnya melalui pengamatan dan memberikan alasannya. Adapun hasil rancangan media Quizizz adalah sebagai berikut:

- Media didesain menggunakan bantuan aplikasi Quizizz, yang mana terdapat banyak fitur yang dapat membuat tampilan media menjadi lebih menarik.
- Warna yang dipakai yaitu warna dari tema Quizizz sendiri, yaitu warna ungu, biru tua, biru muda, merah muda serta orange, yang mana agar terciptanya desain warna yang konsisten.
- Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar yang sesuai, mencari referensi desain, mencari referensi soal dll.
- Font atau huruf yang digunakan pada media yaitu font Arial dan *Cocogoose* yang mana kedua font tersebut merupakan font tipe sans serif yang memiliki bentuk sederhana sehingga mudah dibaca oleh siswa.
- Penyusunan Instrumen Validasi, Angket respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal *pre-test* serta *post-test*.

c) *Development* (Pengembangan)

Tahapan selanjutnya pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi adalah tahap development (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yang digunakan untuk merancang media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan produk yang sudah dirancang di tahap sebelumnya.

d) Implementasi (*implement*)

Tahap implementasi dilakukan setelah media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh beberapa Validator. Kegiatan Uji coba lapangan media Quizizz dilakukan terhadap 34 siswa kelas X SMA Negeri 1 Kolang. Sebelum melakukan uji coba media, peneliti memberikan soal pretest pada keseluruhan siswa yang mana bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai barisan dan deret aritmetika.

e) Evaluasi (*evaluate*)

Tahapan evaluasi adalah tahapan bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model disetiap tahapannya, dimana produk yang dikembangkan akan dievaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahap ini peneliti menganalisis data hasil validasi, angket respon siswa, nilai *pretest* dan *posttest* siswa, serta komentar serta saran dari berbagai pihak. Apabila pada proses evaluasi disimpulkan bahwa media masih belum layak digunakan maka peneliti harus melakukan perbaikan. Adapun beberapa kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- b. Evaluasi disetiap akhir tahapan yang mana kegiatan evaluasi ini berdasarkan hasil konsultasi bersama dosen pembimbing serta beberapa pihak yang berperan dalam tahap tersebut.
- c. Evaluasi aspek *performance*, evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan produk yang diketahui melalui analisis data validasi.
- d. Evaluasi aspek *Learning* (Hasil). Hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dianalisis apakah media yang dikembangkan memiliki pengaruh dalam menunjang suatu pembelajaran.
- e. Evaluasi aspek *Perception* (Presepsi), kegiatan dalam evaluasi ini adalah melakukan analisis data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media.

Sebuah produk hasil pengembangan dapat diketahui tingkat kevalidannya melalui kegiatan validasi yang dilakukan ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran. Kevalidan

media Quizizz juga diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator menggunakan sebuah angket yang sudah disusun sebelumnya oleh peneliti. Berikut pemaparan hasil dari tahap validasi yang dilakukan oleh tim validator atau tim ahli. Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media

| No | Indikator | Nilai Persentase | Kategori |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------|--------------------|
| 1. | Kemudahan penggunaan media quizizz | 96 | Sangat Baik |
| 2. | Efisiensi waktu | 84 | Sangat Baik |
| 3. | Kesesuaian dengan materi | 96 | Sangat Baik |
| 4. | Daya Tarik | 88 | Sangat Baik |
| Persentase Total Pencapaian | | 91 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media di atas diketahui pencapaian persentase hasil validasi ahli media sebesar 91 yaitu berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian media yang dikembangkan sudah sangat baik dan layak di gunakan. Kemudian pencapaian pada tiap indikator dapat diuraikan pencapaian dari hasil validasi ahli media sebagai berikut:

- Pada indikator kemudahan penggunaan media quizizz dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 96 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini dapat diartikan bahwa penggunaan media quizizz sangat mudah dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
- Pada indikator efisiensi waktu dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 84 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan penggunaan media quizizz ini cukup efisien digunakan dalam pembelajaran.
- Pada indikator kesesuaian dengan materi dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 96 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan media yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- Pada indikator daya tarik dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan media yang dikembangkan mampu dengan sangat baik menarik daya tarik siswa dalam pembelajaran.

Selanjutnya adapun hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan sebuah materi pada media diketahui melalui kegiatan validasi. Adapun data yang diperoleh dan kemudian dianalisis menggunakan rumus, nilai yang didapatkan dari kegiatan validasi materi adalah 96 %. Skor 96% apabila dikategorikan pada tabel kevalidan, maka skor 96% tersebut masuk dalam kategori sangat baik, sehingga materi yang ada pada media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh.

Kesimpulan dari deskripsi data diatas bahwa pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis quizizz pada pembelajarannya bervariasi dan deret yang divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dilihat dari beberapa aspek sudah layak di gunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.

