

## **PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ INDONESIAKU KAYA RAYA PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS V**

Hayina Putri Permatasari<sup>1</sup>, Galuh Kartika Dewi<sup>2</sup>, Tri Ahmad Budi Susilo<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Delta  
hayinaputri1@gmail.com<sup>1</sup>, galuhkartika86@gmail.com<sup>2</sup>, trisusilostkip@gmail.com<sup>3</sup>  
Nomor HP : 089508009795

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the fact that interactive learning media has not been used in IPAS (Social and Natural Sciences) learning in class V. In this case the teacher has not used digital learning media which can cause students to feel bored and lack of enthusiasm during IPAS learning, ultimately having an impact on student learning outcomes that are not optimal. The purpose of this research is to develop quizizz gamification learning media, to determine student learning outcomes and student responses to quizizz media. Quizizz is software in the form of a quiz game that aims to build interactive learning interactions and improve student learning outcomes. In this study, the author chose the Research and Development (R&D) method, because this method is often used to produce new products or improve existing products. This research model is 4D. The 4D model stands for Define, Design, Development and Dissemination, with data collection techniques in the form of validation sheets, tests and questionnaires. The final results obtained from this study are very valid with a score of 92% media experts and 96% material experts and obtained the final result of validation which is 94% with very feasible criteria. Student learning outcomes after using quizizz gamification learning media increased by 30.1 where before using quizizz the average student score was 61.33 to 91.43 after using quizizz learning media. And student responses in using quizizz gamification media are very satisfying with an average score of 93%.*

*Keywords: Quizizz Gamification Media, IPAS learning outcomes*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi karena belum digunakannya media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Sosial dan Alam) di kelas V. Dalam hal ini guru belum menggunakan media pembelajaran digital yang dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat pada saat pembelajaran IPAS, akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran gamifikasi quizizz, untuk mengetahui hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media quizizz. Quizizz merupakan perangkat lunak berupa *game* kuiz yang bertujuan untuk membangun interaksi pembelajaran yang interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, Penulis memilih metode Research and Development (R&D), sebab metode ini sering digunakan untuk

menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Model penelitian ini yaitu 4D. Model 4D merupakan singkatan dari Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Dissemination*). Dengan Teknik Pengumpulan data berupa validasi media, tes dan angket. Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sangat Valid dengan peroleh skor ahli media 92% dan ahli materi 96% dan memperoleh hasil akhir validasi yaitu 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi quizizz meningkat sebanyak 30,1 dimana sebelum menggunakan quizizz rata-rata nilai siswa 61,33 menjadi 91,43 setelah menggunakan media pembelajaran quizizz. Dan respon siswa dalam penggunaan media gamifikasi quizizz sangat memuaskan dengan perolehan skor rata-rata 93%

Kata Kunci: Media Gamifikasi Quizizz, hasil belajar IPAS,

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak akan berakhir untuk membantu jiwa peserta didik untuk menuju kearah peradaban yang lebih baik selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan agar sebagai manusia kita bisa memanusiakan manusia lainnya, (Sujana,2019). Dari kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses membantu peserta didik untuk menjadi lebih baik yang memiliki tujuan menghargai dan menghormati manusia lainnya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pembelajaran, dan pengembangan keterampilan, pengetahuan, nilai yang penting bagi individu dan masyarakat. Definisi pendidikan berbeda-beda

tergantung pada disiplin ilmu yang digunakan.

Menurut (Kepmendikbudristek No 56/M/2022) tentang kurikulum merdeka Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim menyampaikan bahwa inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar. Konsep ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya secara optimal. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa akan diberikan kebebasan untuk memilih mata pelajaran yang ingin dipelajari serta menentukan cara belajar yang paling cocok bagi mereka. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan

membantu mereka mencapai potensi terbaiknya. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang fleksibel dalam penggunaan teknologi untuk bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Sudirman, 2023). Dapat dipahami jika Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan dalam pemilihan media pembelajaran. Asalkan, hal tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil yang didapat lewat pembelajaran yang ditentukan melalui pengaturan dan penilaian guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Suardi, 2020: 5). Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar adalah pencapaian atau kemampuan yang diperoleh oleh seorang individu melalui proses pembelajaran yang telah ditentukan, diatur, dan dinilai. Hasil belajar dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman konsep, sikap, atau nilai-nilai tertentu yang diharapkan dari siswa. Selain itu menurut (Mustakim, 2016). Hasil belajar adalah segala sesuatu yang telah dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran melalui penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum yang

berlaku. Dapat dipahami jika hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran terhadap siswa yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat dinyatakan pengukurannya melalui nilai. Contohnya seperti penilaian yang diberikan guru kepada siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi dari pengamatan dan interaksi sosial, serta faktor-faktor pribadi seperti keyakinan diri.

Peneliti melakukan observasi awal di SDN Pucanganom pada bulan Oktober 2023, penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas V terutama saat pembelajaran IPAS berlangsung. Hal ini dikarenakan, masih kurangnya media pembelajaran yang interaktif sehingga mengakibatkan banyaknya siswa yang kurang fokus. Kurangnya fokus pada siswa dapat memberikan dampak kejenuhan dan rasa bosan sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran tidak maksimal. Kurangnya penyampaian materi yang tidak maksimal dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang menurun.

Hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pucanganom yang berjumlah 30 siswa, yang awalnya memiliki nilai rata-rata 90 pada saat penilaian akhir semester ganjil, menjadi 82 pada penilaian harian yang mana nilai



tersebut di bawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dengan nilai 85.

Nilai	Kriteria
0-75	Belum mencapai ketuntasan, perlu remedial pada seluruh bagian
76-85	Belum mencapai ketuntasan, perlu remedial pada beberapa bagian
86-90	Sudah mencapai ketuntasan, tidak memerlukan remedial
91-100	Sudah mencapai ketuntasan, memerlukan pengayaan.

Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sarana pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar untuk membuat pesan yang disampaikan lebih jelas dan mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sedangkan menurut (Mashuri S, 2019 : 3) media pembelajaran yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa memiliki potensi untuk merangsang proses berpikir. Dari sinilah disimpulkan bahwa Media Pembelajaran bukan hanya sekadar alat atau komponen dalam lingkungan

siswa, tetapi juga memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Fungsi Media Pembelajaran tidak terbatas pada memperjelas pesan yang disampaikan, melainkan juga merangsang berpikir siswa. Oleh karena itu, media pendidikan dianggap sebagai salah satu unsur penting dalam mencapai tujuan belajar mengajar secara efektif dan efisien

Dalam hal ini media pembelajaran yang ingin dikembangkan Peneliti yaitu Gamifikasi Quiziz, Gamifikasi merupakan penggabungan antara aspek game dan non game yang memiliki tujuan positif dalam pembelajaran. (Ariani, 2020: 145). Sedangkan, quizizz merupakan kuis interaksi yang bersifat online dan dapat digunakan didalam kelas serta bisa digunakan untuk pengambilan nilai dalam pembelajaran. (Suhartatik, 2020: 6). Selain itu menurut (Citra dan Rosy, 2020: 263) quizizz adalah aplikasi online pendidikan yang berupa sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain di dalam ruang kelas dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menyenangkan paparan tersebut dapat diartikan

Quizizz adalah sebuah aplikasi game online yang mampu meningkatkan interaktif siswa didalam kelas saat pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan Gamifikasi Quizizz yaitu penggabungan antara aspek game dan non game yang berupa sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan tujuan menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan Gamifikasi Quizizz yaitu belajar sambil bermain melalui media aplikasi Quizizz. Dengan cara siswa login ke akun Quizizz setelah melakukan login maka soal akan muncul untuk dikerjakan oleh siswa, Soal yang diberikan sangatlah bervariasi siswa tidak hanya sekedar menjawab soal tersebut tetapi siswa juga akan bermain dalam pengerjakan soal. Didalam soal tersebut terdapat 5 variasi format soal yang berbeda-beda. Diantaranya yang ke 1 menggunakan format soal menggambar, jadi setelah diberi pertanyaan siswa menjawab soal dengan menggambar, yang ke 2 yaitu format soal audio setelah siswa selesai membaca pertanyaan maka siswa akan menjawab soal tersebut dengan cara merekam suara, yang ke 3 dengan cara menjodohkan gambar dengan tulisan yang sesuai, yang ke 4

yaitu dengan tebak kata, jadi ada beberapa kata yang diacak lalu siswa mengurutkan dengan sesuai, dan yang ke 5 format soal pada umumnya yaitu menggunakan pilihan ganda dan esay. Dalam mengerjakan soal tersebut akan diberi waktu 90 detik. sehingga Siswa akan tetap fokus pada pembelajaran. Dalam penggunaan media ini Guru tidak perlu untuk mengoreksi jawaban benar atau salah dikarenakan bila Siswa menjawab salah maka jawaban yang benar akan muncul, Guru juga tidak perlu khawatir Siswa menyontek dikarenakan sistem soal pada Gamifikasi Quizizz ini dibuat dengan acak dan Guru juga tidak perlu untuk mengoreksi nilai setelah berakhirnya soal maka poin nilai akan langsung otomatis muncul

Dalam hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, pada penelitian terdahulu dalam jurnal (Rahim Rahman dan M. Arif, 2022), berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19, terdapat perbedaan jumlah soal pada penelitian terdahulu menggunakan 5 jumlah soal, serta format soal yang

digunakan hanya menggunakan pilihan ganda serta tidak diberi alasan. Pada penelitian ini, Peneliti memiliki lebih banyak jumlah soal serta format soal yang digunakan bervariasi. Selain itu, Peneliti akan memaparkan alasan dalam pemilihan format soal tersebut.

Tujuan Peneliti mengambil judul ini yaitu pertama karena ingin menjadikan Gamifikasi Quizizz lebih menarik, dalam media Pembelajaran IPAS di kelas V sehingga dalam pembelajaran akan menjadi lebih interaktif. Saat pembelajaran lebih interaktif akan membuat Siswa fokus belajar, Siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta materi pembelajaran akan lebih mudah tersampaikan, yang kedua pada Pembelajaran IPAS di kelas V Guru belum pernah menggunakan media Gamifikasi Quizizz. Sehingga dalam hal ini peneliti memperoleh rumusan masalah yaitu: bagaimana mengetahui kelayakan media pembelajaran quizizz, bagaimana hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran quizizz dan bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran quizizz di mata Pelajaran IPAS kelas V.

