

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ*  
BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MUATAN IPA  
SISWA KELAS V SDN PRAMPELAN 1 SAYUNG**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

Oleh:

**Siti Maesaroh  
34301800066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZZ* BERBASIS  
*BLENDED LEARNING* PADA MUATAN IPA SISWA KELAS V SDN  
PRAMPELAN 1 SAYUNG**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Siti Maesaroh

34301800066

Menyetujui untuk diajukan pada seminar proposal penelitian

Pembimbing I

Pembimbing II



Yulina Ismiyanti, S. Pd., M. Pd

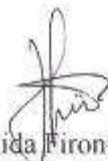
Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M. Pd

NIK. 211314022

NIK 211312012

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi,



Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M. Pd

NIK 211312012

## LEMBAR PENGESAHAN

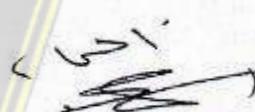
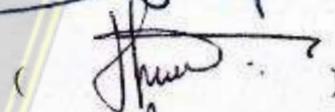
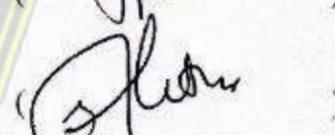
### PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MUATAN IPA SISWA KELAS V SDN PRAMPELAN 1 SAYUNG

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Siti Maesaroh**  
**34301800066**

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 22 Juli 2022, Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

- Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M. Pd. (  )  
NIK. 2113120126
- Penguji 1 : Yunita Sari, S. Pd., M. Pd. (  )  
NIK. 211314022
- Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K. S. Pd., M. Pd. (  )  
NIK. 211312012
- Penguji 3 : Yulina Ismiyanti, S. Pd., M. Pd. (  )  
NIK. 211314022

Semarang, 26 Juli 2022

Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dekan,



  
M. Nurrahmat, M.Pd.  
NIK. 211312011

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Siti Maesaroh

NIM : 34301800066

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* Pada Muatan Ipa Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar ke sarjana yang sudah saya peroleh.

Semarang, 22 Juli 2022

Yang membuat pernyataan

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is shown with a signature over it. The stamp features a portrait of a man and the text 'METERA TEMPORER' and '10000'. The signature is written in black ink.

Siti Maesaroh  
NIM 34301800066

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### A. MOTTO

*“The Power Of Do’a (Do’a mengubah yang mustahil menjadi nyata)”*

### B. PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Ali Maksum (alm) dan Ibu Nasiroh yang selalu memberikan do’a dan dukungan moril maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk dosen pembimbing Ibu Yulina Ismiyanti, S. Pd. M. Pd., dan Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga besar SDN Prampelan 1 yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi.
4. Untuk para teman-teman yang selalu mendukung saya setiap dalam menyelesaikan skripsi ini, Nabila Atika, Farah Khansa Baidha, Ika Khoerun Nisa, Enggar Sindhu Pramudyani, Tutik Muroiroh, Rahma Rizki Sukma, Milatun Khasanah, Firda Widiyanti, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
5. Dan untuk teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018.

## ABSTRAK

Siti Maesaroh. 2022. Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Prampelan 1 Sayung. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Dosen Pembimbing I Yulina Imiyanti, S. Pd. M. Pd. Dosen Pembimbing II Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar terutama pada pembelajaran IPA materi sistem organ pencernaan makanan. Materi ini membutuhkan sebuah media interaktif berbasis *quizizz* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga motivasi belajar siswa akan tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang merupakan penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini adalah kevalidan media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* termasuk pada kategori baik, praktis dapat digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia, dihitung dengan Uji Gain sebesar (45,8%) dan berdasarkan uji *paired samples t test* diperoleh nilai Sig.  $0.000 < 0.05$ , atau  $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2, 06866$ . Maka dapat dikatakan bahwa siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang tinggi.

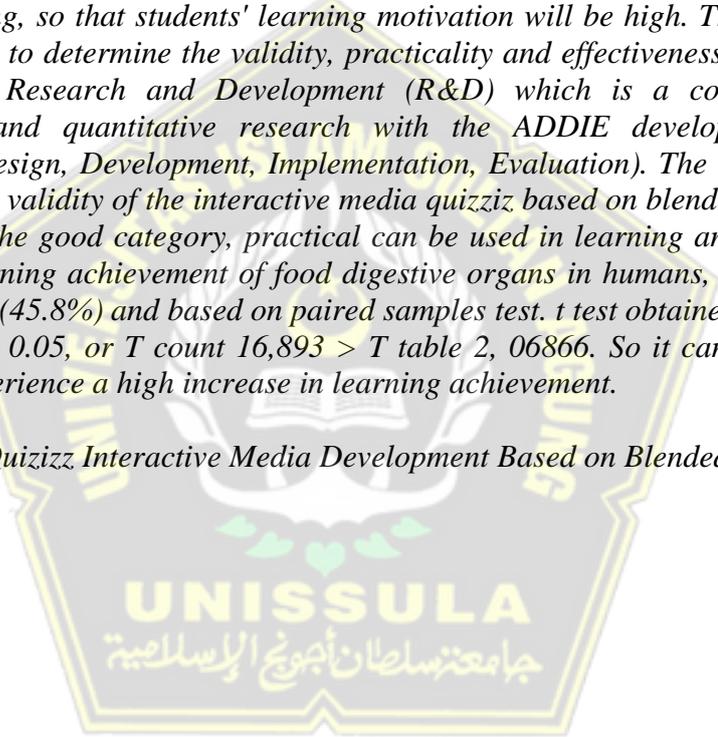
**Kata Kunci:** Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning*

## **ABSTRACT**

*Siti Maesaroh. 2022. Development of Interactive Media Quizizz Based on Blended Learning on Science Content for Class V Students at Prampelan 1 Sayung State Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program. Sultan Agung Islamic University, Semarang. Supervisor I Yulina Imiyanti, S. Pd. M. Pd. Supervisor II Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd.*

*This research is motivated by the lack of use of learning media in elementary schools, especially in science learning material for the digestive organ system. This material requires an interactive media based on quizizz that can improve students' understanding, so that students' learning motivation will be high. The purpose of this study is: to determine the validity, practicality and effectiveness. This type of research is Research and Development (R&D) which is a combination of qualitative and quantitative research with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this study are the validity of the interactive media quizizz based on blended learning is included in the good category, practical can be used in learning and effective to improve learning achievement of food digestive organs in humans, calculated by Gain Test of (45.8%) and based on paired samples test. *t* test obtained the value of Sig. 0.000 < 0.05, or *T* count 16,893 > *T* table 2, 06866. So it can be said that students experience a high increase in learning achievement.*

**Keywords:** *Quizizz Interactive Media Development Based on Blended Learning*



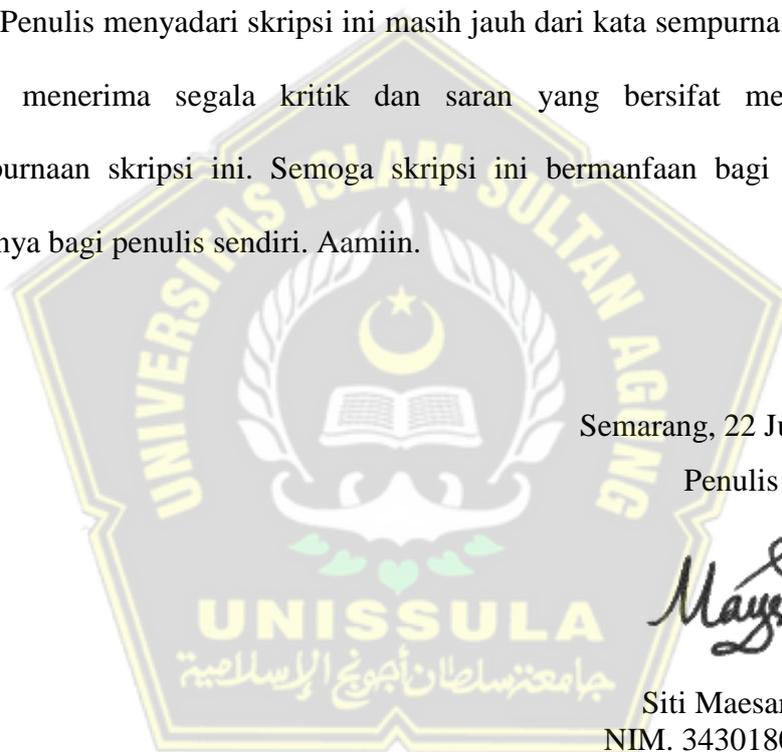
## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN 1 Prampelan Sayung”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Keberhasilan penulis skripsi ini tidak terlepas atas bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M. Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Yulina Ismiyanti, S. Pd. M. Pd., dan Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis.
6. Sutimin, W., S. Pd., M. Pd., selaku Kepala SDN Prampelan 1 Sayung yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Tri Handayani, S. Pd., selaku guru kelas V SDN Prampelan 1 Sayung
8. Para guru SDN Prampelan 1 yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

9. Kedua orang tua Bapak Ali Maksum (alm) dan Ibu Nasiroh yang selalu memberi dukungan moril maupun material.
10. Teman teman S1 PSGD angkatan 2018 yang senantiasa memberi semangat dan do'a dalam penulisan ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan do'a, semangat, dan dukungannya dalam penyusunan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi penulis sendiri. Aamiin.



Semarang, 22 Juli 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Maesaroh', written in a cursive style.

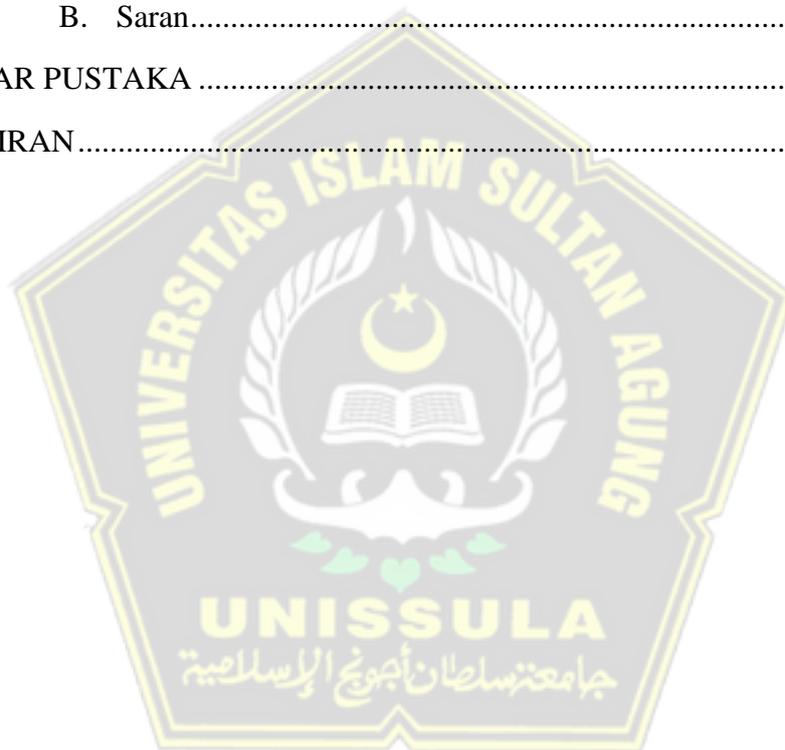
Siti Maesaroh  
NIM. 34301800066

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSAKA .....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. <i>Blended Learning</i> .....	9
2. Aplikasi <i>Quizizz</i> .....	22
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	34
4. Prestasi Belajar Kognitif .....	48

5.	Pembelajaran IPA di SD Pada Kurikulum 2013.....	51
B.	Penelitian yang Relevan.....	64
C.	Kerangka Berfikir.....	69
BAB III	METODE PENELITIAN.....	70
A.	Desain Penelitian.....	70
B.	Prosedur Penelitian.....	71
C.	Desain Rancangan Produk.....	76
D.	Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	79
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	79
F.	Uji Kelayakan.....	88
G.	Teknik Analisis Data.....	88
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	98
A.	Hasil Penelitian.....	98
1.	Desain dan Operasional Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> Secara <i>Online</i> .....	98
2.	Perancangan Buku Pendamping Media Interaktif <i>Quizziz</i> .	105
3.	Kevalidan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> .....	109
4.	Kepraktisan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> .....	120
5.	Keefetifan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia.....	125
B.	Pembahasan.....	139
1.	Kevalidan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> .....	139

2. Kepraktisan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> .....	141
3. Keefektifan Media Interaktif <i>Quizziz</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia.....	145
BAB V PENUTUP.....	149
A. Kesimpulan .....	149
B. Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA .....	151
LAMPIRAN.....	155



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Karakteristik Blended Learning.....	11
Tabel 2.2	Indikator Prestasi Belajar Kognitif .....	50
Tabel 3.1	Kisi-kisi Validasi Media .....	80
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru .....	81
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Respon Siswa .....	82
Tabel 3.4	Pedoman Penskorans Angket.....	89
Tabel 3.5	Tabel Kriteria Persentase Skor Angket.....	90
Tabel 3.6	Indeks Tingkat Kesukaran .....	93
Tabel 3.7	Klasifikasi Daya Pembeda .....	94
Tabel 3.8	Kategori Gain Ternormalisasi .....	97
Tabel 4.1	Interval Skor dengan Kategori Skala 5 .....	110
Tabel 4.2	Hasil uji validasi pada aspek desain tampilan .....	111
Tabel 4.3	Hasil uji validasi pada aspek desain .....	112
Tabel 4.4	Hasil uji validasi aspek desain video .....	113
Tabel 4.5	Aspek Efek Media Terhadap Stategi Pembelajaran .....	114
Tabel 4.6	Interval Skor dengan Kategori Skala 5 .....	116
Tabel 4.7.	Hasil uji validasi pada aspek desain tampilan .....	116
Tabel 4.8	Hasil Uji Validasi Pada Aspek Desain Audio .....	118
Tabel 4.9	Hasil Uji Validasi Aspek Desain Video .....	118
Tabel 4.10	Aspek Efek Media Terhadap Stategi Pembelajaran .....	119
Tabel 4.11	Kriteria Persentase Skor Angket.....	120
Tabel 4.12	Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran .....	121
Tabel 4.13	Angket respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	124

Tabel 4.14	Deskriptif Statistik Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia .....	126
Tabel 4.15	Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia.....	126
Tabel 4.16	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia.....	127
Tabel 4.17	Hasil Uji Validitas Soal Pretest .....	129
Tabel 4.18	Hasil Uji Validitas Soal Posttest.....	130
Tabel 4.19	Uji Reliabilitas .....	131
Tabel 4.20	Klasifikasi indeks kesukaran .....	132
Tabel 4.21	Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	132
Tabel 4.22	Uji Tingkat Kesukaran Soal Posttest .....	132
Tabel 4.23	Distribusi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran.....	133
Tabel 4.24.	Klasifikasi Uji Daya Pembeda.....	134
Tabel 4.25	Uji Daya Beda Soal Pretest.....	134
Tabel 4.26	Uji Daya Beda Soal Posttest .....	134
Tabel 4.27	Distribusi Daya Beda Soal Pretest & posttest.....	135
Tabel 4.28	Uji Normalitas.....	136
Tabel 4.29	Paired Samples Test.....	136
Tabel 4.30	Perhitungan Indeks Gain Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia.....	137
Tabel 4.31	Rekapitulasi Perhitungan Indeks Gain.....	138

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal .....	23
Gambar 2.2	Saat Login.....	24
Gambar 2.3	Memilih Sebagai Guru .....	24
Gambar 2.4	Memasukan Identitas Diri .....	24
Gambar 2.5	Langkah Awal Membuat Soal.....	25
Gambar 2.6	Saat Membuat Soal.....	25
Gambar 2.7	Gambar Saat Memilih Pelajaran.....	26
Gambar 2.8	Memilih Jenis Soal .....	26
Gambar 2.9.	Membuat Soal.....	26
Gambar 2.10	Memberi Tanda Centang pada Jawaban yang Benar .....	27
Gambar 2.11	Membuat Judul Presentasi.....	28
Gambar 2.12	Contoh Presentasi .....	28
Gambar 2.13	Pertanyaan di Sela-Sela Presentasi.....	29
Gambar 2.14	Tampilan Pertanyaan.....	29
Gambar 2.15	Pengaturan .....	30
Gambar 2.16	Kode Join Quizizz .....	31
Gambar 2.17	Fitur Chat View .....	32
Gambar 2.18	Fitur Progres Siswa.....	32
Gambar 2.19	Meriview Pertanyaan-Pertanyaan.....	32
Gambar 2.20	Mendownload Hasil.....	33
Gambar 2.21	Pencernaan pada Manusia .....	54
Gambar 2.22	Rongga Mulut.....	55
Gambar 2.23	Kerongkongan Manusia.....	56
Gambar 2.24	Lambung Manusia .....	57

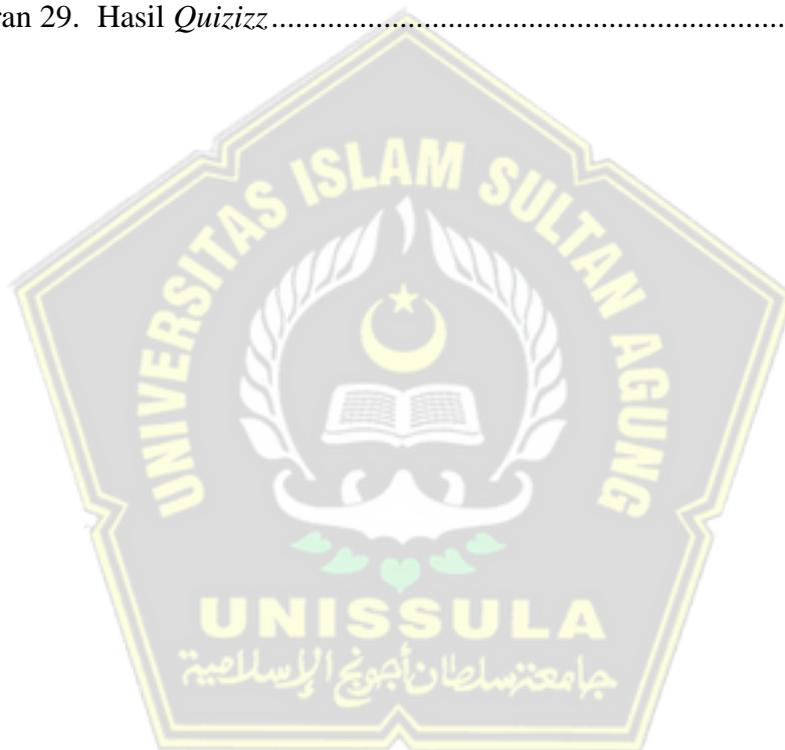
Gambar 2.25	Usus Halus Manusia .....	58
Gambar 2.26	Usus Besar Manusia .....	59
Gambar 2.27	Anus Manusia .....	61
Gambar 2.28	Kerangk Berpikir .....	69
Gambar 3.1	Tahapan Model ADDIE .....	72
Gambar 3.2	Tampilan Awal Media .....	77
Gambar 3.3	Penyusunan Tampilan Media .....	77
Gambar 3.4	Proses Penyusunan Quiz Media Interaktif .....	78
Gambar 3.5	Petunjuk Penggunaan Quizizz .....	78
Gambar 3.6	Rumus Persentase Skor Angket.....	89
Gambar 3.7	Rumusan Mengolah Skor .....	90
Gambar 3.8	Rumus Uji Gain Ternormalisasi .....	96
Gambar 4.1	Desain Tampilan Awal untuk Mendaftar Akun .....	99
Gambar 4.2	Desain Menu Memilih Peran dan Mengisi Identitas .....	99
Gambar 4.3	Desain Menu Pilihan dalam Membuat Kuis Atau Presentasi...	100
Gambar 4.4.	Tampilan Editor Presentasi Interaktif pada Quizizz.....	100
Gambar 4.5.	Menu Slide dan Tema Slide .....	101
Gambar 4.6.	Tampilan Ketika Video Pembelajaran Berhasil di Aploud. ....	103
Gambar 4.7.	Tampilan Cara Menyimpan dan Memainkan Presentasi Interaktif .....	103
Gambar 4.8.	Tampilan Menu Untuk Bergabung Ke dalam Kuis .....	105
Gambar 4 9.	Cover Buku Pendamping Media Interaktif Quizizz .....	106
Gambar 4 10.	Petunjuk Penggunaan Buku PendampingMedia Interaktif <i>Quizizz</i> .....	106
Gambar 4 11	Tampilan Video Pembelajaran Interaktif <i>Quizizz</i> .....	107
Gambar 4 12.	Tampilan Soal Buku Pendamping Media Interaktif <i>Quiziz</i> .....	107
Gambar 4 13.	Tampilan Biodata Penulis Buku Pendamping Media Interaktif <i>Quiziz</i> .....	108

Gambar 4.14 Grafik Pretest dan Posttest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia .....	128
--	-----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Riset.....	156
Lampiran 2. Surat Keterangan telah melaksanakan Penelitian.....	157
Lampiran 3. Surat Ijin Membawa HP saat belajar .....	158
Lampiran 4. Soal Pretest dan Posttest.....	159
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	165
Lampiran 6. Pedoman Penghitungan Skor Hasil Belajar.....	170
Lampiran 7. Penilaian Validator Media 1 .....	171
Lampiran 8. Penilaian Validator Media 2.....	174
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Guru.....	177
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Siswa .....	179
Lampiran 11. Sampel Hasil Tes siswa pada Posttest .....	183
Lampiran 12. Sampel Hasil Tes siswa pada Pretest.....	186
Lampiran 13. Tabulasi Uji Instrumen Soal Posttest.....	189
Lampiran 14. Tabulasi Uji Instrumen Soal Prestest .....	190
Lampiran 15. Hasil Belajar IPA Kelas V pada tahap Posttest .....	191
Lampiran 16. Hasil Belajar IPA Kelas V pada tahap Pretest.....	192
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Siswa .....	193
Lampiran 18. Uji Validitas Angket Pada Soal Posttest.....	194
Lampiran 19. Hasil Uji Validitas soal pada Tahap Prestest.....	198
Lampiran 20. Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest .....	202
Lampiran 21. Hasil Uji Reliabilitas Soal Prestest.....	204

Lampiran 22. Uji Normalitas .....	206
Lampiran 23. Uji Kesukaran Soal Postest .....	211
Lampiran 24. Uji kesukaran soal Pretest.....	215
Lampiran 25. Uji Statistik Deskriptif.....	219
Lampiran 26. Uji Paired Sampel T-Test .....	220
Lampiran 27. Hasil Angket Respon Siswa .....	221
Lampiran 28. Foto Pembelajaran <i>Luring</i> dan <i>Daring</i> .....	222
Lampiran 29. Hasil <i>Quizizz</i> .....	223



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dampak dari globalisasi, banyak aspek kehidupan manusia merasakan imbasnya seperti pada bidang sosial budaya, komunikasi, ekonomi, transportasi hingga pendidikan. Pendidikan termasuk ke dalam salah satu bidang yang mampu memberikan jawaban atas tuntutan pada era globalisasi yang kian berkembang. Pendidikan berperan dalam proses pembentukan dan persiapan sdm berkualitas, berkompeten pada ranah iptek, oleh karena itu mesti dilakukan dengan sebaik mungkin agar mampu menghasilkan *output* yang maksimal.

Suatu metode pembelajaran yang kerap digunakan sebagai jalan tengah pada pembelajaran jarak jauh yakni dengan menggabungkan metode pembelajaran langsung/luring dengan pembelajaran daring/online atau yang biasa kita kenal dengan *blended learning*. Pembelajaran yang dilakukan dengan didasari basis *blended learning* dianggap sebagai salah satu alternatif terbaik guna meningkatkan efektivitas, efisiensi hingga daya tarik dalam jalannya proses belajar mengajar antara pengajar dengan peserta didik. Adapun kelebihan dari metode ini yakni mampu meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran (Wahyunita & Subroto, 2021). Dengan adanya pandemic Covid-19, pemerintah memberlakukan kebijakan *social distancing* atau jaga jarak yang berdampak pula pada proses kegiatan belajar mengajar, sehingga

mengharuskan metode pembelajaran langsung dikurangi dan digantikan dengan metode pembelajaran jarak jauh secara online dan di tengah suasana pandemi metode pendidikan yang di Indonesia harus lebih kreatif dan inovatif untuk melanjutkan proses belajar-mengajar. Dengan demikian menuntut adanya perubahan sistem pembelajara. Metode pembelajaran *bleanded learning* bisa dimanfaatkan menjadi sistem pembelajaran yang baru.

Instrument atau sarana yang dimanfaatkan oleh pengajar guna membantu dan memudahkan proses penyampaian materi pada siswa ialah media pembelajaran dengan tujuan dapat memudahkan pemahaman materi pelajaran pada peserta didik yang disajikan oleh pengajar. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang membuat siswa mampu memusatkan perhatiannya pada materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang telah disempurnakan dengan penyampai informasi dan materi yang mampu dikendalikan dan dijalankan oleh user, jadi memungkinkan untuk menentukan pilihan mana mana saja yang akan dijalankan lebih dulu dengan berdasar pada pemilihan dan petunjuk yang telah tersedia. Tujuan penggunaan media pembelajaran tak lain yaitu untuk membentuk siswa yang aktif, kreatif dan mandiri dalam melakukan pemecahan masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sudah semestinya proses pembelajaran pada anak sekolah dasar dilakukan dengan melibatkan peran alat peraga atau permainan, sebab bermain merupakan aktivitas yang memiliki daya tarik dan daya hibur di mata anak- anak atau siswa. Dengan bermain pula, system keseimbangan motoric anak dapat terlatih,

sehingga dapat mengaktifkan dan meningkatkan keterampilan maupun kecerdasan berpikir anak atau siswa.

