

PENGEMBANGAN MEDIA *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 3 WAJAK

Amilatul Kibtiah¹, Dr.Tri Wahyudianto.S.Pd.,M.Si², Arnelia Dwi Yasa M.Pd³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email : tula78722@gmail.com

Abstract

Learning media is a tool that helps teachers in conveying lesson material, currently learning media also takes various forms, one of which is digital. However, currently at SDN 3 Wajak, based on observations and interviews, class V teachers use learning media at least once, especially in digital form. The student learning process only involves listening, sitting and writing, which makes students bored and over time will have an impact on low student learning outcomes. Therefore, based on these problems, researchers developed the Quizwhizzer media. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. "The research results to determine the feasibility of the expert received a score of 87.5%." Material Expert, carried out with a score of 85%. Linguist received a score of 87.5% in the "Very Decent" category. The practical test results for class V students were 93.5%. Furthermore, the results of the practicality test obtained from the fifth grade teacher at SDN 3 Wajak received a score of 91%. Meanwhile, in the effectiveness test, the Normality Gain test results obtained a value of 0.78 or 78%, which in the N-Gain index category was classified as "High". So it can be seen that the Quizwhizzer media is very feasible, practical and effective for elementary school students.

Article History

Submitted: 29 Juni 2024

Accepted: 5 Juli 2024

Published: 6 Juli 2024

Key Words

Media, Quizwhizzer, Constructivism

Abstrak

Proses pembelajaran sangat berpengaruh bagi keberhasilan siswa, namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru pada SDN 3 Wajak kelas V minim sekali menggunakan media pembelajaran terutama dalam bentuk digital dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan, duduk dan menulis yang mana hal tersebut membuat siswa bosan dan lama kelamaan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, saat ini media pembelajaran juga berbagai bentuk salah satunya dalam bentuk digital. Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru pada SDN 3 Wajak kelas V minim sekali menggunakan media pembelajaran terutama dalam bentuk digital. Proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan, duduk dan menulis yang mana hal tersebut membuat siswa bosan dan lama kelamaan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui pengembangan *quizwhizzer*; kelayakan, kepraktisan dan keefektifan *quizwhizzer*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Reasearch And Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil penelitian untuk mengetahui kelayakan dari ahli mendapat nilai sebesar 87,5%". Ahli Materi, dilakukan oleh mendapat nilai sebesar 91,25%. Ahli Bahasa mendapat nilai sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji kepraktisan pada siswa kelas V sebesar 92,3%. Selanjutnya hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari guru kelas V SDN 3 wajak mendapat nilai 92,5%. Sedangkan dalam uji keefektifan hasil uji Normalitas Gain, diperoleh nilai sebesar 0,78 atau 78%, yang dalam kategori indeks N-Gain diklasifikasikan "Tinggi". Sehingga dapat diketahui bahwa media *Quizwhizzer* ini sangat layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa sekolah dasar.

Sejarah Artikel

Submitted: 29 Juni 2024

Accepted: 5 Juli 2024

Published: 6 Juli 2024

Kata Kunci

Media, Quizwhizzer, Konstruktivisme

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran (Darman, 2020; Septiana Sari & Handoyo Sugiyarto, 2015; Sukitman, 2016). Pemerintah masih berupaya menerapkan strategi pengajaran berkualitas tinggi, mempertimbangkan jalur kemajuan teknologi, dan guru menghasilkan sumber daya pengajaran yang inovatif (Danumiharja, 2014; Iskandar et al., 2023; Septiana Sari & Handoyo Sugiyarto, 2015). Sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 mengenai guru dan dosen dikatakan “Guru harus mempunyai kompetensi pedagogik”. Dengan adanya pedoman tersebut artinya guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melakukan proses belajar mengajar, yaitu dengan usaha untuk memahami gagasan melalui media pembelajaran. Saat ini pembelajaran IPAS sangat menekankan pada sosialisasi tidak hanya fokus pada pengetahuan saja (Ahmadi, 2017; Alfiansyah et al., 2023; Yasa, 2017).

Media yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa, dari aspek psikomotor, efektif, sampai kognitif, faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, minat belajar yang signifikan, dan motivasi yang rendah menyebabkan hasil belajar yang lebih buruk, rendahnya hasil belajar siswa merupakan hasil belajar yang tidak dapat dipahami dan bermakna (Audina et al., 2022; Ibad et al., 2022; Wahyuningsih, 2020; Yasa et al., 2020a). Media pembelajaran sangat menentukan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa merupakan proses belajar yang tidak dipahami dan tidak bermakna. (Riyana, 2012; Sitorus & Santoso, 2022).