Selanjutnya suatu produk yang baik hendaklah bersifat praktis dalam proses pengembangan produk ini untuk melihat kepraktisan menggunakan respon angket siswa. Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz. Media pembelajaran interaktif berbasis quizizz telah diuji cobakan kepada 34 siswa kelas X SMA Negeri 1 Kolong. Sebagai upaya mengetahui tingkat kemenarikan media serta respon siswa terhadap media tersebut, maka peneliti memberikan angket kepada siswa sebagai instrumen pengumpulan data tentang penilaian siswa terhadap media Quizizz yang sudah mereka coba dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi baris dan deret angka. Berikut merupakan hasil dari angket respon siswa terhadap media Quizizz:

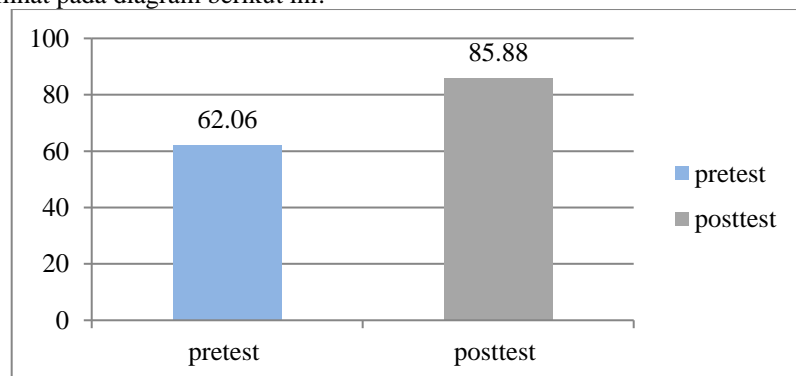
Tabel 2
Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika

| No | Indikator | Nilai Persentase | Kategori |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------|--------------------|
| 1. | Kemudahan penggunaan media quizizz | 83.53 | Sangat Baik |
| 2. | Efisiensi waktu | 90.59 | Sangat Baik |
| 3. | Kesesuaian dengan materi | 90.00 | Sangat Baik |
| 4. | Daya Tarik | 95.88 | Sangat Baik |
| Persentase Total Pencapaian | | 90 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat tanggapan siswa diketahui pencapaian persentase hasil angket sebesar 90 yaitu berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian media yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa. Kemudian pencapaian pada tiap indikator dapat diuraikan pencapaian dari hasil validasi ahli media sebagai berikut:

- Pada indikator kemudahan penggunaan media quizizz dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 83.53 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini dapat diartikan bahwa penggunaan media quizizz sangat mudah dan mendapatkan tanggapan serta respon yang sangat baik dari siswa.
- Pada indikator efisiensi waktu dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 90.59 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan penggunaan media quizizz ini cukup efisien digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa.
- Pada indikator kesesuaian dengan materi dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 90 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan media yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari siswa.
- Pada indikator daya tarik dari hasil validasi ahli media diperoleh nilai persentase sebesar 95.88 dengan kategori sangat baik. Pencapaian ini menunjukkan media yang dikembangkan mampu dengan sangat baik menarik daya tarik siswa dalam pembelajaran.

Kemudian dalam penelitian yang dilaksanakan untuk menilai keefektifan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz melalui pemberian tes kepada siswa, dilakukan dengan dua tahap yaitu pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media di kelas X SMA Negeri 1 Kolang dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada lampiran setelah dianalisis ditemukan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz daripada sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Dan untuk melihat efektifitas produk dilakukan uji *N-Gain* dimana diketahui nilai rata-rata hasil *pretest* siswa diperoleh sebesar 62.06 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85.88. Untuk melihat perbandingan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.63. Kemudian jika dicari persentase nilai N-Gainnya diperoleh sebesar 63%. Apabila pencapaian ini dikonsultasikan dengan tabel klasifikasi nilai N-Gain di BAB III maka dapat disimpulkan perolehan nilai N-Gain berada pada klasifikasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis quizizz yang dikembangkan memperoleh kategori efektif terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan tidak monoton sehingga pembelajaran lebih memudahkan siswa memahami berbagai materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Salsabila (2020:167) menyatakan bahwa “Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.”

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan:

- a) Pengembangan media pembelajaran ini didesain menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dimulai dari tahap analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implemetation (penerapan), dan tahap terakhir adalah evalution (evaluasi). Media pembelajaran divalidasi oleh validator dari 3 tim ahli yaitu ahli media diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat baik, ahli materi sebesar 96% yaitu dengan kategori sangat baik. Kemudian 2. Hasil respon siswa atau praktikalitas produk diperoleh nilai rata-rata sebesar 90 dengan pencapaian sangat baik.
- b) Hasil penelitian yang dilakukan diketahui nilai rata-rata hasil pretest siswa diperoleh sebesar 62.06 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85.88. selanjutnya untuk menguji keefektifan media interaktif berbasis quizizz dalam pembelajaran dilihat dari perolehan nilai N-gain. hasil perhitungan di atas diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.63. Kemudian jika dicari persentase nilai N-Gainnya diperoleh sebesar 63% maka dapat disimpulkan perolehan nilai N-Gain berada pada klasifikasi sedang.

5. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto, 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: Yrma Widya.
- Nizar, Rangkuti Ahmad. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: IKAPI.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 3, Nomor 2, Agustus 2021.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, Unik Hanifah. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Banung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.