*Quizizz* merupakan platform dengan basis kuis yang dibalut dan disajikan dalam wujud suatu game atau permainan yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan *quizizz* mampu meningkatkan rasa tertarik dan menantang bagi siswa. *Quizizz* adalah *website* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, karena dalam *website quizizz* guru bias membuat slide yang berisi materi. Aplikasi *quizizz* ini, dapat menarik serta menyenangkan bagi siswa karena terdapat peringkat dalam permainan tersebut, sehingga siswa dapat berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat satu dari *quizizz* yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, siswa dapat termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran.

Menurut (Tony, 2020) *quizizz* merupakan suatu aplikasi permainan dengan basis instruktif yang mampu menampilkan latihan games dengan banyak pemain atau multi pemain dan mampu membuat pembelajaran menjadi terasa cerdas nan menggembirakan. Dengan pembuatan media interaktif berbasis *quizziz* akan memudahkan pengajar dalam memberikan materi dan peserta didik menjadi senang dan bersemangat dalam belajar. Jadi penggunaan media interaktif berbasis *quizziz* ini sangat tepat apabila diterapkan di sekolah dasar karena didalam media tersebut terdapat gambar, video pembelajaran, game *quizizz* yang tentunya akan mengajak siswa untuk lebih konsentrasi untuk meraih peringkat atas quiz tersebut.

Fakta yang terjadi, dari hasil pengamatan dan wawancara di 23 Oktober 2021 dengan Ibu Tri Handayani, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Prampelan 1 Sayung dalam proses pembelajaran bahwa guru hanya menyampaikan materi melalui cara penyampaian 1 arah dari pengajar, Q&A dan pemberian tugas yang membuat peserta didik kurang paham mengenai pesan yang diberikan kepada mereka, khususnya di mapel IPA materi organ dan peran organ pencernaan manusia. Hal yang membuat siswa menjadi bingung akan materi yang diberikan karena hanya melihat gambar yang ada di buku paket dan tidak tersedianya media lainnya yang mampu membuat peserta didik tertarik memperhatikan, jadi mereka merasa bosan selama proses belajar mengajar terjadi. Oleh karenanya, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam menangkap pelajaran yang diberikan oleh pengajar.

Selain itu di SDN Prampelan 1 masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran. Jadi, saat penyampaian pelajaran alangkah baiknya bila disupport dengan sarana yang interaktif serta berfokus pada aktivitas siswa. Peneliti menyuguhkan jalan keluar lain guna memecahkan masalah tersebut yakni dengan memberikan media interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu dari para siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung dengan cara membuat siswa mengamati, menemukan hingga mampu membuat simpulan atas materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, pemilihan atas media pembelajaran harus disesuaikan dengan

kebutuhan di lapangan agar proses pembelajaran mampu mencapai hasil yang maksimal dan terbaik.

Dalam maple IPA, materi system organ pencernaan makanan pada manusia dibutuhkan sebuah media interaktif dengan basis *quizizz* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga motivasi belajar siswa akan tinggi. Oleh karena itu, guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang penuh dengan inovasi memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahaminya. Media pembelajaran interaktif *quizziz* yang di dalamnya ada materi dan game quiz yang dikemas secara menarik. Media interaktif *quizziz* tidak harus *menginstal* aplikasi, untuk lebih praktisnya dapat melalui *web*.

## **B. Pembatasan Masalah**

Bergerak dari latar belakang yang sudah dijabarkan oleh peneliti, problem diberi batasan pada pengembangan media interaktif Quizizz berbasis *blended learning* pada muatan IPA siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung. Penelitian ini berfokus pada bagaimana cara memanfaatkan teknologi sebagai pendukung dalam pembelajaran agar lebih maksimal, sehingga media interaktif ini mampu memberikan manfaat bagi siswa dalam peningkatan prestasi belajar khususnya pada materi organ pencernaan makanan manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.

### C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, berikut rumusan masalah yang akan dikembangkan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana kevalidan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* untuk peningkatan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia ?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasar dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas, berikut tujuan dari penelitian ini :

1. Mengetahui validitas pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*.
2. Menghasilkan ke praktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*.
3. Mengetahui keefektifan dalam pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* dalam peningkatan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia.

## E. Manfaat Penelitian

Adapun harapan dari diadakannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Harapan dari dilakukannya penelitian ini ialah mampu memberikan saran dan jalan keluar lain yang mungkin dapat digunakan dalam penggunaan media interaktif *quizziz* serta menambah pengetahuan terkait media pembelajaran yang akan maupun dapat dipakai selama proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

Harapan dari dilakukannya penelitian ini ialah mampu memberikan manfaat bagi banyak pihak, di antaranya :

#### a. Untuk Guru/Pengajar

Diharapkan guru mampu mengoperasionalkan sarana media pembelajaran yang ada sebagaimana fungsinya, sehingga dapat terwujud proses belajar mengajar yang optimal. bersama ini juga, peneliti berharap guru mampu mengefisienkan waktu agar tidak terlalu lama menyampaikan materi dengan metode ceramah.

#### b. Untuk Siswa

Diharapkan siswa mampu menangkap materi pelajaran yang disajikan oleh pengajar terlebih saat penyampaian dilakukan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, dapat membangkitkan motivasi peserta didik dengan metode yang sudah tersedia.

## BAB II

### KAJIAN PUSAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Blended Learning*

###### a. *Pengertian Blended Learning*

Blended learning merupakan bahasa Inggris yakni blended dan learning. Adapun arti blended yakni kombinasi yang bagus. Metode ini merupakan kombinasi dari tiap keunggulan yang berasal dari metode pembelajaran secara langsung dengan bertemu/tatap muka dengan pembelajaran daring Husamah(2014).

Allen et al (2007) memberikan pengertian bahwa *blending in the extent and promise of blended education in the US, USA : The Sloan Consortium*. Dari banyaknya pengetahuan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan blended learning ialah perpaduan antara 2 atau lebih metode pembelajaran guna memperoleh output belajar sesuai dengan harapan.

Menurut Tufan (2009) terdapat 5 kunci elemen yang penting dalam proses blended learning yakni :

- 1) Peristiwa langsung yakni sama, pembelajaran terpimpin, siswa turut serta dalam saat yang sama pula, misalnya ketika berada di kelas online.
- 2) Pembelajaran mandiri yakni pengalaman belajar yang membuat siswa mampu melengkapi secara pribadi sesuai dengan kecepatan

dan waktu yang dimiliki, misalnya interaktif, dengan basis internet/training CD-ROM.

- 3) Kolaborasi yakni lingkungan di mana siswa melakukan interaksi dan saling berkomunikasi antar sesamanya seperti dengan menggunakan surel, diskusi dan obrolan maya.
- 4) Asesmen yakni ukuran pengetahuan dari siswa, dengan pre-asesmen dapat diukur dan diketahui determinasi pengetahuan utama sebelum kejadian dialami dan pasca-asesmen memungkinkan peneliti mengukur dan mengetahui transfer pengetahuan.
- 5) Materi Pendukung Penampilan yakni materi referensi yang mampu menciptakan suatu peningkatan pada memori dan penyampaian pesan, *include* terhadap download pda, reference yang dapat dicetak , rangkuman dan bantuan kerjaan lainnya.

Dari jabaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa blended learning ialah sebuah cara atau model pembelajaran yang berasal dari perpaduan antara luring dan daring methode dengan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.

#### **b. Karakteristik *Blended Learning***

Ada tiga dokumentasi pengertian *blended learning* menurut Graham et al (2011) di mana karakteristiknya ialah sebagai berikut :

- 1) Perpaduan strategi
- 2) Perpaduan metode
- 3) Perpaduan antara 2 jenis metode pembelajaran yakni pembelajaran langsung/luring dan pembelajaran online/daring.

**Tabel 2.1 Karakteristik Blended Learning**

<i>Proportion of content delivered online</i>	<i>Type of course</i>	<i>Typical description</i>
0%	<i>Traditional</i>	<i>Course with no online technology used content is delivered in writing or orally</i>
1 to 29%	<i>Web facilitates</i>	<i>Course which uses web based technology to facilitates what is essentially a face to face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus and assignment, for example</i>
30 to 79%	<i>Blended / hybrid</i>	<i>Course that blends online and face to face delivery. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussions, and has some face to face meetings</i>
80+%	<i>Online</i>	<i>A course where most or all of the content is delivered online. Typically have no face to face meetings</i>

Sumber: Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett (2007:5)

Umumnya, *blended learning* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dengan melakukan penggabungan dari berbagai macam cara penyampaian, model mengajar, gaya pembelajaran hingga media dengan basis teknologi yang beraneka ragam.
- 2) Merupakan sebuah perpaduan pengajaran secara langsung, mandiri dan online/daring.

- 3) Pembelajaran yang memperoleh support dari perpaduan bagus baik dari sisi penyampaian, cara mengajar hingga style pembelajaran ketika proses belajar mengajar.
- 4) Guru dan orang tua siswa berperan aktif seperti guru yang berfungsi sebagai fasilitator atau tutor, sedangkan orang tua siswa berfungsi sebagai *support system* (Husamah, 2014, n.d).

Dari penjabaran-penjabaran tadi, peneliti menarik kesimpulan bahwa ciri dari metode ini yakni blended learning adalah perpaduan antara pembelajaran langsung dengan pembelajaran online dengan presentase pembelajaran online sebesar 30 % sampai 79 %.

#### c. **Model *Blended Learning***

Ada beberapa model blended learning , diantaranya:

- 1) Model pembelajaran tatap muka dengan online & offline

Model pembelajaran tatap muka atau yang biasa dikenal sebagai fase perkenalan umumnya terjadi secara langsung di dalam ruang kelas yang sesungguhnya. Pelaksanaannya saat ini dilangsungkan dengan menyampaikan pelajaran dengan menggunakan system pembelajaran berbasis web (online) dan siswa bertugas untuk mendengarkan, menyimak dan melaksanakan petunjuk yang disampaikan oleh guru. Pelaksanaan *blended learning* biasanya berupa pembelajaran tatap muka offline pada awal pertemuan kelas dan selanjutnya untuk penyampaian materi dilakukan dengan tatap muka online.

Berdasarkan definisi yang diberikan oleh Srisakdi, hitungan presentasinya ialah 30% dari seluruh pertemuan dalam tiap semesternya. Pada proses pengembangan metode pembelajaran ini, digunakan hitungan bahwa dalam tiap semester setidaknya terdapat 5 bulan pembelajaran efektif, sehingga pelaksanaan pembelajaran tatap muka offline dapat dilaksanakan selama 2 sampai 3 minggu dan sisa waktu 4 bulan 1 minggu akan digunakan untuk pembelajaran tatap muka online dan ujian semester. Dalam kurun waktu tatap muka online, mahasiswa akan dikumpulkan dan bertemu dosen secara virtual maupun langsung sesuai dengan *schedule* yang telah ditetapkan. Adapun model pembelajaran ini bertujuan agar permasalahan mahasiswa selama pembelajaran dapat terfasilitasi.

## 2) Model Pembelajaran Dengan Memanfaatkan E-Modul

Dikembangkannya metode *blended learning* tak lepas dari dari bahan ajar yang dipakai. Adapun bahan ajar yang digunakan salah satunya yaitu e-modul atau modul elektronik di mana bahan ajar tersebut sengaja disusun agar dapat digunakan mahasiswa dalam belajar mandiri. Di dalam modul elektronik tersebut terdapat materi serta beberapa latihan yang sengaja dirancang untuk dikerjakan oleh mahasiswa guna mengetahui perkembangan belajarnya. Selain menggunakan modul elektronik, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan

menggunakan metode blended learning, mahasiswa juga menggunakan bahan ajar lainnya yang memiliki basis web.

### 3) Modul Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Audio, Visual (Teks/Gambar), Video & Multimedia

Ciri dari bahan ajar yang dikembangkan dengan berbasis web yaitu dengan memanfaatkan teknologi, seperti memanfaatkan visual, audio, video hingga multimedia. Visual, audio, video, multimedia dipakai guna memperkaya materi latihan (*drill and practice*) serta memperkuat pemahaman mahasiswa pada tiap topiknya. Dalam metode pembelajaran blended ini, materi yang disampaikan dikemas secara digital dan dapat dikunjungi melalui bahan ajar dengan basis web dengan memanfaatkan suatu penyimpanan. Pemanfaatan hal-hal di atas mulai dilakukan pada masa belajar mandiri sebagai salah satu sarana yang penting dan berharga selama pelaksanaan pembelajaran online. Pemanfaatan teknologi web sangat membantu dalam proses pembelajaran online seperti untuk menyampaikan materi secara virtual, penyimpanan file, diskusi, peninjauan dan lainnya. Harapan dari adanya model pembelajaran berbasis web mampu membuat masa belajar mandiri lebih banyak dan leluasa ketimbang pembelajaran tatap muka online dan offline.

Berdasarkan penjabaran tadi, penulis simpulkan bahwasanya model pembelajaran ini yakni blended learning ialah berupa pembelajaran tatap muka secara online, offline, menggunakan modul elektronik dan juga memanfaatkan teks, audio, video hingga multimedia. Dari tiap model juga mempunyai ketentuannya sendiri-sendiri.

**d. Langkah – Langkah *Blended Learning***

Berikut adalah beberapa langkah pada model blended learning:

- 1) Guru mengunggah materi pelajaran dan tugas-tugas di aplikasi ruang kelas
- 2) Guru menyuruh siswa untuk belajar dari materi yang sudah diunggah (langsung ataupun tidak langsung)
- 3) Guru melakukan monitoring kedatangan siswa
- 4) Guru menjabarkan materi pelajaran yang akan diraih
- 5) Guru memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa guna memperoleh informasi lainnya dan membantu pemecahan masalah yang dialami siswa
- 6) Guru memberi apresiasi terhadap hasil pekerjaan siswa
- 7) Evaluasi diberikan melalui quizizz dengan wujud kuis atau esai (Yuni Pratiwi et al.,2010).

Berikut langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran blended learning dari sintaks :

- 1) Awal pembelajaran dapat berupa offline maupun online;

- 2) Siswa ditugaskan untuk mencari informasi dari sebanyak mungkin sumber;
- 3) Output yang dihasilkan ialah berupa pemahaman, penginterpretasian dan kemampuan untuk berkomunikasi hingga membuat konstruksi pengetahuan serta mendapatkan kesimpulan dari suatu gagasan atas sumber yang ditemukan tadi baik melalui fasilitas online maupun offline.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *blended learning* pengajar mesti mendapatkan bahan ajar yang tepat dengan pemahaman peserta didik, menetapkan rancangan pembelajaran yang dibuat dengan memudahkan sistem pembelajaran *face to face*, melakukan uji coba rancangan tersebut telah terealisasi dengan baik/belum serta menyiapkan kriteria evaluasi.

**e. Komponen *Blended learning***

Dari pandangan para ahli terhadap apa itu *blended learning*, ternyata didapati 3 komponen atau aitem yang digabungkan jadi 1. Adapun komponen tersebut yaitu *online learning*, *offline learning* atau pembelajaran langsung dan belajar mandiri.

1) *Online Learning*.

Berdasarkan pendapat (Dabbagh, N., Ritland, 2005) *online learning* adalah lingkungan belajar yang terbuka dengan menimbang dan menimbang seluruh aspek pembelajaran, bisa saja memanfaatkan teknologi internet dan dengan basis website guna memberikan fasilitas belajar kepada para siswa dan membangun

knowledge yang bermakna. Pendapat lain berasal dari Carliner (1999) dalam Anderson 2001 yang mana mengatakan bahwa yang dimaksud dengan online learning ialah materi pendidikan yang ditampilkan menggunakan computer.

Dari pengertian-pengertian tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran daring ialah suatu wadah belajar yang mana memanfaatkan teknologi internet dengan basis website untuk dapat mengakses materi pelajaran yang telah diunggah oleh pengajar dan juga memberikan kesempatan untuk dapat terjadinya timbal balik langsung dari para peserta didik dengan pengajar kapanpun dan dimanapun.

*Online learning* sendiri adalah satu dari sekian komponen *blended learning* yang mana karena dilakukan secara online maka sudah tentu memanfaatkan penggunaan internet untuk sumber belajar. Pembelajaran secara online ini menggunakan teknologi internet, internet serta basis website guna mengakses atau memperoleh materi pelajaran dan berinteraksi.

## 2) Pembelajaran Tatap Muka atau Face to face learning

Pembelajaran ini merupakan suatu metode yang tetap eksis dan diterapkan hingga kini. Metode pembelajaran yang seperti ini (secara tatap muka) tergolong ke dalam model pembelajaran konvensional yang berfokus pada penyampaian materi langsung kepada peserta didik. Pembelajaran ini

memberikan kesempatan untuk guru dan siswa berkumpul dan saling memberikan interaksi dalam satu ruangan yang sama guna berjalannya proses pembelajaran. Adapun karakteristik dari *face to face learning* ini menurut Istiningsih dan Hasbullah (2015) ialah terencana, berfokus pada tempat dan interaksi sosial.

*Face to face learning* umumnya diadakan di dalam kelas yang mana memiliki type komunikasi *synchronous* serta interaksi yang aktif antar siswa, pengajar dan lainnya. Pada metode ini, pengajar memanfaatkan berbagai jenis metode dalam proses belajar mengajarnya guna menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif dan menarik. Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pengajar pada *face to face learning* ini seperti metode ceramah, pemberian tugas, tanya jawab hingga demonstrasi (Rusyan dkk, 1999:111).

Pembelajaran secara tatap muka juga tergolong ke dalam *blended learning* di mana para peserta didik berkesempatan belajar secara lebih mendalam pelajaran yang sudah disampaikan lewat *online learning* atau sebaliknya, *online learning* berfungsi memahami lebih detail isi pelajaran yang telah disampaikan pengajar lewat *face to face learning*.

### 3) Belajar Mandiri (*Individualized Learning*)

Belajar mandiri adalah bentuk lain dari model *blended learning*. Dengan belajar mandiri memberikan kesempatan bagi

peserta didik belajar sendiri dengan mengakses isi pelajaran dengan daring melalui internet . Terdapat banyak istilah yang merujuk pada istilah belajar mandiri misalnya *self direct learning*, *independent learning* hingga *autonomous learning*. Belajar mandiri sesungguhnya merupakan belajar yang didasarkan dari adanya rasa inisiatif baik dengan ataupun tanpa adanya bantuan orang lain dalam proses tersebut (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

Mandiri sebagai pembelajaran yang mampu mengubah perilaku sesungguhnya diperoleh dari adanya rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik (selaku pembelajar) dalam tempat, waktu dan lingkungan belajar yang berbeda dari sekolah. Peserta didik yang menerapkan metode ini (belajar mandiri) memiliki kebebasan belajar tanpa perlu hadir di kelas pelajaran yang diadakan oleh pengajar. Jadi, peserta didik memiliki otonomi yang tergolong luas untuk belajar. Peserta didik perlu diberikan sebuah kemandirian agar mereka memiliki tanggungjawab sendiri untuk mengatur dan memberikan rasa disiplin pada diri masing-masing guna melakukan pengembangan atas kemampuan belajarnya yang bersumber dari rasa inginnya sendiri. Sikap seperti itulah yang perlu ada dan dipunyai oleh seluruh peserta didik sebagai patokan kedewasaan orang terpelajar (Uwes Anis Chaeruman, 2007).

Dengan adanya belajar mandiri, fungsi pengajar turut mengalami perubahan yang awalnya sebagai instruktur menjadi fasilitator, perancang proses belajar, memberikan bantuan kepada peserta didik ketika mengalami kesusahan dalam proses belajar, menjadi mitra belajar pada materi tertentu di program tutorial. Tugas pengajar yang sebagai perancang proses belajar memberi keharusan bagi pengajar untuk mengubah materi ke dalam format yang disesuaikan dengan pola *individualized learning*.

Dari berbagai pengetahuan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar mandiri yaitu proses belajar yang mana peserta didik memiliki kendali atas pengambilan keputusan atas apa-apa saja yang menjadi kebutuhannya dalam belajar dan bantuan dari pengajar atau instruktur hanya sedikit. *Individualized learning* adalah salah satu komponen dari *blended learning* sebab dalam online learning terdapat fase belajar mandiri di dalamnya dan juga peserta didik mampu belajar secara mandiri lewat *online learning* dengan waktu dan tempat yang berbeda.

**f. Kelebihan *Blended Learning* dan Kekurangan *Blended Learning***

Berikut kelebihan dari *blended learning*, antara lain :

- 1) Hemat waktu, biaya dan tenaga
- 2) Lebih efektif dan efisien

- 3) Mudah diakses dan dipelajari secara mandiri
- 4) Memanfaatkan materi yang sudah ada secara online
- 5) Memungkinkan untuk diadakannya diskusi kapanpun waktunya (misalnya di luar jam tatap muka)
- 6) Update materi dapat dilakukan secara online dengan memanfaatkan internet
- 7) Memperluas jangkauan pembelajaran
- 8) Output yang dihasilkan lebih maksimal, mampu meningkatkan rasa tertarik para peserta didik untuk belajar, dll.

Berikut beberapa kekurangan dari *blended learning*, antara lain:

- 1) Sukar dijalankan bila terdapat kendala baik dari sarana maupun prasarananya
- 2) Tidak semua peserta didik mempunyai fasilitas guna menunjang metode pembelajaran ini
- 3) Tidak meratanya akses internet untuk melaksanakan metode pembelajaran ini (Kholiqul Amin, 2017).

Peneliti menarik kesimpulan bahwa setiap sesuatu memiliki plus minusnya sendiri-sendiri, begitu pula dengan *blended learning* ini. Kelebihan yang dibawa oleh *blended learning* di antaranya yaitu hemat waktu, biaya, tenaga, lebih efektif dan efisien, sedangkan kekurangannya yakni akses internet dan kepemilikan fasilitas penunjang pembelajaran yang tidak merata.

## 2. Aplikasi *Quizizz*

### a. Pengertian *Quizizz*

*Quizizz* adalah aps games berbasis instruktif yang menyuguhkan latihan games multi pemain dan dapat membuat jalannya wadah belajar menjadi lebih pintar dan mengasyikkan. Dengan pembuatan media interaktif berbasis *quizizz* dapat memudahkan pengajar dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik tertarik dan bersemangat untuk belajar. Jadi, penggunaan aps *quizizz* ini sangat sesuai jika digunakan di Sekolah Dasar sebab di dalam aps tersebut menyajikan gambar, video pembelajaran hingga game yang pastinya mampu membuat peserta didik lebih berkonsentrasi untuk meraih peringkat atas quiz tersebut (Tony, 2020).

Game ini merupakan aps pendidikan dengan basis permainan yang akan memnyuguhkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas dan membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan mengasyikkan (Purba, 2019). Selain itu, mampu meningkatkan rasa kompetisi dari para peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar di akhir. Aps ini membantu peserta didik guna meningkatkan perolehan skor dari tiap kuis yang ada, bagaimana usaha belajar, motivasi belajar, peran kegiatan dan prestasi peserta didik, sehingga peserta didik mengalami peningkatan kemampuan

kognitifnya sesuai dengan penelitian yang diadakan (Basuki dan Hidayati, 2019).

Dengan adanya aplikasi *quizizz* ini sebagai aplikasi pembelajaran yang berbasis permainan yang dapat diselipkan media pembelajaran di dalamnya dan mampu menciptakan kegiatan multi permainan di dalam dalam ruang tersebut yang dapat berperan sebagai ruang kelas maupun PR. Akan lebih menarik jika secara tatap muka di dalam ruang kelas yang berfungsi sebagai tempat latihan didesain menjadi lebih interaktif, mengasyikkan dan menyenangkan bagi peserta didik, membuat peserta didik memiliki rasa kompetisi terhadap sesamanya sehingga mampu menumbuhkan rasa motivasi belajar pada diri tiap peserta didik dan mampu menmbawa hasil yang lebih baik.

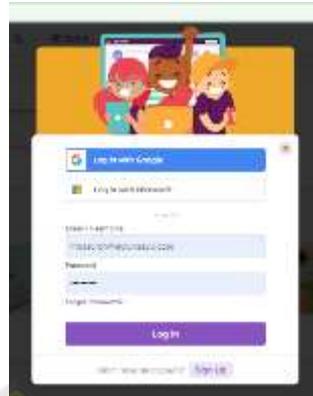
**b. Cara Memulai Akses *Quizizz***

- 1) Mengunjungi situs [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)



**Gambar 2.1 Tampilan Awal**

2) Klik tulisan *login*



**Gambar 2.2 Saat Login**

3) Klik “*Teacher*”



**Gambar 2.3 Memilih Sebagai Guru**

4) Ketikkan identitas diri (username, email, password)



**Gambar 2.4 Memasukan Identitas Diri**

5) Akun quizizz telah siap dipakai guna pembuatan dan pengerjaan soal

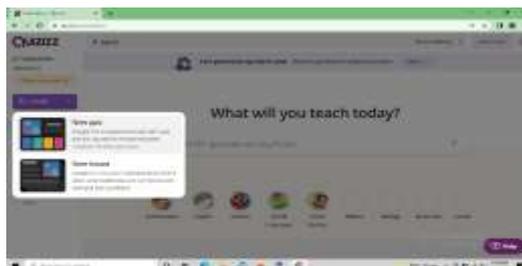


**Gambar 2.5 Langkah Awal Membuat Soal**

Tersedia beberapa macam menu yang digunakan oleh user, seperti:

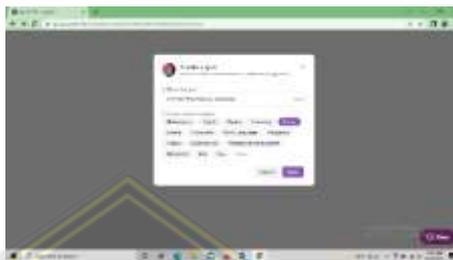
- 1) *Creat New Quiz* atau pembuatan kuis baru.
- 2) *Find quiz* atau menemukan kuis.
- 3) *My question* atau berisi kuis yang sudah dibuat.
- 4) *Reports* atau laporan hasil kuis yang sudah dikerjakan.
- 5) *Classes* atau pembagian kelas (membagi peserta didik ke suatu kelas).
- 6) *Collections* atau koleksi kuis.
- 7) *Memes* atau gambar-gambar lucu sebagai pembangkit semangat.
- 8) *Profile* atau menu yang berisi data diri (nama, foto, akun sosmed).
- 9) *Settings* atau pengaturan yang berkaitan dengan akun (email, username, password, item hapus akun).
- 10) *Log out* atau pilihan untuk keluar dari aps.