Namun, kenyataan berdasarkan observasi di SD Negeri 3 Wajak menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan mengajar khusus dan memanfaatkan sumber belajar interaktif. Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada pemahaman topik saja, seperti tugas, menulis, dan mendengarkan ceramah, yang dapat membuat suasana pembelajaran membosankan dan menyebabkan hasil belajar siswa tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal. Hal ini mengakibatkan siswa melakukan berbagai aktivitas mengganggu di kelas. Wawancara dengan 18 siswa kelas V menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif seperti video dan permainan untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Materi pendidikan yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa, sehingga penting untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Kumala et al., 2023; Sahwan, 2022; Suryana et al., 2022; Yasa et al., 2020b). Penggunaan media pendidikan, seperti *Quizwhizzer*, dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan mendorong kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa. *Quizwhizzer* berfokus pada keterampilan kognitif dan interaksi dengan lingkungan, sesuai dengan metode yang digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan potensi belajar mereka. (Ningsih, 2019) (Karimah & Prastowo, 2023). Khususnya materi IPAS yang berhubungan dengan sains dan pengetahuan, sering kali dalam proses tidak menggunakan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk menyiasati hal tersebut (Harefa et al., 2023; Karimah & Prastowo, 2023). Keberhasilan proses ini tergantung pada interaksi antara guru dan siswa (Priartini et al., 2017; Suryana et al., 2022) menganggap siswa sebagai agen aktif yang memiliki tujuan, menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar secara optimal, meyakini bahwa pengetahuan tidak diterima begitu saja dari luar melainkan dibangun secara personal, melibatkan pengaturan lingkungan belajar daripada hanya mentransmisikan pengetahuan, dan melihat kurikulum sebagai lebih dari sekadar materi dan sumber belajar.

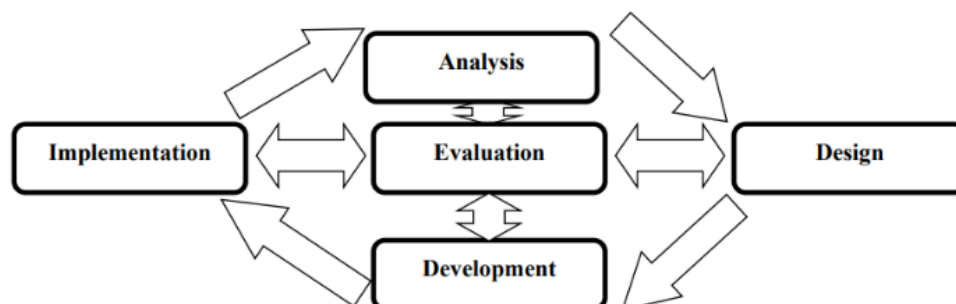
Adapun penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan, antara lain. Penelitian yang dilakukan [Audina et al. \(2022\)](#) menemukan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* pada materi Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan sebagai alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa, juga memudahkan guru dalam menilai siswa dan membantu siswa dalam mengerjakan soal di mana saja. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh [Faijah et al. \(2022\)](#) menunjukkan bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media aplikasi *Quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika, terutama materi teorema Pythagoras. Penelitian yang dilakukan oleh [Alfianistiawati et al. \(2022\)](#) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* berdampak positif terhadap siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman budaya di Indonesia dalam mata pelajaran PKN kelas V, terutama dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh [Putri et al., 2024](#)) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizwhizzer* memberikan dampak positif terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya, termasuk penelitian pada kelas V SDN Cikutamahi 01 juga menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi *Quizwhizzer* sesuai untuk proses pembelajaran ([Oktavian et al., 2023](#)).

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu game edukasi *Quizwhizzer* yang dibuat oleh peneliti adalah adanya proses *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa untuk membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan pengetahuannya sendiri, memahami materi dengan mudah, dan meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan pemberian *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan *Skala Linkert* untuk validasi data dan bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Quizwhizzer* pada siswa IPAS. Merujuk pada konteks penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memilih untuk menjalankan studi pengembangan media *Quizwhizzer* untuk siswa sekolah dasar. Proyek ini ditargetkan khusus untuk kelas V dalam mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan proses pembelajaran dan strategi pengajaran, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui potensi dampak dari media pembelajaran aplikasi game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi makanan dan minuman. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Penelitian dan Pengembangan ADDIE. Yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan meliputi dari lima fase yang tercantum yaitu *needs assessment*, *front-end analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 1. Tahapan penelitian pengembangan Sumber Suratno & Hutabarat (2023)