Berikut langkah pembuatan kuis pada aplikasi quizizz :



**Gambar 2.6 Saat Membuat Soal**

- 1) Klik *create new quiz* kemudian pilih *new quiz/new lesson*.
- 2) Lalu pilih quiz yang kemudian akan membawa kita pada tampilan baru yang mengharuskan kita memasukkan nama kuis dan pilihan mata pelajaran, contoh: Pelajaran biologi.



**Gambar 2.7 Gambar Saat Memilih Pelajaran**

- 3) Setelah selesai mengisi, akan muncul pilihan variasi bentuk soal misalnya pilgan, pilhan, kotak centang, terbuka berakhir atau isi bagian yang kosong. Pilih salah satu bentuk sesuai soal yang akan dibuat.



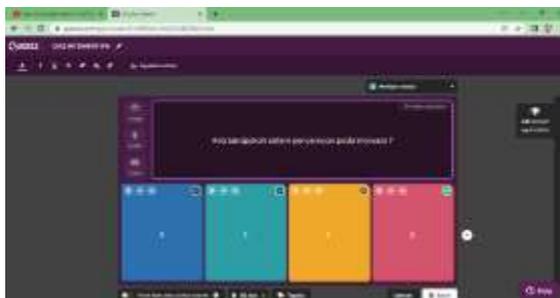
**Gambar 2.8 Memilih Jenis Soal**

- 4) Masukkan pertanyaan atau kuis pada kolom “Write Question Here” yang telah disediakan dan tentukan opsi jawaban yang diinginkan.



**Gambar 2.9. Membuat Soal**

- 5) Tandai dengan tanda centang pada jawaban benar.



**Gambar 2.10 Memberi Tanda Centang pada Jawaban yang Benar**

- 6) Tentukan durasi waktu pengerjaan pada tiap kuis.
- 7) Pilih simpan.
- 8) Bila kuis telah selesai dibuat, klik “*Finish Quiz*”.
- 9) Akan hadir tampilan *detail quiz*, maka atur untuk kelas berapa kuis tersebut dibuat dan kemudian pilih *save*.
- 10) Tampilan berikutnya menampilkan pilihan untuk kuis dijadikan PR atau digunakan langsung. Apabila kuis hendak dijadikan tugas/PR, maka pilih “*Homework*”, sedangkan jika ingin digunakan atau dikerjakan langsung maka pilih “*Play Live*”.
- 11) Atur waktu pengerjaan dan klik “*Procced*”.
- 12) Setelah itu akan muncul kode yang akan dipakai masuk dan mengerjakan kuis tersebut.
- 13) Buka link <https://quizizz.com/admin/>
- 14) Selesai.

**c. Proses Pembuatan Presentasi Interaktif Dengan Memanfaatkan Quizizz**

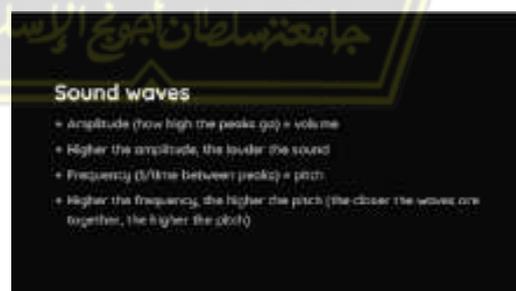
Berikut hal yang perlu disiapkan dan dilakukan untuk membuat presentasi interaktif di aplikasi quizizz :

- 1) Pergi ke laman <https://quizizz.com/>
- 2) *Sign up* atau mendaftar untuk kalian yang belum memiliki akun *quizizz* dan pilih *log in* atau masuk bagi kalian yang sudah memiliki akun *quizizz*.
- 3) Pilih “buat” atau “*create*” pada tampilan laman kerja.
- 4) Masukkan judul atau nama topic untuk presentasi yang akan dibuat.
- 5) Pada proses pembuatan presentasi, pilih opsi yakni slide, konten web, media, pertanyaan interaktif. Berikut tampilannya :



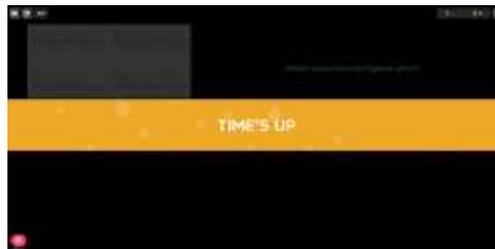
**Gambar 2.11 Membuat Judul Presentasi**

- 6) Berikut contoh gambar yang memperlihatkan tampilan presentasi interaktif pada *quizizz*.



**Gambar 2.12 Contoh Presentasi**

- 7) Pemberian pertanyaan di tengah-tengah presentasi dapat meningkatkan awareness dan fokus peserta didik pada materi pembelajaran yang tengah diberikan.



**Gambar 2.13 Pertanyaan di Sela-Sela Presentasi**

- 8) Berikut tampilan kuis yang dikeluarkan di tengah penampilan presentasi.



**Gambar 2.14 Tampilan Pertanyaan**

**d. Cara Mempublikasikan Soal**

Setelah selesai membuat soal, maka langkah selanjutnya yaitu memublikasikan atau memberi soal ke peserta didik agar dikerjakan. Inilah langkah-langkah yang wajib dikerjakan pengajar untuk menguji peserta didik dalam jaringan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.

- 1) Di bagian soal pilih live game untuk memberi soal secara live kepada peserta didik. Opsi homework game dipilih untuk penyelesaian soal yang tidak langsung, sehingga tugas dapat diakses dan dikerjakan walaupun di luar jam pelajaran sekolah dan untuk tidak lupa mengatur waktu pengerjaan.

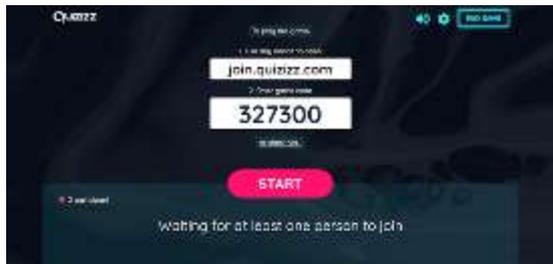
2) Silahkan melakukan *setting* seperti contoh ini :



**Gambar 2.15 Pengaturan**

Ket:

- a) Hijau = soal acak (buat warna hijau)
  - b) Hijau = jawaban diacak (buat warna hijau)
  - c) Hijau = bila pengerjaan kuis telah selesai maka akan diperlihatkan jawabanyang tepat (buat warna hijau)
  - d) Hitam
  - e) Hitam
  - f) Hijau
  - g) Hijau
  - h) Hijau
- 3) Jika dirasa sudah, klik “proced”, maka kuis siap dipublikasikan kepada peserta didik. Minta kepada peserta didik untuk menyetikkan [join.Quizizz.com](https://join.quizizz.com) pada browser perangkat yang mereka gunakan.

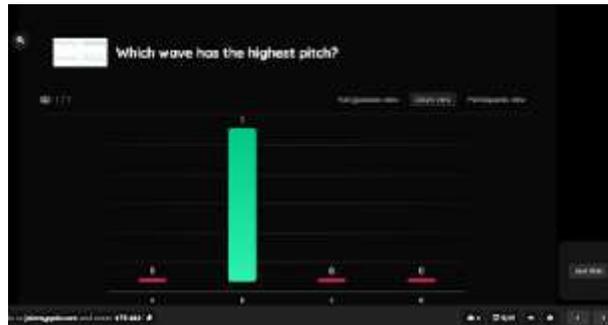


Gambar 2.16 Kode *Join Quizizz*

e. Kelebihan *Quizizz*

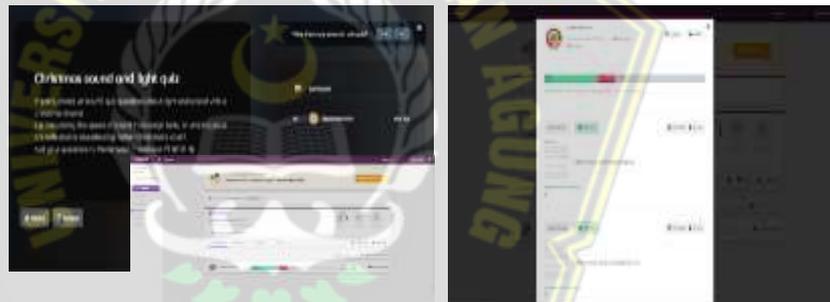
*Quizizz* memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Untuk pengajar mampu mempermudah dalam proses pembuatan kuis.
- 2) Setiap kuis yang dikerjakan akan langsung ditampilkan skor yang diperoleh peserta didik dari pengerjaan kuis tersebut, setelah itu akan dimunculkan peringkat sementara.
- 3) Bila peserta didik salah dalam menjawab kuis, secara langsung akan dimunculkan jawaban yang tepat sebagai bentuk perbaikan.
- 4) Pada sesi akhir kuis akan dimunculkan review guna mengetahui kembali jawaban yang telah diberikan.
- 5) Kuis yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik berbeda sebab otomatis diacak oleh system.
- 6) Bagi peserta didik yang melewati pertanyaan pada kuis yang diberikan akan dengan mudah diketahui oleh pengajar dari menu *chart view* pada layar.



**Gambar 2.17 Fitur Chat View**

- 7) Fitur unik yang dimiliki oleh Quizizz yakni fitur yang memungkinkan pengajar mengetahui perkembangan belajar peserta didiknya melalui kuis yang telah diberikan sebagai suatu *direct feedback*.



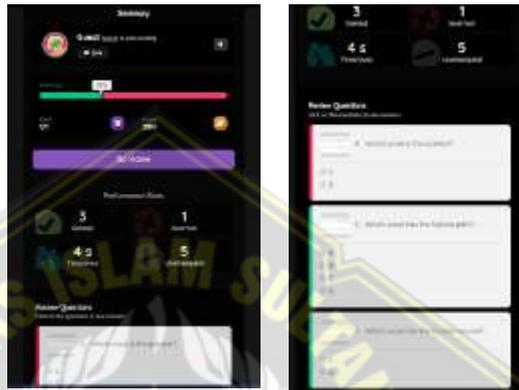
**Gambar 2.18 Fitur Progres Siswa**

- 8) Untuk peserta didik mampu memberikan hasil kuis yang telah dikerjakan apakah benar atau salah, selain itu di akhir sesi akan diperoleh rangkuman jawaban yang dipilih oleh peserta didik beserta kunci jawaban yang benar.



**Gambar 2.19 Meriview Pertanyaan-Pertanyaan**

- 9) Dengan hal tersebut mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dengan memanfaatkan fitur overview. Preview yang disediakan juga dapat diunduh meskipun waktu online atau pengerjaan telah selesai.



**Gambar 2.20 Mendownload Hasil**

Dari penjabaran di atas, dapat kita pahami bahwa terdapat banyak kelebihan dari aplikasi quizizz sebagai platform presentasi interaktif.

**f. Kekurangan Quizizz**

*Quizizz* juga memiliki kekurangan diantaranya:

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu mengalami masalah
- 2) Di tengah pengerjaan kuis peserta didik dapat mengakses halaman/tab lainnya yang mana berarti peserta didik berkesempatan untuk mencari jawaban dari halaman/tab lain maupun aplikasi yang lain.
- 3) Karena poin yang diterima peserta didik selama pengerjaan kuis juga dipengaruhi oleh kecepatan waktu, maka terdapat

kemungkinan penurunan peringkat yang disebabkan oleh kurang baiknya manajemen waktu saat mengerjakan.

- 4) Apabila peserta didik bergabung tidak sesuai jadwal yang diatur maka akan membawa masalah tersendiri.
- 5) Pemanfaatan *Quizziz* dalam media pembelajaran interaktif materi organ pencernaan pada manusia.

Media pembelajaran memang perlu untuk dikembangkan dan dimanfaatkan sebaik mungkin agar senantiasa mengalami perbaikan dan penyempurnaan. Pengembangan terhadap media pembelajaran dibutuhkan guna mewujudkan pendidikan yang penuh dengan kemajuan.

### **3. Media Pembelajaran Interaktif**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” merupakan bahasa latin yang awalnya adalah *medium*, memiliki arti perantara/pengantar. Istilah tersebut menjuru kepada apa-apa yang membawa informasi antara pengirim & penerima penerima (Smaldino et al., 2008). Menurut Supriatna (2007) dalam penyampaian materi pembelajaran pengajar umumnya memanfaatkan instrument bantu ajar yang dapat berwujud visual, model, alat bantu lainnya yang mampu memberikan pengalaman nyata, meningkatkan motivasi belajar serta membantu pemahaman peserta didik atau yang sering kita kenal dengan alat bantu visual.

Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses komunikasi yang terjadi antara peserta didik, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tak dapat terjadi tanpa adanya media. Pesan yang akan disampaikan sendiri adalah isi pelajaran yang sudah diatur dalam kurikulum kemudian dituangkan oleh pengajar ke dalam bentuk simbol komunikasi, symbol verbal ataupun nonverbal (Supriatna, 2007).

Media pembelajaran adalah wadah penyampaian materi belajar. Perancangan media pembelajaran yang baik akan membantu pemahaman pelajaran pada peserta didik. Media memiliki banyak peran seperti sebagai alat peraga, pembawa informasi pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran, banyak pula kelebihan dan kekurangan dari tiap-tiap jenis tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran memerlukan adanya suatu perencanaan. Sehingga perlu perencanaan yang matang dalam pemanfaatannya media dalam belajar (Muhson, 2010).

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat diatas bawah media pembelajaran adalah sebuah wadah yang digunakan saat pembelajaran guna memberi kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar dan untuk memancing pemikiran siswa supaya lebihinteraktif selama kelas.

#### **b. Manfaat/Kegunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat atau kegunaan seperti untuk melancarkan interaksi yang terjalin oleh pengajar dengan para

siswa., dengan demikian jalannya proses belajar mengajar dapat lebih baik (Muhson, 2010). Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Mengkonkritkan materi.
- 2) Menghilangkan batasan (baik ruang maupun waktu).
- 3) Membantu segala keterbatasan yang dimiliki manusia.
- 4) Mampu menyuguhkan obyek materi yang langka kepada peserta didik.
- 5) Mampu meninggalkan kesan mendalam pada peserta didik.

Sementara itu, menurut (Nurseto, 2012) terdapat manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran seperti:

- 1) Membuat siswa berpikir secara sama atau jadi memiliki persepsi yang sama satu sama lain.
- 2) Mengkonkretkan keabstrakan suatu konsep.
- 3) Mampu menyuguhkan objek berbahaya kepada peserta didik.
- 4) Mampu menyuguhkan obyek yang ukurannya sangat besar/kecil.
- 5) Mampu mempertontonkan gerakan-gerakan yang sangat cepat/lambat.

Berdasarkan perannya yakni menjadi instrument pembantu proses belajar mengajar, ia mempunyai beberapa manfaat, seperti:

- 1) Proses belajar mengajar jadi lebih menarik, jadi mampu menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.

- 2) Makna dari bahan ajar jadi jauh lebih dalam, sehingga mampu lebih diserap dan dipahami oleh peserta didik.
- 3) Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik, tidak mudah bosan dan untuk pengajar jadi lebih menghemat energy (Shofwan, 2009).

Berdasar penjelasan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki manfaatan yang sangatlah penting untuk menambah kulaitas output belajar peserta didik, proses pembelajaran jadi makin efisien, memudahkan pengajar ketika menerangkan isi pelajran serta tentunya lebih efisien waktu.

### **c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat 6 kategori dasar media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar menurut (Smaldino et al., 2008) antara lain :

#### 1) Teks

Krakter alfanumerik yang memungkinkan untuk ditayangkan dalam bentuk apapun, misalnya buku, white/black board, poster, computer dan lain-lain.

#### 2) Audio

Apapun yang dapat didengar oleh panca indera (suara manusia, music, suara mekanis, berisik atau lainnya).

#### 3) Visual

Diagram yang terdapat pada poster, gambar, foto, video.

4) Perekrayasa

Benda-benda yang memiliki sifat 3 dimensi dan mampu untuk disentuh/dipegang oleh peserta didik.

5) Orang

Dapat berupa pengajar, peserta didik maupun orang lain seperti ahli bidang studi.

Sementara itu, ada enam jenis dasar media pembelajaran menurut (Magdalena et al., 2021) antara lain: “Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur)”. Menurut (Hujair, 2019) ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi berhasil suatu proses belajar mengajar meliputi media audio visual move, media audio visual diam, media audio visual semi move, media visual move, media visual diam, media demi move, media audio serta media cetak.

Berangkat dari penjabaran tersebut, peneliti menarik garis besar bahwasanya yang dimaksud dengan media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media audio, visual dan audio visual. Untuk menunjang keberhasilan pengajar harus dapat memiliki media yang tepat, penggunaan media pada proses pembelajaran harus sangat diperhatikan. Berikut beberapa kriteria dalam penentuan bahan guna mendapatkan hasil yang lebih baik yakni :

- 1) Menarik bagi peserta didik
- 2) Memotivasi peserta didik
- 3) Relevan dengan usia peserta didik (Johana, 2007).

#### **d. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah bentuk dari media pembelajaran yang digunakan dan mampu menciptakan ikatan antara penggunanya dengan media yang digunakan dengan cara saling memberikan dampak dan saling memberikan aksi-reaksi antar sesama dalam penyampaian materi pelajaran.

Istilah lain dari media pembelajaran interaktif yaitu perantara dalam penyampaian materi pelajaran dari pengajar kepada peserta didik dan menimbulkan interaksi daripadanya dan saling bertukar aksi-reaksi (Kirschner and Karpinski, 2010).

Dari pengertian tersebut, peneliti berkesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah alat atau instrument yang dipakai untuk memperjelas materi yang dianggap tabu yang digunakan oleh pengajar kepada peserta didiknya dan juga merupakan hasil dari aksi-reaksi yang terjalin.

#### **e. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif**

Naskah media presentasi menurut (Daryanto, 2010) setidaknya memuat hal-hal berikut, antara lain :

- 1) Pemilihan font yang tepat yakni mampu dibaca dengan baik misalnya *arial, tahoma, verdana*.
- 2) Pemilihan ukuran font sesuai standar, seperti judul ukuran 32, sub judul ukuran 28, isi teks ukuran 17 hingga 20 dan ukuran 18 apabila penonton berjumlah sekitar 50 orang.
- 3) Pemilihan isi materi yakni tidak melebihi 18 baris teks per slide.

- 4) Pemilihan warna font yang baik yakni dengan tidak menggabungkan 3 atau lebih warna dalam satu slide.
- 5) Pemilihan warna slide yang kontras sebab visual merupakan bagian dari multimedia interaktif tutorial, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut (Rusman,2015), pada fase produksi, multimedia interaktif tutorial yang dimodifikasi dari pembelajaran dengan basis kompyuter tersusun dari :

- 1) Pendahuluan

- a) Judul Program atau *title pages*

Tampilan judul program merupakan bagian awal dari program tutorial tak lupa pula bentuk lucu lainnya yang menarik perhatian peserta didik. Bagian ini adalah yang terpenting guna menjalankan seluruh materi pembelajaran yang akan ditayangkan.

- b) Petunjuk Penggunaan atau *usage instructions*

Bagian ini menampilkan petunjuk penggunaan multimedia interaktif tutorial yang dapat memudahkan pengguna maupun *user* dalam menggunakannya.

- c) Sajian Tujuan atau *presentation of objective*

Tujuan pembelajaran disusun berdasar SK dan KD yang akan dipakai dan indicator yang hendak diraih. Jadi, tampilan ini setidaknya akan memuat tentang indicator.

d) Pengawasan Dini Terhadap Peserta Didik atau *early control of the student*

Pengawasan jalannya kegiatan pembelajaran yang dialami peserta didik dilakukan dengan cara membuat menu pembelajaran sebab bahan ajar dapat dipecah menjadi beberapa topic.

2) Penyajian Informasi.

Dalam penyajian program tutorial harus dipersiapkan dan dipastikan, antara lain :

a) Metode Penyajiannya

Penyajian dapat dilakukan dalam bentuk teks, grafik, suara, video, animasi ataupun gabungan dari seluruh bentuk tersebut.

(1) Pastikan bahwa pemilihan warna yang digunakan saat menyajikan materi mampu menarik perhatian dan diterima oleh peserta dengan baik.

(2) Penataan letak dan panjang pendeknya teks

Hal ini harus dipastikan agar tercipta korelasi yang baik antara teks materi yang disajikan dengan kapasitas fungsi monitor dalam menampilkan hasilnya.

(3) Mampu Membuat Peserta Didik Fokus

Membuat peserta didik fokus pada materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan

gambar, audion, animasi, video dan pemilihan warna yang disukai oleh peserta didik.

(4) Jenis Informasi

Informasi terjadi dalam bentuk verbal, tutorial atau lainnya.

3) Pertanyaan atau Evaluasi

Pertanyaan di sini digunakan untuk membuat peserta didik lebih memusatkan perhatiannya pada materi pelajaran yang tengah disampaikan oleh pengajar dan untuk mengukur capaian tujuan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan multimedia interaktif tutorial. Pertanyaan dapat diberikan dalam berbagai bentuk, salah satunya yaitu pilihan ganda di mana peserta didik cukup menjawab pertanyaan yang ada dengan menekan pada jawaban yang dirasa benar.

4) Penilaian

Penilaian merupakan fase mengevaluasi respon agar peserta didik mendapatkan umpan balik atas apa yang telah dikerjakan. Penilaian dilakukan dalam bentuk benar atau salah dengan tujuan untuk menilai tingkat fokus peserta didik terhadap materi yang telah diterima dan membuat pengajar mampu mengambil tindakan berupa lanjut atau tidaknya suatu topic pembahasan.

5) Mempersiapkan Umpan Balik atau *feed back*

Feed back adalah reaksi program atas respon yang peserta didik telah berikan. Feed back sendiri memiliki banyak bentuk seperti pesan teks, ilustrasi dan lainnya. Feed back memiliki fungsi untuk memberikan informasi kepada peserta didik atas respon yang telah mereka berikan baik itu benar maupun salah. Desainnya pun harus memiliki prescription yang mampu memberikan gambaran desain yang baik, sehingga media yang tengah dikembangkan dapat dibilang layak atau mumpuni.

**f. Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning***

Penggunaan *quizziz* berpengaruh positif untuk pengajar dan peserta didik. Guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan materi pelajaran, mengkoordinir peserta didik di kelas dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan menggunakan aplikasi *quizziz* ini. Bagi peserta didik, *quizziz* dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik sebab memiliki berbagai fitur yang memotivasi peserta didik, menyuguhkan suasana berbeda dan memudahkan pemahaman materi (Mulyati dan Evendi, 2020). Dengan melibatkan unsur games ke dalam kegiatan belajar mengajar yang mana peserta didik dapat mengambil peran di dalamnya dan berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Perkemabngan tersebut sangat tergantung pada sejauh mana keterlibat peserta didik. Peserta didik yang lebih aktif diharapkan dapat memperoleh hasil yang lebih baik (Khausani et al, 2020).

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang memadukan tulisan, graphic, video, animasi dan audion guna mengirimkan suatu pesan. Media pembelajran interaktif merupakan integrasi dari media digital termasuk perpaduan antara e-text, grapich, gerakan, image dan sound dalam ranah digital yang sudah memiliki struktur dan mampu membuat orang saling terhubung dan berkomunikasi dengan memanfaatkan data guna mencapai tujuan yang sesuai (Arindiono & Ramadhani,2013).

Proses belajar mengajar jadi lebih menyenangkan apabila menggunakan media belajar online yang interakatif serta menambah siswa ketika pembelajaran. Apalagi dimasa semi pandemi ini sangat afektif jika menggunakan media yang interaktif misalnya memanfaatkan media belajar yang memiliki quis mengasyikkan di dialamnya. Aps Quizizz merupakan salah satu aps pemanfatan media pembelajaran dan evaluasi pada pembelajaran online yang mudah dijangkau pengajar dan juga peserta didik pada bagian pengukuran tingkat fokus pada peserta didik ketika pelajaran daring terlebih pada pelajaran IPA SD.

*Quizizz* merupakan media interaktif yang menyenangkan. Karena dengan melalui *quizizz* ini siswa merasa ditantang dan ada skor yang diperoleh dari kecepatan beserta ketepatan dalam menjawab soal. *Quizizz* dapat dimainkan secara di dalam kelas (*live*) maupun di buat PR (*homeword*). Tampilan dari media pembelajaran *quizizz*.

menjadikan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Siswa belajar seperti bermain sehingga siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran.

Media interaktif *quizizz* memiliki indikator di antaranya: 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu *quizizz* dipakai pengajar sebagai jalan tengah media pelajaran yang maksimal guna tercapainya tujuan pembelajaran. 2) Ketepatan guna memaksimalkan materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip maupun generalisasi, yaitu: media wajib bersesuaian dengan materi pembelajaran baik itu berupa gambar, bagan atau teks. Dan media wajib berjalan seiringan dengan kesesuaian tugas pelajaran maupun psikis peserta didik. 3) Kepraktisan, keluwesan serta ketahanan dalam penggunaannya, yaitu bahwa media harus praktis, mudah diperoleh maupun dibuat sendiri. 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya yaitu guru harus terampil dalam menggunakan media *quizizz*.