Tahapan penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah sebagai berikut: (1) Tahap Analisis: Melibatkan observasi terhadap guru dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, termasuk analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan materi. (2) Tahap Perancangan: Merancang konsep dan konten produk media pembelajaran. (3) Tahap Pengembangan: Menghasilkan media pembelajaran dan melakukan validasi ahli serta validasi empiris. (4) Tahap Implementasi: Melibatkan uji coba produk kepada 18 siswa menggunakan soal pretest secara individu. (5) Tahap Evaluasi: Melakukan uji coba produk dengan soal posttest untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Wajak. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket/kuesioner. Wawancara dan observasi dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas SDN 3 Wajak. Angket/kuesioner ini ditujukan untuk mendapatkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, kepraktisan guru dan siswa kelas V dimana angket/kuesioner menggunakan *Skala Linkert*. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket/kuesioner kepada para ahli dan uji coba produk oleh siswa. Sedangkan data kualitatif data yang berbentuk keterangan, rekomendasi, dan jawaban tertulis.

Lembar validasi ahli materi diberikan kepada guru sebagai ahli materi untuk memberi penilaian terhadap produk yang digunakan. Berikut kisi-kisi ahli materi :

Tabel 1.Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Pembelajaran	Kesesuaian penyajian materi	1, 8, 9
	Kesesuaian KD/KI	
	Kemudahan pemahaman materi	11, 20
	Ketepatan strategi	7,
	Ketersediaan soal	12 3, 12, 13
Isi	Susunan materi	4, 10, 15
	Ketuntasan materi	5, 6
	Keterkaitan soal	14
	Ketepatan materi	16, 17
	Penggunaan Bahasa	2
Fungsi keseluruhan	Kesesuaian materi dengan peengguna	18, 19

Sumber : (Gabriela, 2021) modifikasi

Selanjutnya lembar validasi ahli media diberikan kepada guru sebagai ahli media untuk memberi penilaian terhadap produk yang digunakan. Berikut kisi-kisi ahli materi :

Tabel 2. Kisi-kisi instrument Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Tampilan	Desain bentuk tombol	1, 2, 17, 18
	Desain visual	7, 8, 14, 19
	Penggunaan grafis teks dan warna teks	9, 10, 11, 13
	Penggunaan audio visual	12

Pemrograman	Kemudahan pengoperasian Ketepatan fungsi tools aplikasi	3, 4, 5, 20 6, 17,
Fungsi keseluruhan	Kesesuaian media dengan pengguna	14, 15, 16,

Sumber : (Gabriela, 2021) modifikasi

Lembar validasi ahli bahasa diberikan untuk memberikan penilaian kelayakan produk yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk ahli bahasa terdiri dari aspek bahasa dan penggunaan kaidah bahasa. Berikut kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa:

Tabel 3. Kisi-kisi instrument Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
	Bahasa	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	1
		Kesesuaian bahasa dengan level siswa	2
		Bahasa lugas dan mudah dipahami	3
		Bahasa yang digunakan komunikatif	4
		Kalimat tidak bermakna ganda	5
		Kebakuan bahasa	6
		Bahasa yang digunakan memperjelas informasi	7
	Penggunaan	Kalimat disusun sesuai dengan EYD	8
	Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam pembentukan kalimat	9
		Ketetapan tanda baca	10

Sumber : (Gabriela, 2021) modifikasi

Lembar respon siswa diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi instrument respon siswa:

Tabel 4. Kisi-kisi instrument Responden (Siswa)

Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan
Materi	Kemudahan pemahaman materi	1, 3, 4
	Kesesuaian penyajian materi	
	Bahasa yang digunakan	7
Pembelajaran	Kemudahan dalam belajar	2, 5, 20
	Kesesuaian dengan kebutuhan pengguna	
	Kemudahan dalam pengoperasian	4, 17
	Kejelasan petunjuk tools aplikasi	11, 14, 10
Tampilan	Desain visual	13
Fungsi Keseluruhan	Meningkatkan motivasi pengguna	6, 16
	Meningkatkan literasi atau minat belajar siswa	
	Kesesuaian media dengan pengguna	15, 19

Sumber : (Gabriela, 2021) modifikasi

Lembar respon guru diberikan kepada guru untuk memberikan penilaian produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui kepraktisan produk. Berikut kisi-kisi instrument respon guru untuk kepraktisan produk:

Table 5. Kisi-kisi instrument Kepraktisan (Guru)

No	Aspek	Indikator	No. Butir
	Tampilan	Halaman cover menarik	1
		Kejelasan uraian materi	2
		Sajian soal sesuai dengan materi	3
	Materi	Relevansi materi dengan Capaian Pembelajaran	4

	Materi disajikan sistematis	
	Materi berbasis konstruktivisme	5
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	6
		7
Penggunaan	Menggunakan bahasa komunikatif	8
Kaidah	Penulisan sesuai dengan EYD	9
Bahasa	Kemudahan pemilihan kata dan kalimat	10

Sumber : (Gabriela, 2021) modifikasi

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data dari angket/kuesioner yang disampaikan kepada para ahli dan siswa dalam uji coba produk. Temuan dari hasil skor yang diperoleh diolah menggunakan teknik analisis, dengan menggunakan Rating Scale untuk mengukur tingkat kelayakan. Rating Scale merupakan metode pengukuran data mentah yang dikumpulkan sebagai data numerik, dengan kisaran yang memiliki makna kualitatif. Adapun kriteria hasil penilaian yaitu t dengan empat kriteria kelayakan yang dibagi berdasarkan rentang skor 0-40%: Tidak layak, 41-60%: Cukup layak, 61-80%: Layak, dan 81-100%: Sangat Layak. Apabila hasil dari validasi mencapai minimal 60% ke atas, media pembelajaran yang dianggap sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena pada persentase tersebut media sudah cukup valid.

Skala Likert digunakan untuk mengukur praktisitas media pembelajaran yang digunakan. Kriteria ketercapaian praktisitas media pembelajaran dapat dilihat dalam rubrik ini memberikan pedoman untuk menilai seberapa layak sebuah media berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Terdapat empat kriteria kepraktisan yang terbagi sesuai dengan rentang nilai 0-40% menunjukkan bahwa media tersebut tidak praktis, nilai 41-60% menandakan bahwa media tersebut cukup praktis, nilai 61-80% menegaskan bahwa media tersebut praktis, dan nilai 81-100% menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis.

Analisis keefektifan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menguji penilaian hasil belajar siswa. N-gain dihitung dengan mengurangkan skor pretest dan skor posttest, kemudian hasilnya dibagi oleh selisih antara skor maksimal dan skor pretest. Kategori n-gain dapat ditentukan dengan membandingkan nilai g , di mana nilai g dianggap tinggi jika $g > 0,7$, sedang jika $0,3 \leq g \leq 0,7$, dan rendah jika $g < 0,3$ (Hake, 1999).

HASIL PENELITIAN

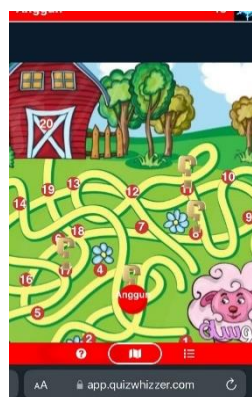
Model penelitian pengembangan media Quizwhizzer menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan dua analisis: analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 3 Wajak menggunakan kurikulum merdeka untuk siswa kelas V. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*, tanpa penggunaan media digital, yang dapat membuat siswa bosan dan hasil belajar rendah. Tahap berikutnya yakni perancangan, pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* setelah memahami kebutuhan peserta didik serta materi pelajaran yang belum sepenuhnya dipahami oleh mereka. Dengan demikian, peneliti mulai menyusun rancangan media serta menyusun materi berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian peserta didik. Materi yang akan dibahas dalam pengembangan media ini adalah materi rantai makanan. Berikut rancangan media berbasis *Quizwhizzer*.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan siswa mengerjakan



Gambar 4. Tampilan siswa berhasil menjawab

Tahap implementasi/pengembangan, pada tahap ini rancangan desain media berbasis *QuizWhizzer* yang telah disiapkan sebelumnya dilakukan uji validitas produk guna mengetahui kelayakan media. Uji validitas ini melibatkan beberapa ahli dalam penilaian yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V dan siswa SDN 3 Wajak. Hasil uji kelayakan pada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan bahasa sebagai berikut, Ahli Media, dilakukan oleh AG, S.Pd,.M.Pd mendapat nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli Materi, dilakukan oleh ARH, S.Pd,.M.Pd mendapat nilai sebesar 91,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Ahli Bahasa, dilakukan oleh Dr. R. M.Hum mendapat nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Rata-rata keseluruhan nilai yang diperoleh yaitu 86,7% dengan kategori “Sangat Layak”.