Pembelajaran dengan basis *blended learning* memiliki tujuan antara lain memberikan fasilitas bagi terwujudnya kegiatan belajar dengan memberikan banyak sumber belajar yang juga tetap memperhatikan karakteristik peserta didik ketika belajar (Wasis,2011). Pembelajaran dengan model ini adalah satu dari sekian opsi yang baik dilakukan untuk menaikkan efektivitas, efisiensi dan nilai keindahan dalam berinteraksi antara pengajar dan peserta didik dan lainnya dalam sebuah lingkungan belajar yang bervariasi. Adapun

keuntungan dari penerapan model pembelajaran ini yaitu meningkatkan daya tarik pembelajaran yang pastinya akan membuat peserta didik merasa senang dan juga tertantang pada waktu yang bersamaan ketika mengikuti proses kelas. Menurut (Hamzah,2008), orang yang merasa senang terhadap suatu hal akan merasa termotivasi untuk terus melakukan hal tersebut, sehingga dengan demikian peserta didik yang kurang aktif akan berubah menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Dewasa ini, pelaksanaan *blended learning* dilaksanakan dengan mengkombinasikan antara pembelajaran secara langsung, teknologi cetak, suara, gambar dan suara, computer serta m-learning. Berikut unsur yang terdapat dalam suatu *blended learning* antara lain langsung/tatap muka, belajar mandiri, aps, tutorial, kerjasama, evaluasi .

1) Langsung/tatap muka

Pembelajaran secara langsung adalah suatu model/metode yang paling sering digunakan dan masih digunakan hingga saat ini. Model ini sudah diterapkan sejak lama, tepatnya sebelum dikenal teknologi cetak, suara dan gambar, hingga computer. Di sini pengajar berperan menjadi sumber belajar yang utama.

2) Belajar Mandiri

pembelajaran dengan basis *blended learning* memiliki sumber belajar yang beragam dan perlu dikunjungi oleh para

siswa sebab terdapat di seluruh perpustakaan se-dunia, sehingga tidak hanya berpatok dan terbatas pada sumber belajar yang diberikan oleh pengajar saja.

3) Aps/Aplikasi

Pengaplikasian atau penerapan pada pembelajaran model ini dapat ditempuh dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah di mana peserta didik aktif dalam memberikan definisi atas suatu permasalahan, mencari solusi yang berbeda dan melacak konsep, prinsip serta prosedur yang diperlukan guna menyelesaikan permasalahan tadi.

4) Tutorial

Di sini, siswa akan lebih interaktif saat menyampaikan permasalahan belajar yang dialami dan tugas pengajar yakni sebagai tutor. Walaupun aps ini fungsi untuk menambah keikutsertaan siswa dalam belajar, peran pengajar tetap ada dan diperlukan.

5) Kerja sama

Keterampilan kolaboratif wajib menjadi hal penting dari pembelajaran dengan basis blended learning. Ini jelas berbeda dari face to face learning di mana semua siswa berada pada 1 kelas bersama untuk belajar dan berada di bawah pengawasan seorang pengajar. Dalam model pembelajaran ini, siswa belajar sendiri dan berkolaborasi.

#### 6) Evaluasi

Tak dapat dipungkiri bahwa penilaian pembelajaran melalui blended learning memiliki perbedaan dengan face to face learning. Penilaian harus berdasar dari proses dan hasil yang dapat dicapai dengan menilai kinerja belajar peserta didik berdasar pada portofolio. Demikian pula, penilaian harus mencakup penilaian diri oleh peserta didik, peserta didik lainnya maupun institusi.

Dapat disimpulkan dengan adanya media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* membawa dampak yang baik serta solusi yang tepat di masa saat ini. Dengan tujuan meningkatkan semangat siswa ketika pembelajaran serta menjadikan pembelajaran aktif dan efisien.

#### 4. Prestasi Belajar Kognitif

##### a. Pengertian Prestasi Belajar Kognitif

Prestasi dalam belajar merupakan output dari rangkaian proses belajar yakni seberapa baik seorang siswa mampu menangkap dan paham akan materi yang telah diberikan dan kemudian diikuti rasa kepuasan karena telah mengerjakan sesuatu dengan baik bahkan maksimal. Artinya, prestasi belajar hanya dapat diperoleh apabila sudah dijalani proses penilaian atas hasil belajar peserta didik (Sia Tjundjing, 2001).



**Bagan 2.1 Taksonomi Kognitif Bloom**

**Sumber: Atherton (2013)**

Perbaikan bidang kognitif Bloom berfungsi untuk mengakomodasi pembentukan kata benda saat ini menjadi kata kerja. (Huitt,2011) mengatakan bahwa “Keempat level tersebut sama dengan hierarki Bloom yang asli”. Menurut (Anderson,2001), perbaikan bidang kognitif adalah memori, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan desain. Berikut gambaran perubahan tersebut :



**Bagan 2.2 Perbaikan Kompetensi Kognitif**

**Sumber: Atherton (2013)**

#### **b. Indikator Prestasi Belajar Kognitif**

Kunci terpenting untuk mendapatkan metric dan data tentang hasil belajar peserta didik adalah mengetahui perincian metric terkait dengan jenis kinerja yang diukur. Klasifikasi tujuan pendidikan indicator hasil belajar oleh Benjamin S.Bloom yakni membedakan

fungsi pendidikan ke dala tiga lingkup yakni kognitif, afektif serta prokomotorik. (Burhan Nurgianto, 1988).

**Tabel 2.2 Indikator Prestasi Belajar Kognitif**

No	Jenis Prestasi	Indikator Prestasi Belajar
1	Ranah Kognitif a. Pengamatan  b. Ingatan, Pengetahuan ( <i>knowledge</i> ) c. Pemahaman ( <i>Comprehension</i> ) d. Penerapan ( <i>Application</i> ) e. Analisis ( <i>Analysis</i> )  f. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	1.1 Dapat menunjukkan 1.2 Dapat mebandingkan 1.3 Dapat menghubungkan 2.1 Dapat menyebutkan 2.2 Dapat menunjukkan kembali  3.1 Dapat menjelaskan 3.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 4.1 Dapat memberikan contoh 4.2 Dapat menggunakan secara tepat 5.1 Dapat menguraikan 5.2 Dapat mengklasifisikan memilih 6.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 6.2 Dapat menyimpulkan 6.3 Dapat mengeneralisasikan (membuat prinsip umum)

Dapat disimpulkan bahwa dari indikator kognitif diantaranya dapat menyebutkan, dapat menunjukkan ulang, meberi penjelasan, mendefinisikan menggunakan bahsa sendiri, memberi contoh, dapar menerpakannya secara bijak, menguraikan, mengklasifisikan

memilih, mengaitkan materi hingga menjadi suatu hal yang baru, membuat kesimpulan dan mengeneralisaiskan (membuat prinsip umum).

## **5. Pembelajaran IPA di SD Pada Kurikulum 2013**

### **a. Hakikat Pembelajaran IPA Pada Kurikulum 2013**

Dalam K-13, proses pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik berdasarkan fakta, data maupun fenomena yang mampu dijabarkan dengan logika atau argument tertentu yaitu pembelajaran logis. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis dan akurat ketika melakukan identifikasi, memahami, mencari jalan keluar/pemecahan masalah dan menerapkan materi yang telah dipelajari pada masalah. Pendekatan ini sebenarnya merupakan pendekatan yang melandasi pembelajaran saintifik. Terdapat 5 kegiatan dalam pendekatan ini yaitu observasi, bertanya, eksperimen, diskusi dan komunikasi. Hal tersebut adalah keterampilan dasar dalam pelajaran sains. Dalam hal ini, penerapannya memberikan acuan untuk menerapkan konten pembelajaran yang lainnya pada K-13. Permasalahannya, tidak seluruh seklah menerapkan pendekatan ini dengan sesuai. Ilmu memiliki cirinya sendiri yang membedakannya dengan bidang lainnya. Oleh karena itu, perlu diperhatikan apakah muatan pendidikan IP dalam buku ajar K-13 telah memenuhi karakteristik IPA yang ada. Hal ini penting sebab IPA merupakan mata pelajaran pada

tes TIMSS yang diikuti oleh peserta didik SD Indonesia (Sayekti, 2019).

IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang berasal dari kejadian alam. Mata pelajaran ini disusun berdasar observasi, penyusunan dan verifikasi dalam hukum yang memiliki sifat kuantitatif dan mengikutsertakan kemampuan bernalar yang sistematis serta analisa data atas suatu gejala alam (Hisbullah dan Nuhayati Selvy, 2018). Materi system pencernaan manusia merupakan satu dari sekian banyaknya materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dipelajari pada jenjang pendidikan kelas V sekolah dasar (SD), lebih tepatnya pada buku tema 3 makanan sehat.

IPA biasa dikenal dengan pendidikan sains dan merupakan mapel yang harus ada pada kurikulum pendidikan Negara ini. Mapel ini umumnya dipandang sebagai mapel yang sukar bagi para siswa.

**b. Karakteristik IPA**

- 1) Adalah suatu kumpulan/jalinan konsep, teroti, prinsip, hukum.
- 2) Proses ilmiahnya dapat bewujud fisik maupu mental dan juga mengamati lebih dalam terkait fenomena alam beserta penerapannya.
- 3) Rasa teguh di hati, perasaan *want to know* serta keuletan untuk menguak rahasia mapel ini tak mampu membuktikan secara keseluruhan, melainkan hanya sebagian saja.
- 4) Keberanian dari IPA sejatinya bersifat subjektif.

**c. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013**

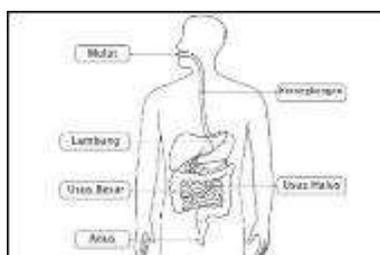
- 1) Mendapatkan rasa yakin atas kebesaran Tuhan YME dengan dasar keberadaan, indahnya dan betapa teraturnya alam yang diciptakan-Nya.
- 2) Melakukan pengembangan *knowledge* serta pemagaman atas konsep yang memiliki nilai manfaat dan bisa digunakan sehari-hari.
- 3) Menumbuhkembangkan rasa keingintahuan, sikap yang baik dan rasa sadar akan adanya korelasi antara ilmu pengetahuan alam, lingkungansekitar, tech dan juga manusia.
- 4) Melakukan pengemabangan keterampilan proses guna menyelediki lingkungan sekitar, mencari solusi sebagai pemecahan problem dan pengambilan keputusan .
- 5) menambah rasa sadar dalam turut serta menjaga, melakukanelihara dan pelestarian lingkungan.
- 6) Menaikkan rasa sadar dalam mencintai alam ciptaan Tuhan dan sebagai bekal ketika melanjutkan jenjang pendidikan lebih lanjut (Ahmad Susanto, 2015).

**d. Pengertian Sistem Pencernaan Pada Manusia**

Makanan dimakan oleh manusia melainkan diolah dan diedarkan lebih dulu ke seluruh badan baru kemudian diserap. Penyerapan makanan oleh tubuh dapat terjadi dengan syarat makanan dicerna dulu oleh sel otot usu dan organ pencernaan yang lain. System

pencernaan tersusun mulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus dan besar serta anus (Irene, 2015). Bahan ajar tentang system pencernaan manusia adalah konsep pelajaran meliputi proses system dan bagian system pencernaan beserta fungsinya, bagaimana menjaga system pencernaan manusia tetap sehat. Materi yang ada pada buku K-13 sangat terbatas, sehingga penyampaiannya lebih dari sekedar memberikan foto dan materu sesuai yang ada di buku saja. Sesuai di buku guru yang didalam terdapat kompetensi Inti (KI) makhluk hidup & proses kehidupan yaitu mendentifikasi peran organ tubuh pada manusia dan juga hewan. Sedangkan, kompetensi Dasar (KD) mengenal alat- alat pencernaan pada manusia, mengetahui permasalahan yang dialami organ pencernaan, memahami bagaimana menjaga alat-alat pencernaan. Dengan demikian, pengajar membutuhkan sarana yang dapat memberi gambar nyata tentang jalannya pencernaan makanan pada manusia, sehingga siswa memiliki gambaran atau pemahaman langsung yang lebih baik (Susilowati, 2013).

**e. Materi Sistem Pencernaan pada Manusia**



**Gambar 2.21 Pencernaan pada Manusia**

**Sumber: Google Sistem Pencernaan Pada Manusia**

Semua makanan dan minuman yang kira makan pertama kali akan dicerna dan sebagian diserap oleh tubuh, sisanya akan dikeluarkan. Proses ini jelas melibatkan banyak organ pencernaan pada manusia mulai dari mulut ke usus besar. System pencernaan tersusun mulai mulut, kerongkongan, lambung, usus halus dan besar hingga anus. Kelenjar pada pencernaan sendiri antara lain air liur , pancreas, hati dan empedu. Tiap-tiap organ tersebut mempunyai tugas dan fungsinya masing-masing.

#### 1) Mulut



**Gambar 2.22 Rongga Mulut**

**Sumber: Google Sistem Pencernaan Pada Manusia**

Mulut atau rongga mulut merupakan tempat pertama proses pencernaan terjadi yaitu masuknya makanan ke dalamnya. Pada anatomy manusia, lobang adalah tempat masuk makanan dan udara ke tubuh. Makanan masuk ke dalam mulut akan dicerna dengan cara mekanis dan itu merupakan tugas gigi atau dengan cara kimia dan merupakan tugas dari enzim amilasi (ptyline) yang memecah amilium (polisakarida) menjadi maltose (disakarida). Rongga mulut tersusun dari gigi, lidah, kelenjar ludah. Gigi bertanggungjawab mengunyah makanan yang masuk.

Gigi mengunyah, merobek, menghancurkan makanan. Jenis gigi antara lain gigi seri, gigi taring, gigi geraham depan dan gigi geraham belakang. Lidah ditutupi dengan selaput lender (mukosa). Lidah terdiri dari otot lurik .

Lidah mempunyai banyak peran misalnya menata letak makanan pada mulut, mencampurkan air liur, membanru proses penelanan dan sebagai indera yang mengenali rasa. Sedangkan kelenjar ludah memproduksi air liur. Air liur diproduksi oleh 3 kelenjar yaitu kelenjar praktis yang letaknya ada di bawah telinga, kelenjar submaksilaris yang letaknya ada di rahang bawah dan kelenjar sublingual yang letaknya ada di lidah.

Dan fungsi mulut sebagai gerbang awal masuknya makanan dan sebagai awal mulai proses pencernaan oleh gigi secara mekanik dan kimiawi oleh *enzim amylase* dimulai.

## 2) Kerongkongan.



**Gambar 2.23 Kerongkongan Manusia**

**Sumber: Google Sistem Pencernaan Pada Manusia**

Kerongkongan merupakan saluran penghubung antara mulut dengan lambung. Ia adalah jalannya bagi makanan dari

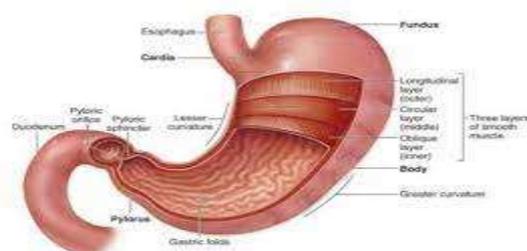
mulut menuju lambung. Makanan yang dikunyah dengan gigi melewati faring dan bergerak menuju kerongkongan.

Faring merupakan area di mana saluran mulut menuju kerongkongan terbuka atau persimpangan. Kerongkongan adalah organ yang berfungsi sebagai saluran makanan untuk mencapai lambung.

Kerongkongan bukanlah tempat untuk mencerna makanan. Ia relative lurus dan lumayan panjang, berbentuk tabung kurang lebih sepanjang 25 sentimeter dan berdiameter 2cm. Bagian dalam selalu lembab sebab cairan yang disekresikan oleh kelenjar mukosa. Tiap-tiap ujung kerongkongan ditutup dengan mengontraksikan otot-otot di atas dan bawah. Dinding kerongkongan ditutup oleh penyempitan otot yang dapat mengembang dan mengempis data makanan didorong menuju lambung. Gerakan ini biasa dikenal dengan istilah peristaltic.

Dan fungsi kerongkongan sendiri adalah sebagai jalan makanan menuju lambung yang mengalami dorongan dengan adanya gerak peristaltic (remas-remas).

### 3) Lambung

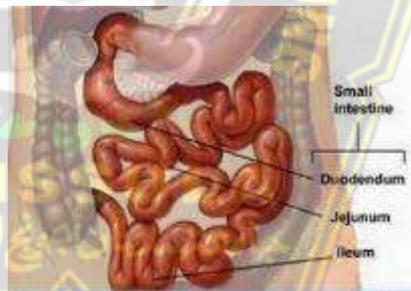


**Gambar 2.24 Lambung Manusia**

**Sumber: Google Sistem Pencernaan Pada Manusia**

Lambung adalah kantong penyimpanan makanan untuk waktu tertentu. Letaknya ada di rongga perut kiri bawah rongga dada. Lambung terdiri dari 3 bagian yaitu bagian atas atau kardiak, bagian bawah atau pylorus dan bagian tengah atau fundus. Di setiap ujung lambung ada 2 klep yaitu sfingter esophagus yang berbatasan antara kerongkongan dan bertugas untuk menjaga agar makanan tetap berada di dalam lambung dengan dua usus dua belas jari. Pada fase pencernaan protein dimulai. Lambung berperan untuk memecah makanan, setelahnya akan bercampur asam dan enzim lalu mencari protein, menyimpan makanan dan membunuh microorganism.

#### 4) Usus Halus



**Gambar 2.25 Usus Halus Manusia**

**Sumber: Google Struktur Anatomi Usus Halus dan Bagian-Bagiannya**

Panjang dari usus halus yaitu berkisar 8.25 meter dan terdiri dari 12 jari atau duodenum, usus kosong (jejunum) dan usus penyerapan (ileum). pada system pencernaan manusia , fungsi usus halus yakni tempat melakukan penyerapan atas sari nutrisi

makanan lewat proses kimia yang turut melibatkan enzim pencernaan.

Pada usus, makanan diproses kembali menggunakan enzim yang diproduksi empedu dari pancreas, dinding usus halus dan kantung empedu yang kemudian menjadi unit yang kecil dan diserap oleh pembuluh darah di usus.

Dan usus halus terbagi menjadi tiga (duodenum, jejunum, ileum) yang memiliki fungsi duodenum sebagai tempat proses kimiawi pencernaan, jejunum dan ileum sebagai wadah serap sari makanan.

5) Usus besar



**Gambar 2.26 Usus Besar Manusia**

**Sumber: Google Usus Besar Pada Manusia**

Usus besar memiliki 6 bagian yaitu sekum, kolon asendens, kolon transversum, kolon desendens, kolon sigmoid dan rectum. Usus besar bertugas menyerap air dan mineral dari sisa-sisa makanan, sehingga sisa makanan akan mengeras dan menjadi kotoran. Gerakan peristaltic mendorong kotoran atau tinja menuju rectum dan dikeluarkan lewat anus. Kelenjar pencernaan

sendiri terdiri atas pancreas, hati dan kelenjar empedu. Berikut keterangannya :

a) Pankreas

Pankreas menghasilkan enzim pencernaan (getah pancreas) juga hormone insulin dan glucagon. Letak pancreas yakni di belakang bawah lambung dengan kelenjar yang berwarna sedikit putih. Getah pancreas keluar dikarenakan hormone yang diskresikan oleh dinding usus 12 jari. Bila memasuki usus 12 jari maka sel-sel khusus dari usus tersebut akan menghasilkan hormone sekretin dan kolesistokinin ke darah.

Ketika hormone sekretin dan kolesistokinin menuju darah sampai di pancreas, otomatis akan memicu produksi dan pendedaran hormone sekretin dan kolesistokinin ke darah. Ketika hormone sekretin tiba di pancreas akan memicu pembuatan dan pengeluaran getah pancreas dan hormone kolesistokinin akan memicu kantong empedu untuk mengeluarkan bilus guna mengemulsikan lemak.

b) Hati

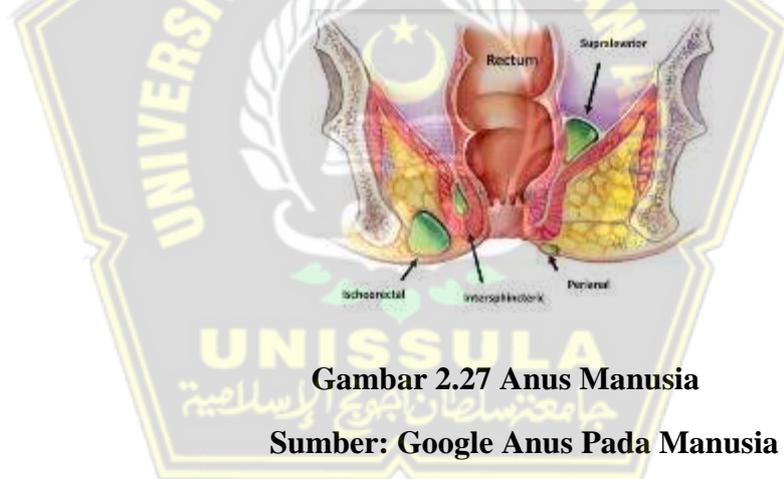
Letak hati berada di dalam rongga perut rata ke kanan dan di bawah diafragma. Hati adalah kelenjar terbesar pada tubuh manusia yang tersusun atas 2 lobus. Adapun fungsi hati antara lain :

- (1) Memproduksi empedu
- (2) Melakukan penyimpanan atas cadangan lemak, glikogen, vit A, vit 12, vit D juga albumin
- (3) Fungsi pentingnya umumnya dihubungkan dengan detoksifikasi zat-zat racun dalam pencernaan.

#### Kelenjar Empedu

Kelenjar ini memiliki peran dari kantong empedu guna melakukan penyimpanan atas empedu yang berasal dari hati dan juga untuk mengemulsi lemak.

#### 6) Anus



**Gambar 2.27 Anus Manusia**

**Sumber: Google Anus Pada Manusia**

Anus adalah lobang untuk melalukan pembuangan kotoran/feses, tempat proses BAB atau defeksi. Proses defeksii sendiri terjadi sebab adanya kontraksi otot dinding perut, otot sfingter anus, kolon dan rectum yang mengakibatkan kotoran dapat terdorong ke luar lewat anus. Anus berperan sebagai jalan pembuatan sisa-sisa makanan dan sebelum dikeluarkan kotoran akan ditampung pada bagian rectum atau ujung usus besar.

**f. Gangguan atau Penyakit yang Biasa Terjadi pada Sistem Pencernaan**

1) *Kontipasi*

*Kontipasi* atau yang biasa dikenal dengan sembelit terjadi akibat penyerapan air yang berlebihan di usus besar atas sisa-sisa makanan, sehingga kotoran atau feses menjadi padat, kering dan susah dikeluarkan.

2) *Pankreasitis*

Adalah suatu peradangan, dapat berlangsung cepat dan parah (pankreasitis akut) atau lama (pankreasitis kronis). Hal ini umumnya dikarenakan alcohol dan adanya hambatan tonjolan vateri oleh batu empedu.

3) *Diare*

Hal ini disebabkan oleh adanya infeksi bakteri/protozoa di usus besar dan menyebabkan gangguan penyerapan air di usus besar dan membuat kotoran atau feses menjadi encer.

4) *Flatus*

Masuknya gas C ke dalam saluran pencernaan yang berupa udara yang ikut masuk dan tertelan kemudian gas yang diproduksi bakteri/gas dari difusi darah yang ikut masuk ke dalam saluran pencernaan. Nitrogen dan oksigen lebih banyak di lambung dan dapat dikeluarkan melalui sendawa, tapi gas lain seperti CO<sub>2</sub>, metana dan hydrogen lebih banyak di usus besar

yang diproduksi oleh bakteri. Gangguan ini bisa saja terjadi karena beberapa faktor sebagai berikut:

- a) Diet extreme dengan konsumsi pil pelarut lemak, mengurangi porsi dan schedule makan
- b) Konsumsi alkohol
- c) Bulimia atau makan dalam jumlah yang banyak namun dimuntahkan kembali dengan sengaja dengan memanfaatkan obat pencahar
- d) Mengonsumsi makanan kalengan yang terkontaminasi bakteri *Clostridium botulium*.

5) Tukak lambung

Tukak lambung atau yang biasa dikenal dengan maag adalah keadaan peradangan atau luka di lapisan dalam perut dengan tanda mual, muntah yang dibarengi dengan nyeri.

Dinding lambung diselimuti mucus yang mengandung enzim. Bila pertahanan mucus rusak, maka enzim di dalamnya akan menggerogoti bagian kecil-kecil dari lapisan permukaan lambung dan mengakibatkan terjadinya maag atau tukak lambung. Ia membuat dinding lambung berlubang, sehingga isi lambung jatuh di rongga perut. Kebanyakan kasus maag disebabkan karena infeksi bakteri varian tertentu.

Umumnya ini terjadi karena memakan makanan perangsang lambung misalnya alkohol, cabai yang menimbulkan

rasa nyeri (kolik). Untuk produksi HCl yang berlebihan mengakibatkan adanya gesekan di dinding lambung dan usus halus, sehingga memicu nyeri atau tukak lambung. Gesekan akan semakin parah jika lambung dalam keadaan kosong yang bisa jadi dikarenakan pola makan yang tidak teratur sehingga menyebabkan pendarahan pada lambung. Gangguan lainnya ada peradangan pada lambung/*gastritis*. Apendiks juga dapat terinfeksi sehingga mengakibatkan peradangan yang dikenal dengan *apendistis*.

6) *Apendistis*

*Apendistis* adalah infeksi apendiksi atau umbai cacing yang bergerak menuju usus buntu dan besar, mengakibatkan rada pada selaput rongga perut.

7) *Xerostomia*.