Setelah revisi berdasarkan saran validator, media dipandang layak digunakan. Tahap berikutnya adalah uji coba media pada siswa dan guru kelas V SDN 3 Wajak untuk menilai kepraktisannya. Hasil uji kepraktisan oleh 18 siswa mencapai 92,3% dengan kategori "Sangat Baik", sedangkan guru kelas V memperoleh nilai 92,5% dengan kategori yang sama.

Tahap evaluasi melibatkan uji keefektifan produk sebagai ukuran kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji pre-test dan posttest dilakukan terhadap 18 siswa dengan hasil sebagai berikut :

NAMA	Postes	pretes	pos-pre	deal (10)	Gian scor	ain scor
MAH	75	25	50	75	0,67	66,6667
DR	80	30	50	70	0,71	71,4286
SAR	95	30	65	70	0,93	92,8571
INS	100	60	40	40	1,00	100
AAF	80	35	45	65	0,69	69,2308
FAF	85	50	35	50	0,70	70
SR	85	25	60	75	0,80	80
MFP	90	60	30	40	0,75	75
MMM	80	15	65	85	0,76	76,4706
SNFQ	90	25	65	75	0,87	86,6667
DA	90	25	65	75	0,87	86,6667
PL	80	20	60	80	0,75	75
PCND	85	35	50	65	0,77	76,9231
AS	75	25	50	75	0,67	66,6667
AMO	95	45	50	55	0,91	90,9091
Rata-rata	85,66666667	33,66666667			0,79	78,9657

Gambar 5. Hasil *pretest-posttest*

Berdasarkan hasil nilai diatas diperoleh nilai posttest rata-rata mencapai 85, sedangkan pretest rata-ratanya adalah 33. KKM yang ditetapkan adalah 75. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest (85) telah melebihi KKM yang ditetapkan (75), menandakan bahwa siswa secara umum telah mencapai standar yang diharapkan setelah program atau pembelajaran dilaksanakan. Ini menunjukkan peningkatan kinerja siswa dari nilai pretest ke posttest, serta menunjukkan dampak positif dari program atau pembelajaran tersebut pada prestasi belajar siswa. Kemudian dalam uji normalitas Gain untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar pada pretest dan posttest siswa kelas V. Dari hasil uji Normalitas Gain, diperoleh nilai sebesar 0,78 atau 78%, yang dalam kategori indeks N-Gain diklasifikasikan "Tinggi".



Gambar 6. Diagram *pretest-posttest*

PEMBAHASAN

Di era pembelajaran abad 21, telah terjadi perkembangan media dalam bentuk digital (Azmil Azman et al., 2020). Peserta didik memerlukan tambahan bahan pembelajaran yang dapat mendorong mereka untuk belajar secara mandiri (Shawmi, 2017). Sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21, para pendidik diharapkan mampu memanfaatkan media digital untuk mendukung proses penyampaian materi kepada peserta didik secara lebih efisien (Sahwan, 2022). Media *QuizWhizzer* (Putri et al., 2024), adalah sumber belajar yang

menyediakan bagian proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih aktif dan produktif. Media *QuizWhizzer* yang sudah dikembangkan ini kemudian diujicobakan kepada beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil validasi media *QuizWhizzer* menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan berdasarkan validasi ahli media mencapai presentase sebesar 87,5% dengan kategori "Sangat Valid", ahli materi sebesar 85% dengan kategori "Sangat Valid", dan ahli bahasa sebesar 87,5% dengan kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata nilai 86,7% dalam kategori "Sangat Valid",. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Putri et al., 2024) bahwa media *QuizWhizzer* dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran dan dapat menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran. selanjutnya diketahui hasil uji kepraktisan siswa kelas V SDN 3 Wajak sejumlah 18 anak. Dari keseluruhan siswa kelas V diperoleh total skor sebesar 673 dengan total skor yang diharapkan 720 maka mendapat hasil 93,5% dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil uji kepraktisan guru kelas mendapat nilai sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik". Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian (Mutiah et al., 2023) miskonsepsi yang dialami siswa dapat terselesaikan dengan penerapan model pembelajaran *konstruktivisme*.

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media terhadap hasil pembelajaran. Adapun uji keefektifan siswa kelas V SDN 3 Wajak melalui hasil *pretest-posttest* diketahui hasil menggunakan uji normalitas yaitu 0,78 atau 78 % dalam kategori indeks N-Gain diklasifikasikan "Tinggi". Sehingga dapat kita ketahui bahwa media *QuizWhizzer* efektif untuk digunakan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media *QuizWhizzer* yang telah dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE (Analyze/analisis, Design/merancang, Development/pengembangan, Implementation/penerapan, Evaluation/evaluasi). Adapun uji kelayakan media ini mendapat hasil dari validator ahli media, materi dan bahasa dalam kategori "Sangat Valid". Pada uji kepraktisan guru dan siswa kelas V SDN 3 Wajak mendapatkan hasil dalam kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil uji keefektifan dengan menggunakan uji normalitas diperoleh hasil 0,78 atau 78% dalam kategori indeks N-Gain diklasifikasikan "Tinggi". Pengembangan media *QuizWhizzer* di SDN 3 Wajak sangat praktis, efektif dan layak digunakan. Dari penelitian yang sudah dilakukan adapun saran pengembangan media ini yaitu penelitian ini nantinya dapat dikembangkan lebih luas tidak hanya mengenai satu materi saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Alfiansyah, D. C., Tri Prasasti, P. A., & Yulistianasari, I. (2023). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn Bader 03. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2199–2211. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8321>
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Azmil Azman, Nizwardi Jalinus, Ambiyar, & Muhammad Giatman. (2020). Model Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Teknik. *Jurnal Teknik*, 14(1), 142–147. <https://doi.org/10.31849/teknik.v14i1.4218>

- Danumiharja, M. (2014). *Profesi Tenaga Kependidikan*. Deepublish.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. USA.
- Harefa, M., Elisandra Harefa, J., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). *Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 289–297. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.150>
- Ibad, S., PS, A., & Robbani, A. R. (2022). Merdeka belajar: relevansi tradisi macapat dengan feodalisme dalam perkembangan pendidikan Islam Indonesia analisis konstruktivisme Jean Piaget. *Jurnal Studi Islam Dan Pemikiran ...*, 1(1), 17–43.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Karimah, V. H., & Prastowo, A. (2023). Penerapan Math Playground sebagai Penunjang Karakteristik Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 816–825.
- Kornelius, J., Maria, R., & Manullang, A. (2022). Implikasi Model Pembelajaran Konstruktivisme dengan Pendidikan Agama Kristen. *DIDASKALIA : Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 44–55. <https://doi.org/10.51667/djpk.v3i1.900>
- Kumala, F. N., Yasa, A. D., Yulianti, Y., & Setiawan, D. A. (2023). Optimalisasi Teknologi Pembelajaran Dan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 31–38.
- Mutiah, Juwita, R., Syahdatunnisa, A. A., Makmuri, M., & Aziz, T. A. (2023). Pendekatan Konstruktivisme dan Miskonsepsi: Keterkaitannya dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(2), 56–64. <https://doi.org/10.21009/jrpms.072.06>
- Ningsih, N. (2019). Aplikasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Foundasia*, 9(1), 43–54. <https://doi.org/10.21831/foundasia.v9i1.26159>
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114.
- Priartini, D. A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pedagogik, D., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2017). Penerapan Model Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Peserta Didik Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 26–35.
- Putri, F. A., Insani, G. N., Khoirunnisa, S. C., Rostika, D., Sudarmansyah, R., Indonesia, U. P., No, J. S., & Barat, J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Quizwhizzer : Inovasi Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA*. 5(1), 695–705.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Sahwan, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berbasis Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SLBN 1 Lombok Barat. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 302. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4973>
- Septiana Sari, D., & Handoyo Sugiyarto, K. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN

- KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN IPA*, 1(2), 153–166.
- Shawmi, A. N. (2017). Analisis pembelajaran sains madrasah ibtidaiyah (MI) dalam kurikulum 2013. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 121–144.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sukitman, T. (2016). Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 85–96.
- Suniati, N. M. S., Sadia, I. W., & Suhandana, G. A. (2013). Pengaruh implementasi pembelajaran kontekstual berbantuan multimedia interaktif terhadap penurunan miskonsepsi (studi kuasi eksperimen dalam pembelajaran cahaya dan alat optik di SMP Negeri 2 Amlapura). *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Yasa, A. D. (2017). Penguasaan Konsep dan Keterampilan Pemecahan Masalah Setelah Diajarkan Dengan Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 69–80.
- Yasa, A. D., Suastika, I. K., & Suryadi, N. Y. E. (2020a). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 402–408.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/%0Ahttps://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/534>
- Yasa, A. D., Suastika, I. K., & Suryadi, N. Y. E. (2020b). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 402–408.