*Xerostomia* tergolong penyakit yang disebabkan karena sedikitnya produksi air liur, sehingga rongga mulut mongering dan makanan yang masuk tidak dapat dicerna dengan optimal.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai landasan dalam penelitian, adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dilakukan oleh (Narasati et al., n.d.) berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh". Dari hasil

penelitian yang telah dilakukan, Dapat disimpulkan bahwa Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi Mekanika Teknik mendapatkan kelayakan ahli materi sebesar 85,88% dengan kategori sangat layak, ahli instrumen sebesar 80,62% dengan kategori layak, dan ahli bahasa sebesar 85,14% dengan kategori sangat layak. Hasil uji validitas isi ahli materi sebesar 0,823 yang termasuk kategori tinggi, validitas isi ahli instrumen sebesar 0,758 yang termasuk kategori sedang, dan validitas isi ahli bahasa sebesar 0,833 yang termasuk kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi Mekanika Teknik menggunakan aplikasi *Quizizz* sudah sangat baik dalam mewakili suatu konstruk yang diukur sehingga dapat menunjang proses evaluasi pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran Mekanika Teknik dengan efektif dan efisien. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak:

- a. Tempat penelitian, penelitian ini dilaksanakan di beberapa SMK se-DKI Jakarta, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SDN Prampelan 01 Sayung.
- b. Subjek penelitian, subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X DPIB dan KGSPX MIPA, sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah siswa kelas V SD.

- c. Muatan pembelajaran yang terdapat pada *quizizz*, pada peneliti ini *quizizz* yang dikembangkan berisi alat evaluasi materi pada muatan pelajaran mekanika teknik, sedangkan *quizizz* yang akan peneliti kembangkan adalah *quizizz* berisi video materi pada muatan pembelajaran IPA.
2. Penelitian dilakukan oleh (Sinta et al., 2020), berjudul “Pengembangan *Quizizz-Assisted Test* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Larutan *Elektrolit Nonelektrolit*”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian diperoleh sebanyak 35 butir soal pilihan ganda instrumen tes berbasis literasi sains dengan validitas isi 47 dari skor maksimal 52 dan validitas rata-rata 0,4494, dan reliabilitas akhir 0,886. Media *quizizz* yang dinyatakan layak oleh ahli dengan skor 51 dari skor maksimal 56, melalui angket tanggapan oleh siswa dengan skor 33 dari skor maksimal 40, dan melalui angket tanggapan guru dengan skor 40 dari skor maksimal 44. Profil kemampuan literasi siswa kelas X di lokasi penelitian yaitu 50,16% pada aspek konsep, 58,46% pada aspek pengetahuan, 53,36% pada aspek kompetensi, dan 57,14% pada aspek sikap. Dari uraian tersebut, maka soal instrumen tes berbasis literasi sains berbantuan aplikasi *Quizizz* dinyatakan teruji, valid, reliabel, dan mampu menjangkau kemampuan literasi sains siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak:
    - a. Tempat penelitian, penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri di Kabupaten Kudus, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SDN Prampelan 01 Sayung

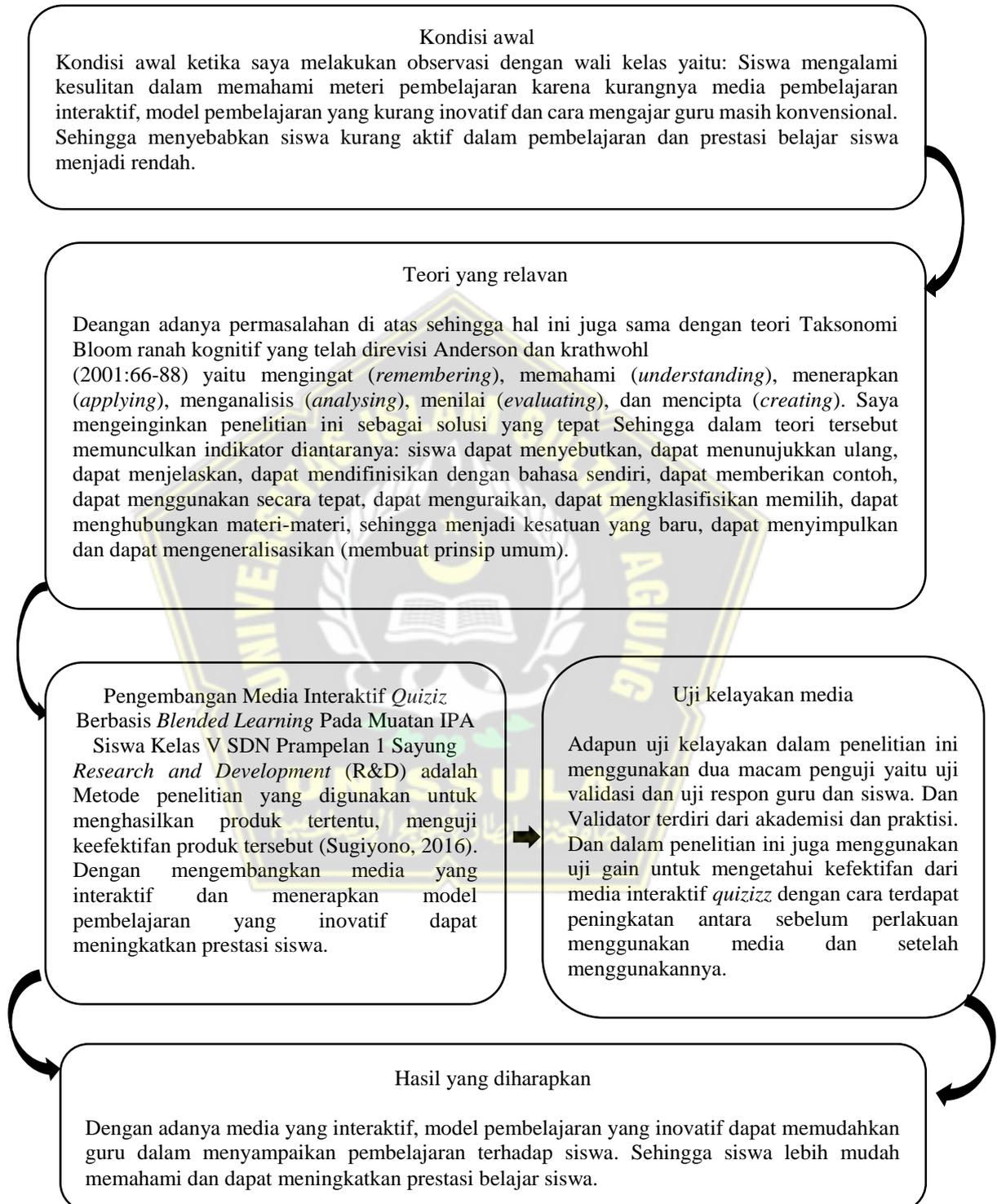
- b. Subjek penelitian, subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA, sedangkan subjek penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah siswa kelas V SD.
  - c. Muatan pembelajaran yang terdapat pada *quizizz*, pada peneliti ini *quizizz* yang dikembangkan berisi materi pada muatan pelajaran Literasi sains, sedangkan *quizizz* yang akan peneliti kembangkan adalah *quizizz* berisi video pelajaran pada materi muatan pembelajaran IPA.
3. Penelitian dilakukan oleh (Hapsari & Fahmi, 2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi *Quiziz* Pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06”. Dari hasil observasi, diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan output berupa media pembelajaran MTK yang interaktif dengan basis android dan memanfaatkan *aps quizizz* yang dapat dijalankan pada HP. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model yang berfokus pada rancangan penelitian dan ADDIE yang melalui 5 tahapan yakni analisis, design, development, implementasi dan evaluasi. Adapun materi yang diangkat pada pengembangan ini adalah bangun ruang kelas 6 sekolah dasar. Media ini memiliki beberapa fitur yang dapat dijalankan dan memudahkan peserta didik belajar. Ada pula fitur simulasi dan tes guna menunjang konsep dan diselesaikan mandiri untuk mengukur keberhasilan dan SK yang diharapkan. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak:
- a. Tempat : dilakukan di SD N Karang Tengah 06, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SDN Prampelan 01 Sayung
  - b. Subjek penelitian : subjek pada penelitian ini yakni peserta didik kelas VI, namun subjek penelitiannya yakni peserta didik kelas V.

- c. Muatan pembelajaran yang terdapat pada *quizizz*, pada peneliti ini *quizizz* yang dikembangkan berisi materi pada muatan pelajaran Matematika, sedangkan *quizizz* yang akan peneliti kembangkan adalah *quizizz* berisi materi pada muatan pembelajaran IPA.

Dapat disimpulkan bahwa perbedaannya dari penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu adalah, penelitian ini berfokus pada media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* yang di dalamnya ada pembaruan berakun super tanpa berbayar serta di dalam akun *quizizz* terdapat video pembelajaran serta kuis. Dan terdapat pula buku pendamping media interaktif *quizizz*.



### C. Kerangka Berfikir



**Gambar 2.28 Kerangk Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian kali ini berjenis R&D (Research and Development) atau penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode yang digunakan guna memperoleh produk tertentu dan melakukan pengujian efektivitas produk itu (Sugiyono, 2016). Jadi, penelitian pengembangan adalah metoda yang dijalani untuk mendapatkan suatu hasil produk atau melakukan penyempurnaan atas produk yang telah ada dan ditingkatkan keefektifannya. Produk dari pelaksanaan penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif Quizizz dengan basis *blende learning* pada pelajaran IPA khususnya materi *system pencernaan* pada manusia kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini dinamakan penelitian pengembangan karena berfokus untuk mengembangkan media interaktif dengan berbantuan aplikasi *quizizz*. Tujuan dari penelitian *research and development* dalam ranah pendidikan yaitu melahirkan produk baru maupun melakukan revisi atas produk yang ada guna meningkatkan kualitas pendidikan dan diangkan bahwa jalannya pembelajaran lebih afektif, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Output yang dihasilkan pada observasi ini yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* materi sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V Sekolah Dasar. Terdapat banyak model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model yang tersusun atas beberapa fase, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain / perencanaan), *Development* (pengembangan), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

## **B. Prosedur Penelitian**

Sebuah penelitian membutuhkan prosedur guna menyelesaikan permasalahan seperti yang dikatakan oleh (Sugiyono,2016) bahwa tahapan pada penelitian dan pengembangan memerlukan penyelesaian dengan menggunakan sebuah produk tertentu. Penelitian ini mengacu pada pedoman dari Sugiyono, 2016) yang didalamnya meliputi:

### 1. Potensi dan Masalah

Guna mengetahui potensi dan masalahnya, berikut yang harus dilakukan pada penelitian meliputi:

#### a. Observasi sekolah

Adapun sekolah yang akan dijadikan penelitian sebagai observasi yaitu SDN Prampelan 1 Sayung. Ketika observasi peneliti mengambil kesimpulan kurangnya media interaktif yang menarik minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V.

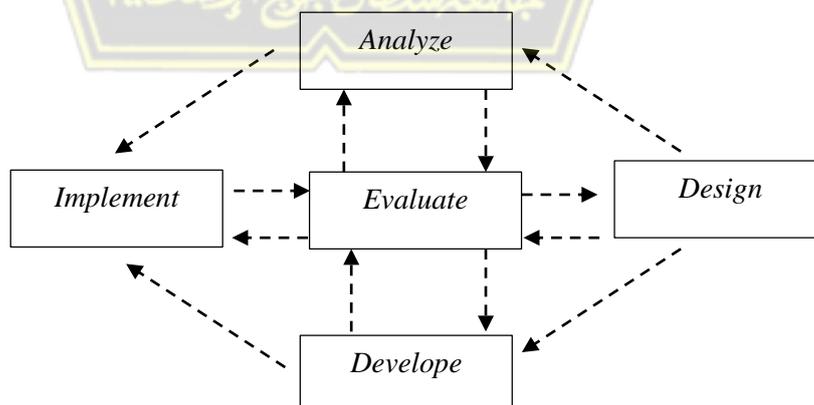
b. Perijinan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Prampelan 1 Sayung, Desa Prampelan, Kecamatan Sayung, Kab. Demak, Jawa Tengah dengan kode pos 59563

2. Pengumpulan data

Hasil dari observasi sekolah digunakan sebagai data awal. Data tentang kurangnya media interaktif yang menarik minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V ini digunakan sebagai pedoman dalam membuat produk. Dalam pengembangan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait tentang media interaktif *quizizz* berbasis *bleanded learning* pada muatan IPA kelas V tentang sistem pencernaan pada manusia.

Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan *aps Quizizz* melalui beberapa tahapan pengembangan model ADDIE yang mana langkah-langkahnya yakni analisa, perancangan, development, implementasi dan evaluasi. Berikut gambaran tahapan model ADDIE :



**Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE**

Sumber: (Anglada, 2007)

a. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal untuk tahapan informasi yang mampu digunakan sebagai bahan pembuatan produk. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Oktober 2021 di SDN Prampelan 1, media dalam proses belajar mengajar masih monoton yaitu mengajar dengan menggunakan media buku saja, akibatnya siswa kurang tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Berangkat dari masalah tersebut, butuh dilakukan pengembangan pada media pembelajaran interaktif agar siswa bersemangat dalam belajar. Dari hasil data yang didapatkan, peneliti mendesign penggunaan yang sesuai dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz*.

1) Analisa Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan untuk menganalisis keadaan media pembelajaran media interaktif *quizizz* muatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya system pencernaan manusia bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga produk yang dihasilkan sesuai atau tepat pada sarannya dan membuat peserta didik lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pengajar.

## 2) Analisa Kinerja

Tahap ini dilaksanakan untuk mencari tahu serta mengklafikasi problem yang dialami siswa di SDN Prampelan 1, sehingga siswa memerlukan solusi berupa pembuatan media pembelajaran.

### b. *Design* (Perencanaan)

Tahap-tahap design media yang dikembangkan di gambarkan sebagai berikut:

- 1) Dari proses wawancara, didapatkan hasil bahwa SD Negeri Prampelan 1 lebih dominan memanfaatkan buku teks dan buku tema dalam proses pemebelajaran.
- 2) Penyusunan rencana pembuatan media dimulai dengan membuat kerangka media pembelajaran interaktif. Patokan awal penyusun media pembelajaran interaktif adalah spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya peneliti menyusun kerangka pembuatan media pembelajaran pemebelajaran.

### c. *Develompment* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapp perealisasiian produk yang telah disusun menjadi bentuk nyata. Berikut tahapan-tahapannya:

- 1) Peneliti mengembangkan media, melakukan koreksi ulang, tahap validasi.
- 2) Peneliti menyiapkan angket atau kuesioner validits produk untuk para ahli (ahli media dan ahli materi), respon pengajar dan peserta didik.

- 3) Validasi desain media dilakukan oleh para ahli (ahli media dan ahli materi) dengan tujuan untuk memperoleh saran/masukan dan penilaian dari para ahli mengenai media yang dibuat.
  - 4) Setelah mendapatkan saran dan validasi, didapatilah kelemahan dari media yang dibuat. Selanjutnya, kelemahan tersebut coba untuk diminimalisir dengan melakukan revisi terhadap produk yang dibuat. Bila hasil reevisi memperoleh predikat baik, maka produk akan lanjut pada tahap implementasi.
- d. *Implementation* (penerapan)

Tahap implementasi adalah fase yang dijalankan setelah melalui validasi oleh para ahli. Di sini, media akan diimplementasikan ke dalam kelas sesungguhnya. Konsep terpenting di sini adalah cara peneliti menentukan metode serta strategy yang cocok dan sesuai untuk menerapkan media yang sedang menjadi fokus pengembangan. Tahapan ini berfokus pada pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam menggapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Peneliti juga membuat pretest sebelum pengimplementasian media, kemudian diujicobakan pada kelas dan juga melakukan observasi terkait proses pembelajaran, interaksi peserta didik, faktor-faktor pendukung maupun penghambat penerapan media yang sedang dikembangkan. Kemudian, peneliti melakukan posttest yang outputnya akan dianalisa guna mencari tahu efektivitas media yang sedang dikembangkan.

e. *Evaluatin* (Evaluasi)

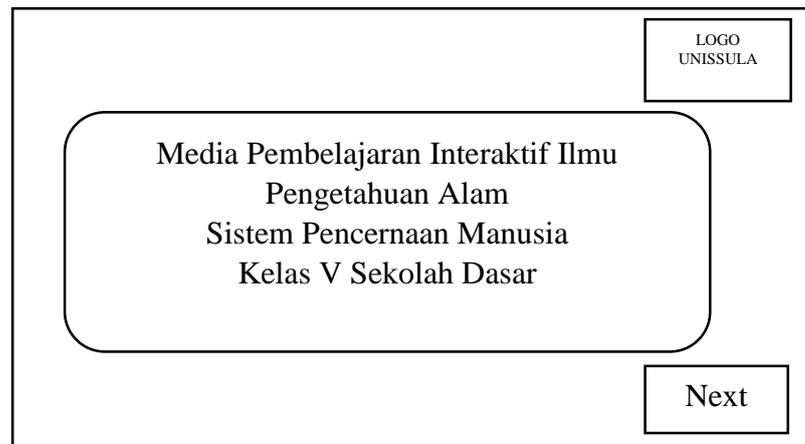
Konsep tahap evaluasi ini adalah bagaimana cara peneliti untuk dapat mengevaluasi semua model, produk yang sedang dikembangkan akan dievaluasi di akhir tiap tahapan guna mencari tahu tingkat kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Jadi, pada tahap ini peneliti menganalisa data hasil validasi, angket atau kuesioner respon peserta didik, dan juga nilai pretest-posttest peserta didik. Adapula kegiatan perbaikan pada tahap ini yang dikerjakan dengan berpacu pada saran para ahli atau penilaian yang belum masuk kategori valid dan jika dirasa sudah dirasa layak tanpa harus ada perbaikan lagi, maka media layak untuk dipakai.

**C. Desain Rancangan Produk**

Desain dari *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif ini memiliki rancangan yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan Awal

Pada tampilan awal media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* akan dibuat semenarik mungkin dengan bantuan video interaktif sehingga memberikan kesan yang menarik bagi siswa. Terdapat beberapa komponen diantaranya yaitu logo UNISSULA, judul media pembelajaran dan tombol *next* untuk menuju materi pertama. Terdapat keterangan materi sistem pencernaan pada manusia kelas V Sekolah Dasar.



**Gambar 3.2 Tampilan Awal Media**

## 2. Proses Penyusunan Tampilan Media

Pada halaman ini terdapat materi pembelajaran yang diawali dengan judul kuis dilanjutkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran yang di dalamnya terdapat KD & KI, Tuan pembelajaran, *slides* selanjutnya berupa tulisan evaluasi dan setelah itu berupa kuis. Petunjuk penggunaannya dilampirkan dan dibagiakan kesetiap siswa.

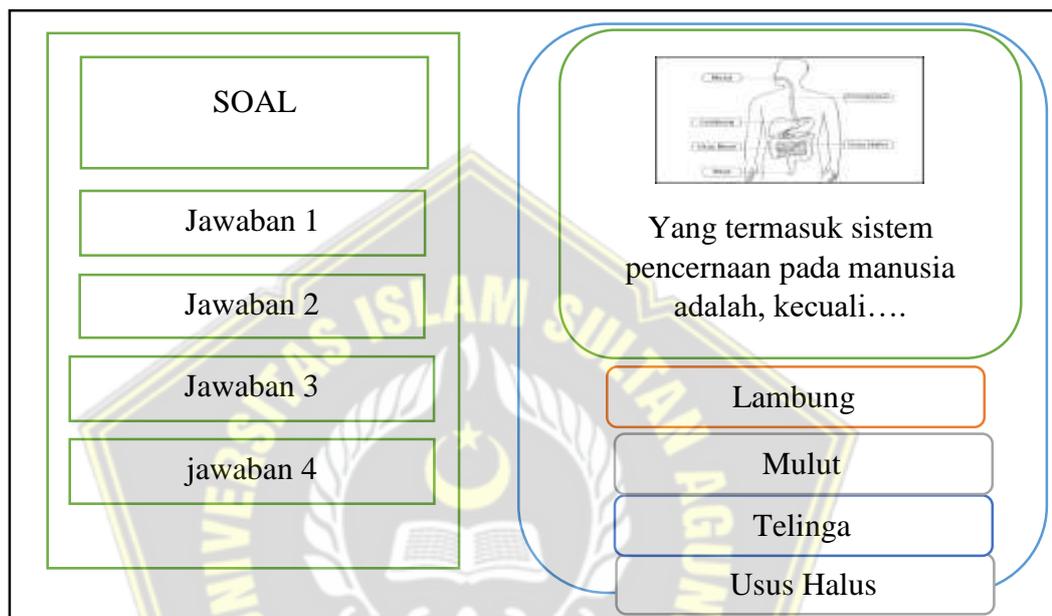


**Gambar 3.3 Penyusunan Tampilan Media**

## 3. Proses Menyusun Kuis Media

Setelahnya, dapat dilakukan penambahan kuis dan pertanyaan untuk evaluasi. Terdapat banyak bentuk kuis dan pengaturan waktu pada tiap

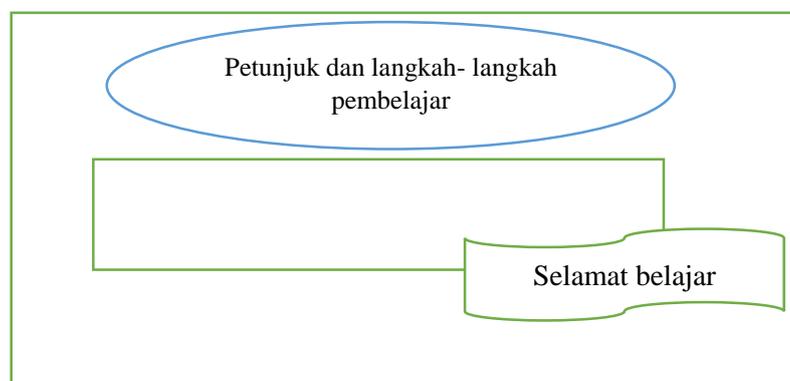
soalnya disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Kemudian, jika tampilan awal hingga akhir telah selesai disusun, quizizz bisa langsung disimpan dan dipublikasikan kepada peserta didik berdasar *schedule* yang telah ditetapkan.



**Gambar 3.4 Proses Penyusunan Quiz Media Interaktif**

#### 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Quizizz

Petunjuk dibuat sebelum diujikan kepada peserta didik. Berikut tampilannya :



**Gambar 3.5 Petunjuk Penggunaan Quizizz**

#### **D. Sumber Data dan Subjek Penelitian**

##### 1. Sumber Data

Sumber data diperoleh dari guru kelas V di SDN Prampelan 1 Sayung yang bernama Ibu Tri Handayani S. Pd. dan siswa kelas V.

##### 2. Subyek Penelitian.

Subjek dalam penelitian media interaktif *quizizz* yaitu siswa kelas V SDN Prampelan I Sayung tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 24 dan guru kelas di SDN Prampelan I Sayung.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan, informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Teknik yang digunakan yakni angket/kuesioner dan tes.

##### 1. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui lembaran validasi yang telah diisi oleh Dosen dan pengajar kelas selaku validator. Serta lembaran yang diisi oleh peserta didik guna mendapatkan respon mereka atas media pembelajaran interaktif *quizizz*. Angket/kuesioner merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan pada responden guna diperoleh respon atau jawaban yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Widoyoko, 2012).

Adapun kisi-kisi dari instrument dalam angket yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Pedoman kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli dari akademisi dan praktisi terdiri dari 20 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, aspek audio, aspek kejelasan cara penggunaan media dan aspek kemudahan penggunaan media. Adapun kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli yaitu:

1) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian desain tampilan	3	1, 2, 3	<i>Checklist</i>
		Kemudahan untuk membaca tek/tulisan	3	4,5, 6	<i>Checklist</i>
		Ukuran, warna, dan jenis font	3	7,8,9.10	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Audio	Kejelasan Audio	1	11	<i>Checklist</i>
		Ketepatan audio	2	12,13	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Video	Kesesuaian Video dengan materi	1	14	<i>Checklist</i>
		Kualitas video	2	15,16	<i>Checklist</i>
4.	Aspek kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	17	<i>Checklist</i>
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa dan kesantunan	1	18	<i>Checklist</i>

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
		dalam penggunaan bahasa			
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	19	Checklist
5.	Aspek penyajian	Keruntutan penyajian materi dan media dapat melibatkan interaksi siswa	1	20	Checklist
Total Butran Instrumen				20	

## 2) Kisi-Kisi Instrument Respon Guru

Pedoman kisi-kisi lembar validasi instrument angket respon guru terdiri dari 15 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Berikut kisi-kisi instrument respon guru:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Butiran Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Perangkat Lunak	<i>Reability</i>	1, 2	2
		Dokumentasi progam media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk <i>instalasi, trouble shooting</i> , dan desain progam	3, 4, 5	3

2	Desain Pembelajaran	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	6	1
		Kesesuaian Materi	7,8	2
		Perumusan Evaluasi	9	1
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	10	1
		Penggunaan bahasa dan istilah	11	1
		Pemberian motivasi	12	1
3.	Komunikasi Visual	Audio	13,14	2
		Visual	15,16	2
		Navigas	17	1
Total Instrumen				17

### 3) Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Pedoman kisi-kisi lembar validasi respon siswa terdiri dari 8 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Adapun kisi-kisi respon siswa yaitu:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Kemudahan	Media pembelajaran interaktif fleksibel mudah dibawa (praktis)	1	1
		Isi media interaktif mudah dipahami	2	1
2.	Desain	Desaian media menarik	3	1
		Jenis dan ukuran huruf sesuai	4	1

		Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	5	1
3.	Ketertarikan	Pembelajaran lebih menyenangkan	6	1
		Membantu siswa memahami materi sistem pencernaan pada manusia	7	1
		Meningkatkan semangat belajar	8	1
4.	Komunikasi visual	Audio	9	1
		Visual	10	1
<b>Total Butir Instrumen</b>				10

## 2. Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media interaktif materi sistem pencernaan pada manusia untuk peningkatan prestasi belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan pada manusia *pre-test* dan *post-test*. Tes merupakan suatu alat untuk mengukur karakteristik suatu objek (Widoyoko, 2012). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi (*achievement test*).

Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

### KISI-KISI SOAL TES PILIHAN GANDA

Nama Sekolah : SDN PRAMPELAN 01

Tahun Ajaran : 2020/2021

Mata Pelajaran : IPA (ILMU PENGETAHUAN ALAM)

Alokasi Waktu : 20 Menit

Kelas/Semester : 5/1

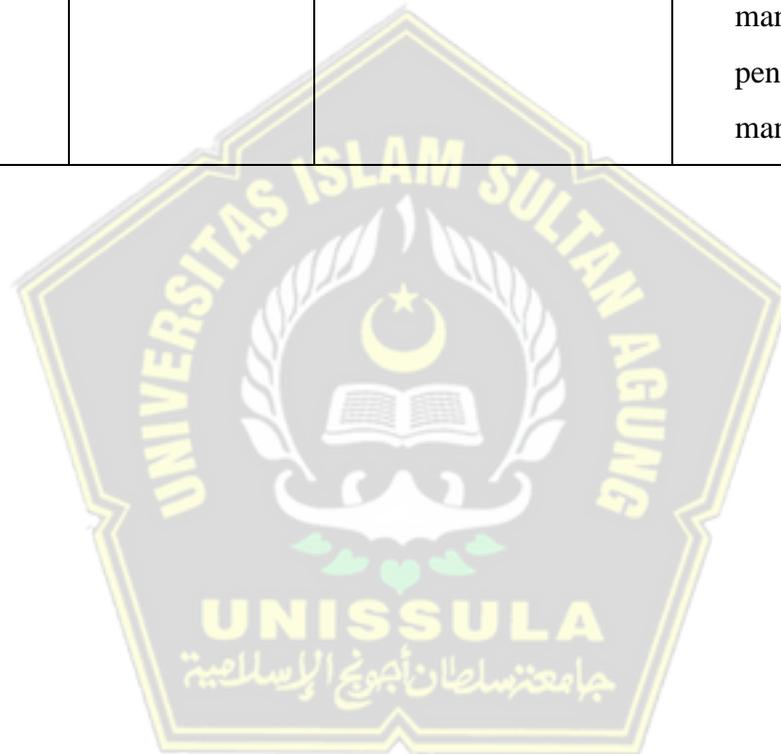
Jumlah Soal : 15

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok Bahasan	Indikator Pencapaian	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif	No. Soal
KI: Menerima, Menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianut KI2:Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	Macam- macam organ pencernaan manusia dan fungsinya	1. Mengidentifikasi alat pencernaan pada manusia	1. Disajikan dalam bentuk pertanyaan, siswa mampu menemukan urutan sistem pencernaan pada manusia.	PG	C4	1
	4.3. Menyajikan karya tentang				2. Disajikan dalam bentuk pertanyaan, siswa mampu memilih yang termasuk proses	PG	C4

<p>KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang</p>	<p>konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>			<p>pencernaan pada manusia</p> <p>3. Disajikan soal siswa mampu menentukan tempat terjadinya proses kimiawi</p> <p>4. Disajikan dalam bentuk pertanyaan siswa mampu menentukan manfaat salah satu organ pencernaan manusia</p> <p>5. Disajikan soal dalam bentuk pertanyaan siswa mampu menentukan yang termasuk</p>	<p>PG</p> <p>PG</p> <p>PG</p>	<p>C4</p> <p>C4</p> <p>C4</p>	<p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
--	---	--	--	--	-------------------------------	-------------------------------	----------------------------

<p>jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>		<p>2. Mengidentifikasi fungsi organ pencernaan pada manusia</p>	<p>bagian organ manusia</p> <p>6. Disajikan dalam bentuk soal siswa mampu menentukan fungsi – fungsi sistem pencernaan pada manusia</p>	PG	C4	6, 7, 8
		<p>3. Mencari informasi tentang penyakit yang berhubungan dengan pencernaan</p>	<p>7. Disajikan dalam bentuk soal siswa mampu menentukan penyakit dalam sistem pencernaan pada manusia</p>	PG	C4	9
			<p>8. Disajikan dalam bentuk soal siswa mampu menentukan cara mencegah terjadinya penyakit</p>	PG	C4	10

				dalam sistem pencernaan pada manusia sistem pencernaan pada manusia			
--	--	--	--	---	--	--	--



## **F. Uji Kelayakan**

Produk media pembelajaran interaktif berupa aplikasi dapat diketahui layak atau tidaknya dengan menggunakan uji kelayakan. Adapun uji kelayakan dalam penelitian ini menggunakan dua macam penguji yaitu: uji validasi dan uji respon guru dan siswa. Validator terdiri dari akademisi dan praktisi, validator akademisi terdiri dari 2 dosen yaitu Ibu Nuhyal Ulia, M. dan Ibu Yunita Sari, M. Pd. Sedangkan ahli praktisi adalah guru kelas V SDN Prampelan 1 Sayung yaitu Ibu Tri Handayani, S. Pd. Uji respon diuji cobakan pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung sebanyak 24 siswa dan seorang guru di SDN Prampelan 1 Sayung.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yaitu analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dari analisis data kualitatif berisikan tentang saran, pendapat, dan tanggapan dari validator yang digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* dalam bentuk analisis deskriptif, sehingga media pembelajaran dikatakan layak untuk diplikasikan dalam pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang didapatkan dari skor penelitian yang diberikan oleh validator, guru, serta lembar respon siswa. Setelah data diperoleh, tahapan selanjutnya yaitu menganalisis data dan menghitung skor yang diperoleh. Analisis yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis deskriptif, sedangkan analisis skor untuk mengetahui jumlah presentase angket yang diperoleh, kemudian diberikan kepada validator produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Angket atau Kuesioner

Analisis data angket atau kuesioner dalam penelitian ini meliputi angket uji validasi ahli dan praktisi serta angket respon siswa dan guru. Pedoman penskoran ketiga angket tersebut menggunakan skala *Likert* yang kemudian dikonversi dalam presentase untuk mengetahui batasan minimum validasi dan nilai responden.

**Tabel 3.4 Pedoman Penskorans Angket**

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2

Sumber (Widoyoko, 2012).

Penghitungan skor dilakukan ketika semua data telah terkumpul berdasarkan angket yang diisi, kemudian perolehan skor pada setiap aspek dijumlahkan secara keseluruhan untuk menentukan media pembelajaran interaktif *quizizz* layak atau tidak. Skor data yang diperoleh kemudian dikonversikan dalam bentuk persentase dengan rumus yaitu:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah total skor (x)}}{\text{jumlah skor (xi)}} \times 100\%$$

**Gambar 3.6 Rumus Persentase Skor Angket**

Sumber: (Prof. Dr. Sugiyono, 2016).

Hasil data yang diperoleh kemudian dikonferensikan dalam bentuk kalimat kualitatif dengan ketentuan kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Tabel Kriteria Persentase Skor Angket**

Penilaian	Kategori
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup baik
21-40%	Kurang baik
0-20%	Tidak baik

Sumber: (Bagas, 2019)

Angket uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran interaktif *quizizz* valid atau tidak. Skor angket harus memenuhi batas minimum persentase 60% untuk mendapatkan kriteria “**valid**”. Dan produk media pembelajaran dinyatakan “**tidak valid**” jika hasil produk dibawah batas minimum.

## 2. Hasil Test

Pre- test dan post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan dari Media Interaktif *Quizizz* dengan cara terdapat peningkatan antara sebelum perlakuan menggunakan media dan setelah menggunakannya.

Penelitian tes oleh siswa kemudian dikonversikan dalam bentuk skor dengan rumus sistem tanpa denda seperti yang dikemukakan oleh:

(Widoyoko, 2012) yaitu :

$$Sk = B$$

**Gambar 3.7 Rumusan Mengolah Skor**

Keterangan:

Sk = Skor yang diperoleh peserta tes

B = Jumlah jawaban yang benar

Setelah skor peserta didik didapatkan kemudian dilakukan beberapa pengujian, diantaranya:

a. Uji validitas soal tes

Validitas merupakan sebuah ukuran yang memperlihatkan tingkatan kevalidan atau keabsahan suatu instrument (Arikunto,2019:64). Sarana atau instrument dinyatakan mempunyai validitas konten ketika instrument tersbut disusun atas indicator KD dan materi pelajaran. Guna mengetahui validitas instrument atas sebuah penelitian, dalam penelitian ini penulis melakukan pengujian validitas dari pertanyaan atau soal yang dibuay di mana validitas yang menunjukkan soal tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur tujuan pembelajaran khusus sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Instrumen dikatakan memiliki validitas empiris ketika instrument tersebut telah melalui fase uji coba. Berikut rumus korelasi produk momen dengan angka dasar :

$$r = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Ket :

R = koefisien korelasi produk momen

X = skor dari aitem

Y = skor dari total aitem

N = jumlah sampel

Peneliti memanfaatkan SPSS 24 dalam proses penghitungan normalitas data. Adapun dasar dari pengambilan keputusan yaitu :

- 1) Bila  $r_{hitung} >$  dari  $r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan valid
- 2) Bila  $r_{hitung} <$  dari  $r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan tidak valid

b. Uji reliabilitas soal tes

Reliabilitas berarti sebuah alat ukur keajegan hasil pengukuran dari sebuah tes dalam mengukur hal yang ingin diukur (Arikunto, 2019:100). Reliabilitas adalah perhitungan yang sengaja dijalankan guna mencari tahu hasil ketepatan dan tingkat kepercayaan instrument yang dipakai. Pengujian ini dengan internal konsistensi dilakukan dengan cara menjajal instrumen sebanyak 1x kemudian data yang didapatkan akan dianalisa dengan teknik khusus.

Hasil analisa yang diperoleh untuk memprediksi reliabilitas instrument. Berikut rumus Alpha yang digunakan untuk menguji reliabilitas tes :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum s_i}{S_1} \right]$$

Ket :

$r_{11}$  = nilai reliabilitas

$\sum$  = jumlah varian skor per aitem

$S_i$  = varian total

$k$  = jumlah aitem

Peneliti memanfaatkan SPSS 24 dalam perhitungan normalitas data. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu :

- 1) Bila koefisien alpha cronbach  $>$  dari 0,60 maka instrument dinyatakan reliabel/konsisten.
  - 2) Bila koefisien alpha cronbach  $<$  dari 0,60 maka instrument dinyatakan tidak reliabel/konsisten
- c. Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Sudjana dalam Tias (2013:40) mengatakan bahwa tingkat kesukaran soal dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal bukan dari kemampuan pengajar sebagai pembikin soal. Taraf kesukaran yakni pernyataan terkait seberapa mudah atau sukarnya soal tersebut bagi peserta didik, bilangan yang memperlihatkan mudah atau sukarnya soal. Pengujian ini memanfaatkan SPSS 24 dengan klasifikasi indeks kesukaran berikut ini :

**Tabel 3.6 Indeks Tingkat Kesukaran**

No	Rentang	Keterangan
1	0,00 - 0,30	Sukar
2	0,31 - 0,70	Sedang
3	0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Sudjana (dalam Tias, 2013, hlm. 41)

- d. Uji Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2018: 226) daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu pertanyaan atau soal untuk membedakan mana peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan mana peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Rumus yang digunakan

dalam perhitungan daya pembeda pada tiap soalnya memanfaatkan perangkat lunak SPSS 24 berikut ini :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Sumber: (Arikunto, 2018: 228)

Ket :

D = indeks daya pembeda

JA = jumlah peserta kelompok atas

JB = jumlah peserta kelompok bawah

BA = jumlah peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan tepat

BB = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan tepat

Adapun klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Beda (DB)	Interpretasi Daya Beda
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Sumber: (Arikunto, 2018: 232)

e. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk melakukan pengujian apakah suatu variabel normal atau justru tidak normal. Dikatakan normal jika memiliki distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan uji Shapiro wilk sebab jumlah sampelnya

kurang dari 50 orang dan juga memanfaatkan program SPSS 24 dalam perhitungannya. Berikut dasar pengambilan keputusan :

- 1) Bila nilai sig/nilai probalitas < 0,05, maka data dikatakan berdistribusi tidak normal
- 2) Bila nilai sig/nilai probalitas > 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal.

f. Uji paired sampel T test

Teknik t-test merupakan teknik statistic yang dipakai dalam pengujian sig perbedaan antara 2 buah mean yang bersumber dari 2 buah distribusi. Berikut rumus uji t-test :

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

Ket :

$\bar{X}_1$  = mean pada distribusi sampel1.

$\bar{X}_2$  = mean pada distribusi sampel2.

$SD_1^2$  = nilai variabel pada distribusi sampel1.

$SD_2^2$  = nilai variabel pada distribusi sampel2.

N = jumlah individu

Hasil dari pretest-posttest diuji dengan menggunakan uji t sampel berpasangan atau yang biasa dikenal dengan paired sample t-test. Sugiyono (2012:31) mengatakan bahwa pengujian hipotesa komparatif 2 sampel berpasangan sama saja dengan menguji ada/tidak adanya perbedaan yang berarti antara nilai variable dari 2 sampel yang

berhubungan. Peneliti memanfaatkan bantuan SPSS 24 dalam pengujian ini. Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Bila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- 2) Bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Tak hanya itu, proses pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari taraf sig p yang bila nilai  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan bila nilai  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (Triton, 2016:175).

g. Uji Gain ternormalisasi

Uji Gain Ternormalisasi yang dikembangkan oleh Hake (1999) digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari sebelum dan sesudah pembelajaran (Sundayana, 2020). Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil *pretest* (sebelum menggunakan media interaktif *quizizz*) dan *post tes* (setelah penggunaan media interaktif *quizizz*) maka dalam ahli ini uji Gain Termonologi. Adapun rumus Uji Gain Ternormalisasi (Sundayana, 2020) yaitu:

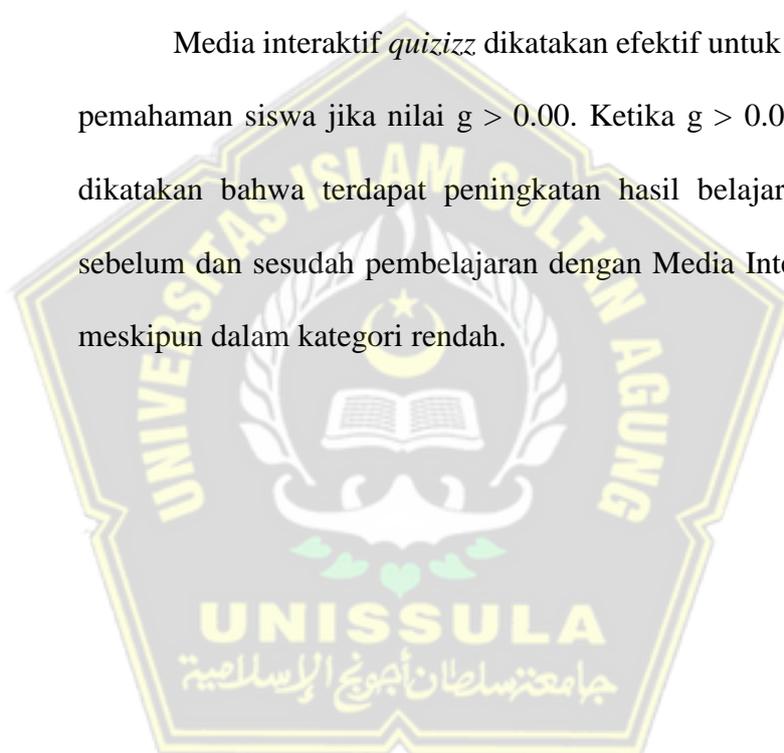
$$\text{Gain Ternormalisasi}(g) = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori Gain Ternormalisasi (g) menurut Hakke (1999) yang kemudian dimodifikasi oleh (Sundayana, 2020) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kategori Gain Ternormalisasi**

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$-1.00 \leq g < 0.00$	Terjadi penurunan
$g = 0.00$	Tetap
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi

Media interaktif *quizizz* dikatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa jika nilai  $g > 0.00$ . Ketika  $g > 0.00$ , maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Media Interaktif *Quizizz* meskipun dalam kategori rendah.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

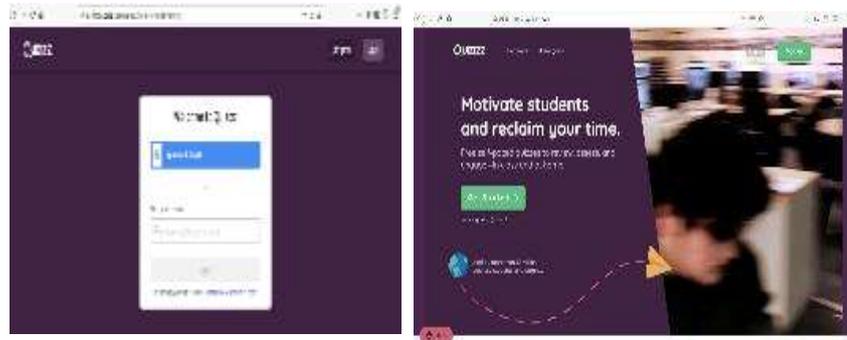
#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Desain dan Operasional Media Interaktif *Quizizz* Berbasis *Blended Learning* Secara Online

Desain dan langkah operasional dalam menggunakan media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* melalui beberapa tahapan. Langkah tersebut dibuat secara sederhana untuk memudahkan siapa saja baik itu guru maupun siswa dalam mengoperasionalnya media interaktif *quizizz*. Ada beberapa langkah agar pengguna atau *user* dapat menggunakan aplikasi ini diantaranya adalah mendaftar akun, kemudian membuat kuis atau presentasi di *quizizz*:

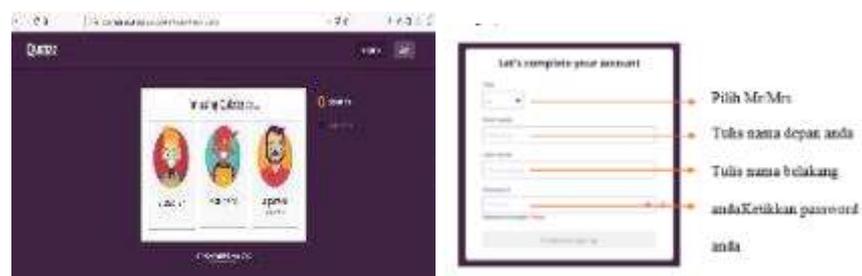
###### a. Cara Mendaftar Akun *Quizizz*

Untuk dapat memulai menggunakan aplikasi ini, maka setiap pengguna atau *user* harus terlebih dahulu mendaftar akun dengan membuka laman <https://Quizizz.com>. Kemudian bisa klik *sign up*. Terdapat 2 cara yang dapat ditempuh untuk daftar pada aplikasi ini yaitu melalui *google account* atau email lain. Jika memilih untuk mendaftar melalui *google account*, maka cukup klik *sign up with google* dan masukkan email serta password Anda dan *Quizizz* sudah dapat digunakan.



**Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal untuk Mendaftar Akun**

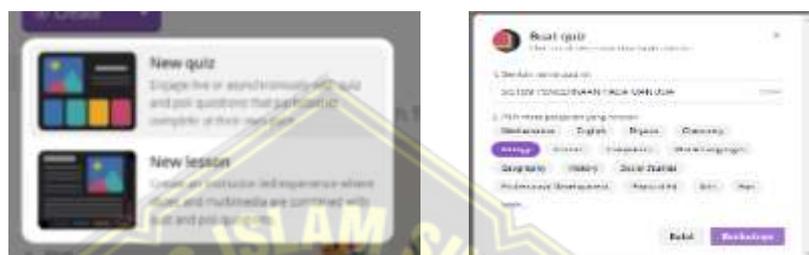
Cara mendaftar akun ini dibuat sesederhana mungkin untuk memudahkan para pengguna dalam mengikuti permainan ini. Desain dibuat dengan sebagaimana umumnya masuk dalam sebuah aplikasi. Setelah berhasil membuat akun, maka langkah selanjutnya adalah pengguna memilih peran bisa memilih peran sebagai guru, sebagai siswa maupun sebagai orang tua. Pemilihan tiga peran ini dimaksudkan agar media ini dapat digunakan oleh tiga pengguna yang berbeda yaitu guru sebagai pengajar, siswa sebagai objek pembelajaran dan orang tua sebagai pembimbing bagi anak di rumah. Kemudian langkah berikutnya adalah apabila sudah lengkap mengisi identitas silahkan klik *Complete sign up*, dan akun anda siap digunakan.



**Gambar 4.2 Desain Menu Memilih Peran dan Mengisi Identitas**

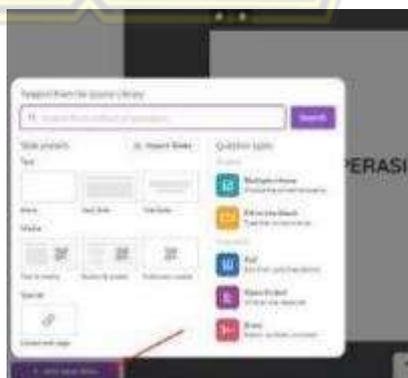
### b. Cara Membuat Kuis atau Presentasi Di *Quizizz*

Cara membuat kuis atau presentasi di media interaktif *quizizz* adalah dengan memiliki menu “*create*” atau “*buat*” pada halaman kerja, kemudian selanjutnya masukan nama/judul pembelajaran, kemudian subjek /mata pelajaran dan pilih *next*/ berikutnya



**Gambar 4.3 Desain Menu Pilihan dalam Membuat Kuis Atau Presentasi**

Setelah itu maka pengguna akan diarahkan menuju *dashboard editor presentasi quizizz*. Kotak berwarna merah adalah bagian untuk mengedit tek. Pada bagian bawah adalah tools untuk menambahkan teks, gambar, audio dan video dan tentunya anda bisa menggunakan *equation* matematika dengan mengeklik simbol  $f(x)$



**Gambar 4.4. Tampilan Editor Presentasi Interaktif pada *Quizizz***

Pada bagian kiri bawah klik “Add slides” maka akan muncul beberapa tipe slide. Pengguna dapat menambahkan slide di presentasi dengan beberapa jenis yaitu:

- 1) Slide teks yang berisi judul, sub judul dan poin-poin.
- 2) Slide media yang bisa kita isi dengan teks dan media berupa gambar, audio dan video. Untuk audio dan video anda harus menggunakan akun super namun untuk gambar kita bisa menggunakan akun biasa.
- 3) *Slide embed tweb page* yang bisa kita sisipkan slide berupa pertanyaan.

Ada banyak tipe slide dimaksudkan agar presentasi menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik dengan kombinasi warna dan animasi dari background tersebut. selain itu juga kemudian cara mengubah tema *slide* pilih *slide* yang akan kita rubah dengan mengeklik slides kemudian dibagian pojok kanan atas pilih themes maka akan muncul pilihan tema yang bisa kita gunakan untuk mengganti tema slide.



**Gambar 4.5. Menu Slide dan Tema Slide**

**c. Cara Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif**

Pada media interaktif *quizziz* ini dilengkapi dengan menu pilihan untuk membuat video sehingga dimaksudkan pembelajaran agar lebih menarik diantara cara membuat video tersebut adalah 1) Siapkan materi yang akan diajarkan, 2) Siapkan gambar materi, 3) Siapkan audio yang membahas penjelasan materi, 4) Siapkan *background*, 5) Setelah terkumpul semua video siap diedit menggunakan aplikasi *kinemaster*, 6) Setelah selesai dan *diekspor*, video dapat diunggah ke *youtube*.

**d. Cara Mengubah Akun Basic Menjadi Akun Super Tanpa Biaya**

Penggunaan juga diberikan sebuah fasilitas untuk mengubah akun basic menjadi akun super tanpa biaya, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pada pengguna dalam melakukan kreasi pembelajaran menggunakan aplikasi ini. Cara mengubah akun basic menjadi akun super tanpa biaya

- 1) Klik tombol rekomendasikan akun
- 2) *Copy link* atau *share* ke teman melalui akun email, *whatsapp* ataupun lainnya.
- 3) Jika link yang kita *share* digunakan oleh pengguna baru untuk membuat kuis dan sebagai guru. Maka akun kita akan mendapatkan akun super selama satu bulan. Jika lebih banyak pengguna baru menggunakan *link* yang anda *share* maka akan bertambah bulan. Anda dapat memasukan video pembelajaran

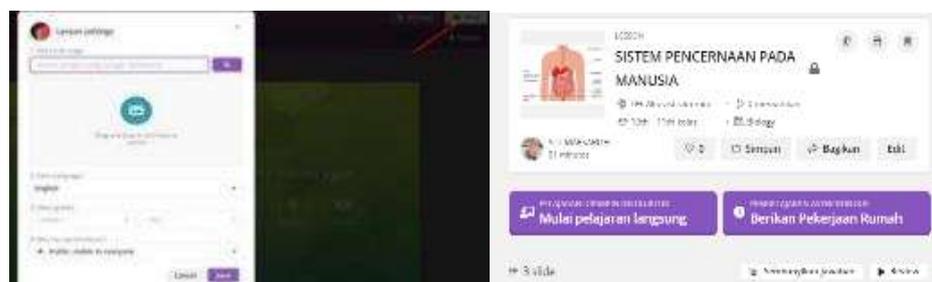
yang sudah dibuat atau mencari dari *youtube* atau *google drive* dan anda juga dapat memasukan *audio*.



**Gambar 4.6. Tampilan Ketika Video Pembelajaran Berhasil di Aupload.**

#### e. Cara Menyimpan dan Memainkan Presentasi Interaktif

Setelah selesai membuat slide selanjutnya adalah menyimpan presentasi dengan klik *save* pada kanan atas kemudia masukkan gamabr pembelajaran, bahasa, tingkat kelas, dan jenis privasi. Kemudian klik *save*. Adapun cara Memainkan presentasi interaktif. Presentasi interaktif dapat dimainkan dalam 2 mode yaitu pembelajaran langsung (*live lesson*) maupun PR (*homework*). Pada pembelajaran langsung, anda akan memberi materi presentasi secara langsung kepada siswa. Sedangkan pada pekerjaan rumah, siswa akan dapat mengoperasikan sendiri materi pembelajaran.



**Gambar 4.7. Tampilan Cara Menyimpan dan Memainkan Presentasi Interaktif**

Sebelum mulai presentasi kita perlu menyesuaikan beberapa pelaturan pada umumnya peraturan pada presentasi interaktif tidak berbeda jauh dengan peraturan di kuis. Hanya saja terdapat pilihan tampilan layar diperangkat siswa. Mode ini lebih baik anda aktifkan agar siswa bisa meliaht tampilan layar masing-masing. Setelah selesai pengaturan *klik present* untuk memulai presentasi.

Adapun cara membagikan link kepada siswa adlaah ketika muncul link untuk kita bagikan ke siswa. Kita bisa membagikan melalui *Whatsapp*, *Zoom*, atau *google classroom* dengan cara “*or shere via*”, *copy link*, kemudian bagiakan ke siswa. Siswa juga bisa masuk dengan kode game dengan cara masuk ke ***joinmyquiz.com***

Selain dimainkan secara langsung, presentasi interaktif juga dapat dimainkan dalam mode PR PR (*Homework*). Perbedaan utamanya adalah anda harus menentukan batas waktu pengerjaan. Anda juga bisa mengintegrasikan dalam *google classroom*. Setelah pengaturan selesai, *klik continue* untuk memulai.

#### **f. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz**

Adapun paling akhir dari desain media interaktif *Quizizz* adalah cara penggunaanya pertama adalah buka aplikasi *quizizz* atau mengetik *join. Quizizz.com* di *browser android* anda, kemudian klik *join*, setelah itu silahkan masukan game kode, kemudian masukan nama anda, sehingga siswa yang bergabung akan terlihat dilayar guru. Pembelajaran dan kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik *start*.



**Gambar 4.8. Tampilan Menu Untuk Bergabung Ke dalam Kuis**

## 2. Perancangan Buku Pendamping Media Interaktif *Quizziz*

Langkah-langkah perancangan buku pendamping media interaktif kuis antara lain:

### a. Desain Produk

Dilakukan pembuatan produk berupa buku pendamping untuk memudahkan memahami materi pembelajaran materi sistem pencernaan pada manusia. Adapun desain buku pendamping media interaktif *quizziz* memiliki rancangan sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan materi sistem pencernaan pada manusia.
- 2) Desain dari produk berdasarkan materi sistem pencernaan makanan pada manusia
- 3) Buku dibuat dengan ukuran A5 ( 14,8 cm x 21 cm)
- 4) Desain rancangan buku pendamping media interaktif *quizziz* sebagai berikut:

#### a) Desain Cover

Pada desain cover terdapat logo universitas, judul buku yaitu: Buku Pendamping Media Interaktif *quizziz* pada

materi sistem pencernaan pada manusia. Desain cover ini diberi gambar sesuai materi yang terkait.



**Gambar 4 9. Cover Buku Pendamping Media Interaktif Quizz**

b) Desain halaman petunjuk penggunaan

Digunakan pada siswa kelas V, sebelum mengerjakan soal terlebih dahulu siswa memperhatikan video pembelajaran yang telah diputarkan oleh guru. Guru menjelaskan setiap soal diberi waktu 30 detik dan setiap siswa harus konsisten dengan jawabannya. Setelah itu baru mulai mengerjakan soal-soal yang ada dibuku pendamping media interaktif *quizz*.



**Gambar 4 10. Petunjuk Penggunaan Buku PendampingMedia Interaktif Quizz**

## c) Desain Halaman Meteri

Pada halaman materi berupa gambar video pembelajaran sistem pencernaan pada manusia.



**Gambar 4 11. Tampilan Video Pembelajaran Interaktif Quizizz**

## d) Desain Halaman Latihan

Pada halaman latihan soal, terdapat 15 soal pilihan ganda yang terkait dengan materi yang sudah dijelaskan pada video pembelajaran.



**Gambar 4 12. Tampilan Soal Buku Pendamping Media Interaktif Quizizz**

e) Desain Biodata Pembuat

Pada halaman biodata pembuat terdapat foto pembuat dan juga data diri seperti tempat tanggal lahir, alamat serta motto yang bermanfaat.



**Gambar 4 13. Tampilan Biodata Penulis Buku Pendamping Media Interaktif Quizizz**

b. Cara Pembuatan Buku Pendamping Media Interaktif *Quizizz*

Untuk memudahkan pembelajaran yang inovatif. Maka dibutuhkan buku pendamping agar memudahkan memahami materi pembelajaran. Adapun langkah- langkah pembuatannya yaitu :

- 1) Menyiapkan materi- materi pembelajaran sistem pencernaan pada manusia, gambar materi serta audio yang membahas penjelasan materi. Setelah terkumpul semua materi siap dibuat video pembelajaran interaktif.
- 2) Menyiapkan soal - soal materi sistem pencernaan pada manusia beserta kunci jawabannya.
- 3) Membuat soal- soal tentang materi sistem pencernaan makanan pada manusia secara menarik.

## c. Cara Penilaian Soal

Skor maksimal : 10

Penilaian :  $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

### 3. Kevalidan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning*

Setelah selesainya pembuatan materi media *interaktif quizziz* berbasis *blended learning*, selanjutnya akan dilakukan uji validitas kepada ahli media untuk mendapatkan hasil tingkat validitas media yang telah disusun dan diadakan perbaikan untuk memperbaiki media yang sudah disusun. Validitas dan perbaikan pada media pembelajaran ini ditampilkan dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari kuesioner penilaian dan untuk data kualitatif berwujud penilaian dari saran para validator.

#### a. Validasi Ahli Media 1

Peneliti melakukan validasi pada media *interaktif quizziz* berbasis *blended learning* kepada dosen ahli media yaitu bapak Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.I, pada hari Selasa, 24 Mei 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi aspek desain tampilan, desain audio, desain video dan efek media terhadap strategi pembelajaran.

Jawaban yang diberikan dimulai dari tingkat sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik dengan ketentuan skor 1 hingga 5 yang mana keterangan skornya ialah sebagai berikut :

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

4 = baik

5 = sangat baik

Validator berhak memberikan apapun penilaiannya dengan objektif sesuai dengan ketentuan kelayakan yang sesungguhnya untuk menentukan jarak interval jenjang sikap dari responden yakni dari kategori tidak baik hingga sangat baik dihitung memakai rumus berikut ini :

**Tabel 4.1 Interval Skor dengan Kategori Skala 5**

Interval Skor	Kategori	Nilai	Simpulan
>4,01 – 05.00	Sangat Baik	5	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.
>3,25 – 4,00	Baik	4	Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi
>2,50 – 3,25	Cukup	3	Cukup, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.
>1,75 – 2,50	Kurang	2	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi..
1,00 – 1,75	Sangat kurang	1	Sangat kurang baik, sehingga tidak dapat digunakan

Adapun hasil uji validasi produk terhadap aspek-aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1) Aspek Desain Tampilan

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain tampilan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Hasil uji validasi pada aspek desain tampilan**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas					√
2.	Design tampilan memiliki daya tarik				√	
3.	Warna latar belakang sesuai					√
4.	Visual yang digunakan memperjelas materi				√	
5.	Warna huruf sesuai				√	
6.	Ukuran huruf sesuai				√	
7.	Jenis huruf sesuai dan jelas				√	

Berdasarkan hasil validasi ahli diketahui bahwa aspek petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas mendapat nilai skor 5 ada pada kategori sangat baik. pada aspek penilaian “desain tampilan menarik minat siswa” mendapat skor 4 pada kategori baik. pada aspek *Background* pada media memiliki warna yang tepat mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik, Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan mendapat skor penilaian 4 ada pada kategori baik, pada

aspek penilaian pemilihan warna dalam *font* sesuai, *font size* sesuai bagi pengguna, jenis *font* yang dipakai sesuai dan tidak membuat bingung akan informasi yang hendak disampaikan, ketiganya mendapat nilai pada kategori baik.

Dari hasil validasi media peneliti berkesimpulan bahwa desain tampilan pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* ada di kategori yang baik, jadi sapat dipakai dengan adaya sedikit perbaikan.

## 2) Aspek Audio

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain audio disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Hasil uji validasi pada aspek desain**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Suara jelas				√	
2.	Efek audio sesuai				√	
3.	Panduan music pengiring seimbang				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “suara jelas” mendapat nilai 4 ada pada kategori baik dan pada aspek penilaian efek suara yang dipakai sesuai dan memiliki daya tarik dan tidak menimbulkan bising yang mengganggu mendapat skor nilai 4 ada di kategoro baik, dan media punya panduan music pengiring yang imbang mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa desain audio

pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* yang dikembangkan ada pada kategori baik.

### 3) Aspek Video

Adapun hasil uji validasi aspek desain video pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Hasil uji validasi aspek desain video**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ilustrasi video yang dijelaskan sejalan dengan materi				√	
2.	Ligting sesuai dengan setting dan tidak mengganggu output video				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran” dan “kualitas pencahayaan tepat, sesuai dengan *setting* pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video” keduanya mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa desain video pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* ada pada kategori baik.

## 4) Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

**Tabel 4.5 Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan di dalam dan luar kelas				√	
2.	Media memberi support kepada peserta didik untuk belajar mandiri				√	
3.	Media memotivasi peserta didik				√	
4.	Media menaikkan knowledge peserta didik				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam kelas maupun di luar kelas”, kemudian aspek penilaian “Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri”, kemudian “Media menambah motivasi siswa untuk belajar” dan “Media meningkatkan pengetahuan siswa” keempatnya semua mendapat nilai skor yang sama yaitu 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* ada pada kategori baik.

Secara keseluruhan hasil validasi media oleh validator ahli pertama mendapat total nilai 66 dengan rata-rata nilai sebesar 4,00. Berdasarkan tabel 4.1. interval skor bahwa rata rata 4,00 ada pada kategori “Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi”

**b. Validasi Ahli Media 2**

Peneliti melakukan validasi pada media *interaktif quizizz* berbasis *blended learning* kepada dosen ahli media kedua yaitu Dr. Nuridin, M.Pd pada hari Jum'at, 20 Mei 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi aspek desain tampilan, desain audio, desain video dan efek media terhadap strategi pembelajaran.

Jawaban yang diberikan dimulai dari tingkat sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik dengan ketentuan skor 1 hingga 5 yang mana keterangan skornya ialah sebagai berikut :

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Bai
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Validaror berhak memberikan apapun penilaiannya dengan obyektif sehubungan dengan peraturan kelayakan sesungguhnya guna memperoleh interval jenjang sikap dari respondent yakni mulai kategori yang tidak baik hingga sangat baik dihitung memakai rumus berikut ini :

**Tabel 4.6 Interval Skor dengan Kategori Skala 5**

Interval Skor	Kategori	Nilai	Simpulan
>4,01 – 05.00	Sangat Baik	5	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.
>3,25 – 4,00	Baik	4	Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi
>2,50 – 3,25	Cukup	3	Cukup, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.
>1,75 – 2,50	Kurang	2	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi..
1,00 – 1,75	Sangat kurang	1	Sangat kurang baik, sehingga tidak dapat digunakan

Adapun hasil uji validasi produk terhadap aspek-aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1) Aspek Desain Tampilan

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain tampilan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4 7. Hasil uji validasi pada aspek desain tampilan**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas				√	
2.	Design tampilan memiliki daya tarik untuk peserta didik				√	
3.	Warna latar belakang sesuai				√	

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
4.	Visual yang digunakan memperjelas isi materi				√	
5.	Warna huruf sesuai				√	
6.	Ukuran huruf sesuai				√	
7.	Jenis huruf sesuai dan jelas				√	

Berdasarkan hasil validasi ahli diketahui bahwa aspek petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas, pada aspek penilaian “desain tampilan menarik minat siswa”, pada aspek *background* pada media memiliki warna yang tepat, pada aspek penilaian “gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan”, pada aspek penilaian *font*/huruf dalam teks memiliki warna yang tepat, pada aspek *font size* atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk pengguna, kemudian pada aspek jenis *font* yang digunakan tidak membingungkan untuk memahami informasi yang dimuat, kesemua aspek penilaian tersebut mendapat nilai yang sama yaitu 4 pada kategori baik.

Berdasarkan hasil validasi media dapat diambil kesimpulan bahwa desain tampilan pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* ada pada kategori baik.

## 2) Aspek Audio

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain audio disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Pada Aspek Desain Audio**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Suara jelas				√	
2.	Efek sesuai				√	
3.	Panduan music pengiring seimbang				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “suara jelas” mendapat nilai 4 ada pada kategori baik dan pada aspek penilaian efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik, dan Media memiliki panduan *backsound* yang seimbang mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa desain audio pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* yang dikembangkan ada pada kategori baik.

### 3) Aspek Video

Adapun hasil uji validasi aspek desain video pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning* disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Validasi Aspek Desain Video**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ilustrasi video yang dijelaskan sejalan dengan materi				√	
2.	Lighting yang sesuai dengan setting tidak mengganggu output video				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran” dan “kualitas pencahayaan tepat, sesuai dengan *setting* pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video” keduanya mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa desain video pada media interaktif *quizizz* berbasis *blended learnin* ada pada kategori baik.

4) Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

**Tabel 4.10 Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah dipakai di dalam dan luar kelas				√	
2.	Media memberi support kepada peserta didik untuk belajar mandiri				√	
3.	Media memotivasi peserta didik				√	
4.	Media menaikkan knowledge peserta didik				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam kelas maupun di luar kelas”, kemudian aspek penilaian “Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri”, kemudian “Media menambah motivasi siswa untuk belajar” dan “Media meningkatkan pengetahuan siswa” keempatnya semua mendapat nilai skor yang sama yaitu 4

ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran pada media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* ada pada kategori baik.

Secara keseluruhan hasil validasi media oleh validator ahli pertama mendapat total nilai 64 dengan rata-rata nilai sebesar 4,00. Berdasarkan tabel 4.2. interval skor bahwa rata rata 4,00 ada pada kategori “Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi”

#### 4. Kepraktisan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning*.

Penilaian kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan siswa setelah mempraktekkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* yang dipraktekkan atau dilaksanakan di lapangan sudah praktis dapat digunakan. Kriteria persentase skor angket untuk menilai kepraktisan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 4.11 Kriteria Persentase Skor Angket**

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

Sumber: (Bagas, 2019)

Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran ini disajikan berikut:

**a. Respon guru terhadap terhadap media pembelajaran**

Untuk menguji kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* maka angket disebarakan pasca uji coba produk. angket di isi oleh guru kelas V SDN Prampelan 01 Sayung yaitu Ibu Tri Handayani, S. Pd. adapun hasil angket respon guru terhadap terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Terpenuhinya standard media pembelajaran					√
2.	Fungsinya yang praktis				√	
3.	Design baik				√	
4.	Mudah digunakan				√	
5.	Tidak bermasalah ketika digunakan					√
6.	Mampu menaikkan minat peserta didik				√	
7.	Membawa interaksi yang bagus dari peserta didik				√	
8.	Dapat diakses kapanpun dimanapun			√		
9.	Bersifat menyenangkan					√
10.	Ilustrasi sesuai dengn materi				√	
11.	Tujuan pembelajaran dan materi sejalan				√	
12.	Soal dengan kemampuan peserta didik sejalan					√
13.	Musik pengiring indah					√

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
14.	Teks terbaca jelas					√
15.	Navigasi jalan dengan bagus					√
Nilai yang diperoleh		<b>66</b>				
Nilai maksimal		<b>75</b>				
Skor Akhir		<b>88</b>				

Ket :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan respon guru diketahui bahwa media telah memenuhi standar kriteria media pembelajaran ada pada kategori sangat baik, Penggunaan media juga memiliki fungsi praktis dengan kategori baik, pada aspek desain media juga ada pada kategori baik, media juga mudah digunakan ada pada kategori baik dan media tidak mengalami *error* saat digunakan ada pada kategori sangat baik, media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa ada pada kategori baik, pada aspek interaktif siswa dengan media baik ada pada kategori baik, kemudian pada aspek media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mendapat nilai 3 ada pada kategori cukup, dan pada aspek penilaian Media memiliki sifat yang menyenangkan mendapat 5 ada pada kategori sangat baik, Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi ada pada kategori baik, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ada pada kategori baik, Kesesuaian butir

soal dengan kemampuan siswa mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik. *background* yang digunakan menarik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik, pada aspek penilaian tulisan dapat dibaca dengan jelas mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik dan pada aspek penilaian navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik.

Kemudian angket respon guru terhadap kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* secara keseluruhan dari total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon guru ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

#### **b. Respon Siswa Terhadap Terhadap Media Pembelajaran**

Untuk menguji kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* maka angket disebarakan pasca uji coba produk. angket di isi oleh siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung yang berjumlah 24 siswa. Adapun hasil angket respon siswa terhadap terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Angket respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai (%)</b>
Kemudahan	Media pembelajaran interaktif fleksibel mudah dibawa (praktis)	100	83
	Isi media interaktif mudah dipahami	100	
Desain	Desaian media menarik	99	81
	Jenis dan ukuran huruf sesuai	101	
	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	92	
Ketertarikan	Pembelajaran lebih menyenangkan	103	81
	Membantu siswa memahami materi sistem pencernaan pada manusia	96	
	Meningkatkan semangat belajar	93	
Komunikasi	Audio	103	82
	Visual	94	
<b>Total Skor</b>			<b>981</b>
<b>Skor Teringgi</b>			<b>1200</b>
<b>Nilai (%)</b>			<b>82</b>

Berdasarkan respon siswa diketahui bahwa pada aspek kemudahan mendapat skor 83 dengan kategori sangat baik. Aspek desain mendapat skor 81 pada kategori sangat baik. Pada aspek ketertarikan mendapat skor sebesar 81 pada kategori sangat baik dan komunikasi mendapat skor 82 pada kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*

berdasarkan respon siswa mendapat nilai 82. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada di kategori sangat baik, sehingga dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan yaitu media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

**5. Keefetifan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning* Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia.**

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan tipe penelitian pra eksperimen dengan desain one group pre test- post test (uji awal-uji akhir kelompok tunggal). Arikunto (2018;124) menyatakan bahwa desain kelompok pretest-posttest merupakan kegiatan penelitian yang meliputi tes sebelum perlakuan (pretest) dan dilanjutkan dengan tes akhir setelah perlakuan (posttest).

Dengan menggunakan rancangan yang demikian, output dari perlakuan yang dihasilkan memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi sebab dapat dikomparasi dengan keadaan sebelum adanya perlakuan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk tahu apakah pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar materi orgn pencernaan makanan manusia terhadap peserta didik kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.

**a. Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia**

Hasil dari perhitungan statistic dengan memanfaatkan SPSS 24 untuk pre test dan posttest prestasi belajar materi organ

perncernaan makanan manusia terhadap peserta didik kelas V SDN Prampelan 1 Sayung ialah sebagai berikut :

**Tabel 4.14 Deskriptif Statistik Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	40.0	80.0	55.833	10.6399
Posttest	24	66.7	100.0	84.717	8.4450
Valid N (listwise)	24				

Sumber: Output SPSS 24

Berdasarkan ouput SPPS dapat dijelaskan bahwa *pretest* prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia memperoleh nilai min = 40, nilai max = 80, mean = 55,83 dengan standar deviasi = 10, 6399. Untuk hasil *posttest* sendiri memiliki nilai minimum =66, 7; nilai max = 100, mean = 84,717, standar deviasi = 8,4450.

Nilai yang didapatkan digolongkan ke dalam 4 skala yakni skala sangat baik, baik, cukup baik dan kurang dengan acuan aturan sturges guna menemukan interval kelas di *pretest* dengan rincian berikut :

Nilai Max = 80  
 Nilai Min = 40  
 Range = 40  
 Interval Kelas = 40: 4 = 10

**Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia**

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
70 - 80	Sangat baik	3	12,5%
60 – 69	Baik	6	25%
50 – 59	Cukup	9	37,5%
40 - 49	Kurang	6	25%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menjelaskan bahwa *pretest* prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 01 Sayung dari 24 siswa terdapat 6 (25%) pada kategori kurang baik, terdapat 9 (37,5%) pada kategori cukup baik, terdapat 6 (25%) pada kategori baik dan terdapat 3 (12,5%) pada kategori sangat baik. Dengan demikian maka nilai awal prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung pada kategori cukup baik.

Sedangkan hasil *posttest* prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*, lalu digolongkan ke dalam 4 skala yakni skala sangat baik, baik, cukup baik dan kurang dengan acuan aturan sturges guna menemukan interval kelas pada *posttest* dengan rincian berikut ini:

$$\begin{aligned} \text{Nilai max} &= 100 \\ \text{Nilai min} &= 66,7 \\ \text{Range} &= 33,3 \\ \text{Interval Kelas} &= 33,3 : 4 = 8,3 \approx 8 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

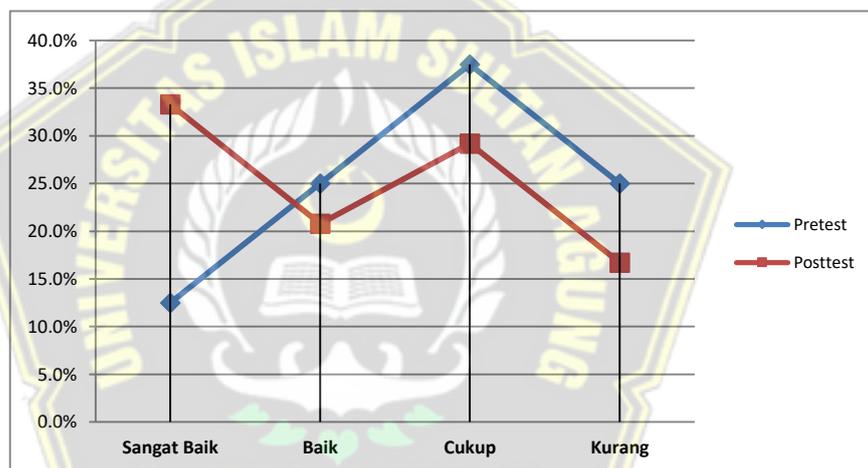
**Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia**

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
91 - 100	Sangat baik	8	33,3%
82,9 – 90,9	Baik	5	20,8%
74,8 – 82,8	Cukup	7	29,2%
66,7 – 74,7	Kurang	4	16,7%
Jumlah		24	100%

Tabel di atas menjelaskan bahwa *posttest* prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 01 Sayung, dari 24 siswa terdapat 4 (16, 7%) pada

kategori kurang baik, terdapat 7 (29, 2%) pada kategori cukup baik, terdapat 5 (20, 8%) pada kategori baik dan terdapat 8 (33, 3%) pada kategori sangat baik. Dengan demikian, maka prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung setelah menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* pada kategori sangat baik.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pretest* dan *posttest* prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia dapat digambarkan dalam grafik dibawah ini:



**Gambar 4.14 Grafik Pretest dan Posttest Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia**

**b. Uji Keefetifan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning***

Untuk mengetahui bahwa pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 01 Sayung dalam penelitian ini menggunakan uji T (*Paired Sampel T Test*). Namun sebelum melakukan uji tersebut,

instrument penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitanya dan data yang diperoleh harus berdistribusi normal..

### 1) Uji Validitas Soal Tes

Validitas merupakan ukuran keabsahan yang memperlihatkan tingkatan kevalidan suatu sarana atau instrument. Sebuah sarana atau instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Berikut hasil uji validitasnya :

**Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas Soal Pretest**

Item Soal	$R_{tabel}$	$R_{hitung}$	Keputusan	Keterangan
1	0,444	0.590	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,444	0.597	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,444	0.547	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,444	0.555	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,444	0.469	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,444	0.566	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,444	0.539	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,444	0.464	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,444	0.515	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,444	0.595	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,444	0.602	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,444	0.666	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,444	0.570	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,444	0.496	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,444	0.502	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Dari tabel di atas, dapat dipahami bahwa dai tiap item soal yang berjumlah 15 butir yang diuji terhadap seluruh item pertanyaan dikatakan valid karena mendapat nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Dengan demikian, maka pertanyaan pretest pada penelitian ini berjumlah 15 butir.

**Tabel 4.18 Hasil Uji Validitas Soal Posttest**

Item Soal	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Keputusan	Keterangan
1	0,444	0.739	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,444	0.595	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,444	0.576	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,444	0.665	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,444	0.600	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,444	0.528	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,444	0.561	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,444	0.540	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,444	0.457	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,444	0.533	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,444	0.513	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,444	0.576	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,444	0.666	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,444	0.543	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,444	0.734	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Dari table di tersebut didapatkan hasil bahwa tiap aitem soal dengan total 15 butir yang diuji terdapat seluruh item soal dinyatakan valid sebab mendapat nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan demikian maka soal *posttest* pada penelitian ini berjumlah 15 soal.

## 2) Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliabilitas instrument merupakan ketetapan instrument evaluasi guna melakukan pengukuran suatu hal dari peserta didik. (Russeffendi.,2015:158) mengatakan bahwa instrument evaluasi dinyatakan reliabel apabila diperoleh hasil evaluasi yang relative

tetap apabila dipakai untuk subyek dan waktu yang beda. Guna menginterpretasikan besarnya nilai korelasi yaitu :

0.00– 0.20 = Reliabilitas Sangat Rendah

0.20 – 0.40 = Reliabilitas Rendah

0.40 – 0.70 = Reliabilitas Sedang

0.70 – 0.90 = Reliabilitas Tinggi

0.91 – 1.00 = Reliabilitas Sangat Tinggi

**Tabel 4.19 Uji Reliabilitas**

Soal	Cronbach's Alpha
Pretest	0,837
Posttest	0,864

Uji instrumen yang dilakukan terdiri dari 15 soal pertanyaan baik sola pretest maupun posttest. Uji Reabilitas menggunakan nilai koefisien reabilitas *Cronbach Alpha*, pada soal pretest diketahui nilai koefisien sebesar  $0,837 > 0,60$  dan nilai koefisien soal posttest sebesar  $0,864 > 0,60$ . Hasil tersebut berarti bahwa soal pretest maupun posttest materi organ pencernaan makanan pada manusia dinyatakan reliabel/konsisten

### 3) Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Sudjana (dalam Tias,2013:40) berpendapat bahwa level kesulitan pertanyaan dilihat dari skillpeserta didik dalam mengerjakan pertanyaan bukannya dari skill pengajar selaku pembikin pertanyaan. Level kesulitan atau kesusahan yakni soal terkait mudah susahnya soal tersebut bagi peserta didik yang

menunjukkan level kesulitan pertanyaan. Berikut klasifikasi index kesulitan yang biasa dipakai yaitu :

**Tabel 4.20 Klasifikasi indeks kesukaran**

No	Rentang	Keterangan
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1.00	Mudah

Sumber : Sudjana 9dalam Tias, 2013, hlm 41)

**Tabel 4.21 Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest**

		Statistics														
Item		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
N Valid		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Missing		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.55	.45	.45	.65	.30	.50	.55	.55	.75	.60	.75	.50	.60	.30	.65

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa soal pretest materi organ pencernaan makanan pada manusia yang tergolong sulit ada 2 pertanyaan (13%), tergolong sedang ada 11 pertanyaan (74%) dan yang tergolong mudah ada 2 pertanyaan (13%).

**Tabel 4.22 Uji Tingkat Kesukaran Soal Posttest**

		Statistics														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
N Valid		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Missing		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.60	.75	.45	.70	.45	.50	.65	.75	.25	.55	.30	.50	.60	.60	.25

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa soal posttest materi organ pencernaan makanan pada manusia yang tergolong sulit ada 3 pertanyaan (20%), tergolong sedang ada 10 pertanyaan (67%) dan yang tergolong mudah ada 2 pertanyaan (13%).

Adapun Distribusi soal berdasarkan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.23 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran**

Soal	Klasifikasi	No Soal	f	%
Pretest	Mudah	9, 11	2	13%
	Sedang	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 15	11	74%
	Sukar	5, 14	2	13%
Posttest	Mudah	2, 8	2	13%
	Sedang	1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14	10	67%
	Sukar	9,11,15	3	20%

#### 4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan skill pertanyaan untuk memberikan batas pembeda mana siswa yang cerdas dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk suatu pertanyaan yang mampu diselesaikan oleh peserta didik (baik yang cerdas maupun yang berkemampuan rendah) dengan tepat, maka pertanyaan tersebut tidak baik sebab tidak memiliki daya pembeda. Hal tersebut juga berlaku ketika peserta didik yang cerdas maupun berkemampuan rendah tidak berhasil menyelesaikan pertanyaan dengan tepat. Pertanyaan yang baik dan tepat yakni pertanyaan yang mampu dijawab dengan tepat hanya oleh peserta didik cerdas (Sudjino, 2017:226). Berikut klasifikasinya :

**Tabel 4.24. Klasifikasi Uji Daya Pembeda**

Daya Beda (DB)	Interpretasi Daya Beda
0,00 – 0,20	Soal Jelek
0,21 – 0,40	Soal Cukup
0,41 – 0,70	Soal Baik
0,71 – 1,00	Soal Sangat baik

Sumber: (Arikunto, 2018: 232)

Adapun hasil uji daya pembeda butir soal dengan menggunakan bantuan program *spss for windows 24* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.25 Uji Daya Beda Soal Pretest**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DB	.590	.597	.547	.555	.469	.566	.539	.464	.515	.595	.602	.666	.570	.496	.502
Sig.	.006	.005	.013	.011	.037	.009	.014	.040	.020	.006	.005	.001	.009	.026	.024
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

**Tabel 4.26 Uji Daya Beda Soal Posttest**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DB	.739	.595	.576	.665	.600	.528	.561	.540	.457	.533	.513	.576	.666	.543	.734
Sig.	.000	.006	.008	.001	.005	.017	.010	.014	.043	.016	.021	.008	.001	.013	.000
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Berdasarkan hasil uji daya beda soal pretest dan posttest diatas, kemudian dikonversikan ke dalam kalsifikasi daya beda soal sebagai berikut:

**Tabel 4.27 Distribusi Daya Beda Soal Pretest & posttest**

Soal	Klasifikasi Daya Beda Soal				Jumlah
	Jelek	Cukup	Baik	Sangat Baik	
Pretest	0	0	15	0	15
Posttest	0	0	13	2	15

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari 15 soal pretest materi organ pencernaan makanan pada manusia daya, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa tidak terdapat (0%) soal pada klasifikasi soal jelek, soal cukup dan soal sangat baik. Seluruh soal pretest (100%) termasuk klasifikasi soal baik. Sedangkan pada soal posttest, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa tidak terdapat (0%) soal pada klasifikasi soal jelek dan soal cukup, terdapat 13 (86, 7%) soal pada klasifikasi soal baik dan 2 (13,3%) soal pada klasifikasi soal sangat baik.

##### 5) Uji Normalitas

Pengujian ini dijalankan tuk melakukan pengujian pada seluruh data distribusi apakah normal/tidak normal. Pengujian ini memakai rumus uji *shapiro wilk* sebab sampel berjumlah <50 orang. Untuk mendapatkan hasilnya yaitu berupa normal atau tidak normal yaitu apabila  $\text{sig} > 0,05$  berarti normal dan apabila  $\text{sig} < 0,05$  berarti tidak normal. Hasil statistic memanfaatkan perangkat lunak spss 24 untuk normalitas dapat dipahami sebagai berikut :

**Tabel 4.28 Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prestasi Pretest	.119	24	.064	.930	24	.098
Belajar IPA Posttest Kelas V SD	.179	24	.046	.929	24	.091

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa nilai sig > 0,05 yakni pada taraf sig 5%. Jadi, kesimpulannya yaitu data pada tiap kelas berdistribusi normal. Asumsi kenormalan dibutuhkan sebab bila tidak terpenuhi, maka keputusan uji t-test yang didapat menjadi tidak sah.

#### 6) Uji Paired Sampel T Test.

Pengujian atas efektivitas dilakukan dengan memanfaatkan uji paired sample ttest guna mencari tahu apa pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* efektif untuk menaikkan prestasi study materi organ pencernaan makanan manusia terhadap siswa kelas V SDN Prampelan 01 Sayung. Berikut hasil pengujiannya :

**Tabel 4.29 Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	28.8833	8.3761	1.7098	32.4202	25.3464	16.89323	.000	

Dari hasil di atas didapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 atau thitung 16,893 lebih besar

dari tabel 2,06866, artinya terdapat *gap* untuk rata-rata prestasi belajar pada materi organ pencernaan makanan pada manusia sebelum dan setelah menggunakan quizizz berbasis *blended learning*. Jadi, kesimpulannya adalah pengembangan media interaktif quizizz berbasis *blended learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar pada materi organ pencernaan makanan pada manusia terhadap peserta didik kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.

#### 7) Perhitungan Indeks Gain

Perhitungan indeks gain bertujuan untuk tahu besar progress prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *quizizz* berbasis *blended learning*. Berikut hasil perhitungannya :

**Tabel 4.30 Perhitungan Indeks Gain Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan pada Manusia**

No	Code Siswa	N Gain	Kriteria
1	A01	0.6	Sedang
2	A02	0.6	Sedang
3	A03	0.9	Tinggi
4	A04	0.5	Sedang
5	A05	0.6	Sedang
6	A06	0.6	Sedang
7	A07	0.9	Tinggi
8	A08	0.7	Tinggi
9	A09	0.4	Sedang
10	A010	0.4	Sedang
11	A011	0.6	Sedang
12	A012	0.4	Sedang
13	A013	0.7	Tinggi

14	A014	0.6	Sedang
15	A015	0.7	Tinggi
16	A016	0.8	Tinggi
17	A017	0.6	Sedang
18	A018	0.7	Tinggi
19	A019	0.6	Sedang
20	A020	0.7	Tinggi
21	A021	0.9	Tinggi
22	A022	1.0	Tinggi
23	A023	0.8	Tinggi
24	A024	0.6	Sedang

Rekapitulasi hasil perhitungan indeks gain peningkatan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* sebagai berikut:

**Tabel 4.31 Rekapitulasi Perhitungan Indeks Gain**

Rentang nilai	Kategori	f	%
$-1.00 \leq g < 0.00$	Terjadi penurunan	-	0%
$g = 0.00$	Tetap	-	0%
$0.00 < g < 0.30$	Rendah	-	0%
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang	13	54,2%
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi	11	45,8%
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa indeks gain peningkatan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung dari 24 siswa, tidak terdapat (0%) siswa mengalami penurunan prestasi belajar, tidak terdapat (0%) siswa mengalami prestasi belajar tetap, tidak terdapat (0%) mengalami peningkatan prestasi belajar rendah, terdapat 13 (54,2%) anak

mengalami peningkatan prestasi belajar sedang dan terdapat 11 (45,8%) anak mengalami, terdapat 3 (14,3%) siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung dengan menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* mayoritas siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang sedang.

## B. Pembahasan

### 1. Kevalidan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning*

Setelah selesainya pembuatan materi media *interaktif quizziz* berbasis *blended learning* akan dilanjutkan dengan uji validitas pada ahli media guna mendapatkan tingkat kevalidan media yang sudah disusun dan dibuat perbaikan guna memperbaiki media yang telah disusun. Validitas dan revisi/perbaikan pada media pembelajaran ini dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Peneliti melakukan validasi pada media *interaktif quizziz* berbasis *blended learning* kepada dosen ahli media yaitu Ibu Yunita Sari, S. Pd., M.Pd.I , pada hari Selasa, 24 Mei 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi aspek desain tampilan, desain audio, desain video dan efek media terhadap strategi pembelajaran. Hasil validasi media oleh validator ahli pertama mendapat total nilai 66 dengan rata-rata nilai sebesar

4,00. Berdasarkan tabel 4.1. interval skor bahwa rata rata 4,00 ada pada kategori “Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi”

Peneliti melakukan validasi pada media *interaktif quizizz* berbasis *blended learning* kepada dosen ahli media kedua yaitu Dr. Nuridin, M.Pd pada hari Jum’at, 20 Mei 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi aspek desain tampilan, desain audio, desain video dan efek media terhadap strategi pembelajaran. Secara keseluruhan hasil validasi media oleh validator ahli pertama mendapat total nilai 64 dengan rata-rata nilai sebesar 4,00. Berdasarkan tabel 4.2. interval skor bahwa rata rata 4,00 ada pada kategori “Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi”

Berdasarkan hasil uji validasi oleh desain ahli media pertama dan kedua sama sama memberikan penilaian terhadap produk media *interaktif quizizz* berbasis *blended learning* pada kategori baik. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada aspek desain tampilan dengan memperoleh total skor sebesar 83%, aspek audio memperoleh total skor sebesar 80%, %, dan pada aspek efek media terhadap stategi pembelajaran memperoleh total skor sebesar 80%. Perolehan nilai tertinggi pada aspek desain tampilan pada produk *interaktif quizizz* berbasis *blended learning* karena terdapat animasi-animasi yang menarik serta pengambilan warna-warna yang ceria, hal tersebut sesuai dengan karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada kartun.

Sukiman (2016:24) menjelaskan bahwa mengembangkan sumber belajar adalah kegiatan untuk memberikan fasilitas terhadap jalannya kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh semua pengembang system pendidikan. sumber belajar dapat berupa seluruh sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri/sendiri-sendiri atau bersama-sama untuk memberikan kesempatan belajar.

Hasil penelitian yang dijalankan Syahroni (2017) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan pada aspek desain tampilan memperoleh nilai tertinggi yaitu 93%. aspek desain tampilan yang menarik sebagai jalan lain media pembelajaran untuk menangani masalah belajar seperti kurang fokusnya peserta didik saat belajar, kurangnya semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar, namun dengan tampilan produk yang menarik mampu menjadikan peserta didik semangat dan tertarik untuk belajar.

Selaras dengan Budi (2015) yang menyatakan bahwa setelah adanya pengembangan pada media pembelajaran, didapatkan hasil media pembelajaran ternyata mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan setelah selesai maka akan dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan harapan terdapat perubahan lebih baik pula pada persepsi peserta didik pada pelajaran.

## 2. Kepraktisan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning*

Penilaian kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan

siswa setelah mempraktekkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* yang dipraktekkan atau dilaksanakan di lapangan sudah praktis dapat digunakan.

Berdasarkan respon guru diketahui bahwa media telah memenuhi standar kriteria media pembelajaran ada pada kategori sangat baik, penggunaan media juga memiliki fungsi praktis dengan kategori baik, pada aspek desain media juga ada pada kategori baik, media juga mudah digunakan ada pada kategori baik dan media tidak mengalami *error* saat digunakan ada pada kategori sangat baik, media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa ada pada kategori baik, pada aspek interaktif siswa dengan media baik ada pada kategori baik, kemudian pada aspek media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mendapat nilai 3 ada pada kategori cukup, dan pada aspek penilaian Media memiliki sifat yang menyenangkan mendapat 5 ada pada kategori sangat baik, Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi ada pada kategori baik, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ada pada kategori baik, Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik. *background* yang digunakan menarik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik, pada aspek penilaian tulisan dapat dibaca dengan jelas mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik dan pada aspek penilaian navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik.

Kemudian angket respon guru terhadap kepraktisan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* secara keseluruhan dari total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon guru ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Respon siswa diketahui bahwa pada aspek kemudahan memperoleh nilai sebesar 83 pada kategori sangat baik. Aspek desain memperoleh nilai sebesar 81 pada kategori sangat baik kemudian pada aspek ketertarikan memperoleh nilai sebesar 81 pada kategori sangat baik dan komunikasi memperoleh nilai sebesar 82 pada kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon siswa mendapat nilai 82. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berpengaruh baik bagi pengajar dan peserta didik. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran, mengkoordinir peserta didik di dalam kelas dan memotivasi peserta didik untuk belajar menggunakan Quizizz. Untuk peserta didik, aplikasi ini dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik sebab memiliki beberapa fitur yang memotivasi peserta

didik, menciptakan suasana baru dan membantu peserta didik dalam pemahaman materi (Mulyati dan Evendi,2020; Wahyudi et al., 2020).

Penambahan permainan pada kegiatan pembelajaran di mana peserta didik dapat mengambil peran dan meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif mereka. Perkembangan tersebut bergantung pada seberapa jauh peserta didik terlibat secara aktif dengan lingkungan. Peserta didik yang lebih aktif diharapkan mampu meraih hasil yang lebih baik (Khausani et al., 2020; Mitasari,2018).

Sebuah aplikasi pembelajaran dengan basis game yakni Quizizz menyuguhkan beberapa aktivitas permainan di dalam kelas, membuat kelas sebagai tempat latihan yang menyenangkan dan interaktif. Peserta didik dapat bersaing dengan sesamanya, memotivasi mereka dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap pertanyaan, usaha belajar mereka, motivasi belajar mereka, keikutsertaan mereka dalam kegiatan dan kinerja akademik mereka. Menurut penelitian yang dilakukan, peserta didik memiliki pengalaman positif pada perkembangan kognitif (Basuki dan Hidayati,2019; Salsabila dkk,2020; Wibawa dkk,2019).

### 3. Keefektifan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning* Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia.

Menguji Keefektifan Media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* maka menggunakan uji *paired samples t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , atau  $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2,06866$  maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* efektif menaikkan prestasi belajar pada sub bab orgn pencernaan makanan manusia pada peserta didik kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.

Hasil uji indeks gain bahwa peningkatan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan sebelum dan sesudah memakai *quizziz* dengan basis *blended learning* pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung dari 24 siswa, tidak terdapat (0%) siswa mengalami penurunan prestasi belajar, tidak terdapat (0%) siswa mengalami prestasi belajar tetap, tidak terdapat (0%) mengalami peningkatan prestasi belajar rendah, terdapat 13 (54,2%) anak mengalami peningkatan prestasi belajar sedang dan terdapat 11 (45,8%) anak mengalami, terdapat 3 (14,3%) siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada siswa kelas

V SDN Prampelan 1 Sayung dengan menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* mayoritas siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang sedang.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori (Shofwan, 2009) jika media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk membuat siswa tertarik dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, materi memiliki kejelasan makna, sehingga peserta didik akan memahaminya dan akan lebih mampu memenuhi tujuan pelajaran. Dan yang terpenting, tidak hanya metode pembelajarannya yang beragam, komunikasi verbal dengan bahasa lisan guru, tetapi juga peserta didik tidak akan bosan dan guru tidak akan menghabiskan terlalu banyak energy.

Keberadaan media interaktif yang oleh peneliti dilakukan pengembangan berhasil efektif dipakai untuk meningkatkan output belajar. Ini membuktikan kebenaran dari teori (Kirschner & Karpinski, 2010) bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat perantara bagi pengajar menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan ketika digunakan akan menghasilkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran dengan cara saling berhubungan dan saling bertukar aksi-reaksi satu sama lain.

Kegiatan penelitian ini memberi bukti lain kebenaran adanya jika *Quizizz* akan memberikan dampak positif terhadap respon belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Mulyati & Evendi, 2020), menjelaskan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* interaktif

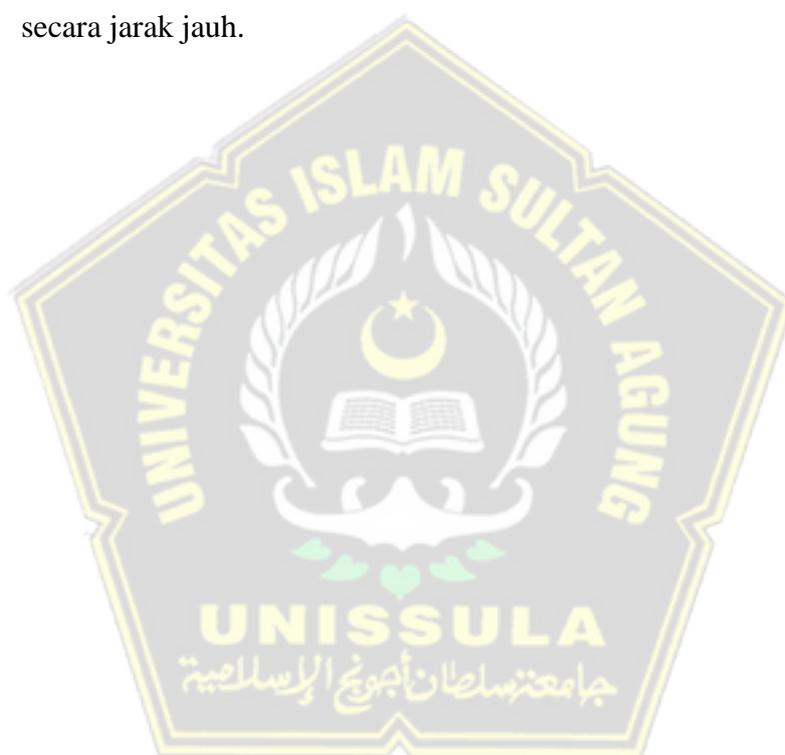
berpengaruh positif atau baik untuk pengajar dan peserta didik. Pengajar dapat menggunakan banyak materi dari Quizizz sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi, mengkoordinasikan siswa saat di ruangan dan memotivasi siswa untuk belajar. Untuk peserta didik, Quizizz dipandang sebagai media pembelajaran yang menarik sebab memiliki beberapa fitur yang memotivasi peserta didik dan menciptakan kesan baru serta memudahkan pemahaman materi peserta didik.

Demikian halnya selaras dengan (Hamzah, 2008) bahwa blended learning adalah satu dari sekian banyaknya pilihan yang baik diterapkan guna menaikkan efektivitas, efisiensi dan nilai estetika dalam berinteraksi antar orang di lingkungan belajar yang beda dan baru. Selain itu, terdapat keunggulan dari blended learning ini yaitu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dari ketertarikan itu mampu membuat peserta didik merasa senang sekaligus tertantang untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Orang yang senang dengan sesuatu maka akan memotivasi diri mereka untuk berbuat hal itu lagi, jadi peserta didik yang seringkali pasif akan jadi lebih aktif.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Hapsari & Fahmi, 2021) bahwa soal sarana tes dengan basis literasi ipa dengan memanfaatkan quizizz dikatakan teruji, valid, reliabel dan dapat membuat jenjang skill literasi ipa peserta didik. Demikian halnya dengan penelitian oleh (Sinta et al., 2020), bahwa soal sarana tes dengan basis literasi ipa

dengan memanfaatkan quizizz dikatakan teruji, valid, reliabel dan dapat membuat jenjang skill literasi ipa peserta didik.

Demikian halnya (Narasati et al., n.d.) bahwa alat penilaian mekanik dengan memanfaatkan aps Quizizz sudah sangat baik dalam merepresentasikan struktur terukur sehingga dapat secara efektif dan efisien mendukung proses penilaian untuk mata pelajaran mekanika teknik secara jarak jauh.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian sebagaimana dijabarkan di bab sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Quizziz* Berbasis *Blended Learning* Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung” berikut kesimpulan yang dapat peneliti berikan :

1. Validasai media interaktif *quizziz* dengan basis *blended learning* berlandaskan uji validasi ahli dan uji validasi praktisi diketahui bahwa produk yang dikembangkan ada pada kategori baik, akan tetapi ada beberapa saran dan masukan untuk penyempurnaan produk yang lebih baik lagi.
2. Media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* praktis dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan respon guru secara total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88 ada pada kategori sangat baik. Respon siswa diketahui bahwa kriteria persentase skor angket ada di kategori yang sangat baik, sehingga diambil kesimpulan berupa media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* berdasarkan respon guru dan siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.
3. Media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* efektif dalam peningkatan prestasi belajar sub bab organ pencernaan makanan di manusia , hal ini berdasarkan uji paired sampel *ttest* didapatkan nilai sig.

(2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , atau  $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2,06866$  maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia sebelum dan setelah menggunakan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning*. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan pada manusia pada siswa kelas V SDN Prampelan 1 Sayung.

## B. Saran

Masukan pada penelitian kali ini hubungannya dengan hasil penelitian ialah sebagai berikut : Pengembangan media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* diperlukan guru peserta didik guna menaikkan output belajar serta terbukti hasilnya. Dengan demikian, media tersebut bisa dipakai menjadi media pembelajaran baik di SD Negeri Prampelan 1 Sayung maupun sekolah yang lain. Selain itu media interaktif *quizziz* berbasis *blended learning* ini sebagai bagian dari upaya mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran online sebagai bentuk kemajuan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2015). *Ahmad Susanto*. Prenadamedia group.
- Allen, I. E., Seamen, J., & Garrett, R. (2007). Blending in: The extent and promise of blended education in the United States. USA: The Sloan Consortium. *Blending in: The Extent and Promise of Blended Education in the United States. USA: The Sloan Consortium.*, January.
- Anderson, T. dan F. E. (2001). *Theory and Practice of online learningsecond edition*. [http://cde.athabasca.ca/online\\_book/](http://cde.athabasca.ca/online_book/)
- Anglada, D. (2007). *An Introduction to Instructional Design*. Utilizing a Basic Design Model. <http://www.pace.eductlt/newsletter>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Burhan Nurgianto. (1988). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. BPFE.
- Dabbagh, N., Ritland, B. B. (2005). *Online Learning: Concept, Strategies, Application*. pearson Merrill Prentice hall.
- Daryanto, D. (2010). *Media pembelajaran: Perencanaannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2011). Benefits and Challenges of Blended Learning Environments. *Encyclopedia of Information Science and Technology, First Edition*, 253–259. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-553-5.ch047>
- Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/10017>
- Hisbullah dan Nuhayati Selvy. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Aksara Timur.

- Huitt, W. (2011). *Bloom et al.'s taxonomy of the cognitive domain*. (p. 26). GA: Voldosta State University.
- Hujair, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Safari Insania Press.
- Husamah(2014). (n.d.). Blended. In *Economist* (Vol. 366, Issue 8308).
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Irene. (2015). *ESPS Ilmu Pengetahuan Alam IPA untuk SD/MI Kelas*. Erlangga.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Johana, M. (2007). Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Yang Komunikatif Bagi Siswa Smp. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 28–34.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kholiqul Amin, A. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 62.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237–1245. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Narasati, N. A., Saleh, R., & Teknik, M. (n.d.). *Pengembangan alat evaluasi berbasis hots menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran mekanika teknik dalam pembelajaran jarak jauh*. 169–180.

- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN*. ALFABETA CV.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. teknik jigsaw.
- Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>
- Shofwan, A. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1).
- Sia Tjundjing. (2001). Hubungan antara IQ, EQ, dan QA dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU. *Jurnal Anima*, 17, 71.
- Sinta, T., Pada, S., Larutan, M., & Nonelektrolit, E. (2020). Pengembangan Quizizz-Assisted Test Berbasis Literasi Peserta Didik Pada Materi Larutan Elektrolit Nonelektrolit. *Chemistry in Education*, 9(2), 63–69.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2008). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3, 8.
- Sundayana. (2020). *statika penelitian pendidikan*. ALFABETA CV.
- Supriatna, D. (2007). *Pengenalan Pengenalan Media Pembelajaran*. 1–14.
- Susilowati, I. (2013). (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Journal of Biology Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jbe.v2i1.2618>
- Tony, S. (2020). *BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Ahlimedia Book. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=jDP4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA19&dq=est+Practice+Implikasi+Media+Quizizz+Berbasis+Android+Terhadap+Kualitas+Pembelajaran++Dalam+Mencetak+Siswa+Berprestasi+di+Tingkat+Nasional&ots=S7VlypRCer&sig=sPRqvOJziq5-p13S5XytHL>

- Tufan. (2009). The influence of blended learning model on developing leadership skills of school administrators. *UbiCC Journal*, 4(3), 538–543.
- Uwes Anis Chaeruman. (2007). Suatu Model Pendidikan Dengan sistem Belajar Mandiri. *Jurnal Teknodik NO. 21/XI/Teknodik/Agustusbelajar*, 10.
- Wahyunita, I., & Subroto, W. T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dengan Pendekatan STEM Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(3), 1010–1021. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0AEfektivitas>
- Wasis. (2011). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yuni Pratiwi, Parijo, & Warneri. (2010). Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Performansi Belajar Siswa. *Jurnal Fpendidikan Fkip Untan*, 02, 1–11.