Oleh karena itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran

Gamifikasi Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengerti, dan memahami materi yang diajarkan. Sehingga berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, Peneliti berencana untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut dengan judul.

“PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ INDONESIAKU KAYA RAYA PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS V”

## **B. Metode Penelitian**

Kategori penelitian pengembangan Gamifikasi Quizizz ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Pendekatan penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk spesifik seperti gamifikasi Quizizz serta menilai kecocokan produk tersebut. Oleh karena itu, penelitian pengembangan adalah pendekatan untuk menciptakan produk spesifik atau meningkatkan produk yang sudah ada serta menguji apakah sesuai atau tidak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media gamifikasi quizizz untuk pembelajaran IPAS dengan subtema Indonesiaku kaya raya. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu Siswa kelas lima di SDN Pucanganom dengan total 30 siswa. Teknik



pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu validasi media, tes dan angket respon siswa

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974 (Mulyatiningsih, 2016) Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).



Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Saat mengumpulkan data informasi diberikan lembar validasi. Lembar validasi ini dievaluasi oleh dua orang ahli. Satu Ahli dalam bidang materi dan Satu Ahli dalam bidang media. Penilaian kevalidan yang diberikan oleh kedua ahli ini akan menentukan teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media gamifikasi Quizizz. Bapak Satrio Wibowo, M.Pd, bertugas sebagai ahli media, sementara Ibu Lailatul Zuhro, S.Pd, bertugas sebagai ahli materi.

## 1. Analisis Kelayakan Media Gamifikasi Materi Indonesiaku Kaya Raya

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi. Dalam menganalisis data kualitatif hasil verifikasi dengan menggunakan perhitungan rata-rata. Fungsinya berguna untuk menentukan nilai akhir materi yang diambil. Menurut Arikuntoro (Julizawati Lara, 2023) rumus yang digunakan dalam menghitung sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

- P = Presentasi yang dicari
- $\sum x$  = Skor diperoleh
- $\sum xi$  = Skor tertinggi
- 100 = Bilangan konstan

## 2. Analisis Hasil Belajar Siswa

### a. Validitas Tes

Salah satu alat ukur yang digunakan untuk mengukur validitas tes yaitu dengan menggunakan rumus presentase sederhana sebagai berikut (Anam, 2023):

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KS= Ketuntasan klasikal

ST= Jumlah Siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa di dalam kelas

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

### b. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Standar Gain, pretest dan post test digunakan untuk menilai kemajuan dalam hasil belajar. Prestasi siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi Quizizz dievaluasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

keterangan

g = Standar Gain

### 3. Analisis Respon Siswa saat menggunakan Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz

Dengan menggunakan data kuantitatif, data yang diperoleh dari angket respons siswa dianalisis untuk mengetahui apakah media gamifikasi Quizizz yang dibuat oleh peneliti layak digunakan. Menurut Sugiono (2020) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Keterangan :

P = perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

### C. Hasil Penelitian

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pendefinisian (Define)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya melakukan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas.

##### a. Analisis Awal

Tujuan analisis awal ini adalah untuk mengidentifikasi masalah utama dalam pengembangan media. masalah tersebut yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif di kelas V pada mata Pelajaran IPAS. Solusi dari masalah ini yaitu membuat media pembelajaran interaktif. Media yang



dibuat yaitu, media pembelajaran quizizz

**b. Analisis Konsep**

Analisis konsep ini dilaksanakan untuk menetapkan konten materi dalam Gamifikasi Quizizz. Analisis konsep ini direpresentasikan dalam peta konsep pembelajaran.

**c. Analisis Tugas**

Analisis Tugas ini mencakup proses identifikasi dan penilaian terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang akan dimasukkan ke dalam materi yang akan dikembangkan melalui gamifikasi Quizizz. Tujuan dari analisis ini tetap sama, yaitu untuk menentukan tugas tugas utama yang akan dilakukan oleh Para Siswa sebagai bagian dari proses pembelajaran.

**2. Tahap Design (Merancang)**

**a. Perancangan Model Gamifikasi:**

Merancang model gamifikasi dengan materi Indonesiaku Kaya Raya yang sesuai karakteristik siswa kelas 5. Disini Penulis juga memperhitungkan eleme-elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan reward yang akan diberikan pada Siswa.

**b. Pembuatan Soal Quizizz**

Menyiapkan kumpulan soal Quizizz yang relevan serta materi yang sesuai dengan kurikulum kelas 5 SD.

**3. Tahap pengembangan (Develop)**

Pada tahap ini yaitu meningkatkan keefektifan media gamifikasi Quizizz yang telah divalidasi oleh ahli.

**a. Hasil validasi ahli media**

Validasi pada ahli media bertujuan untuk menunjukkan proses yang sama, yaitu pengujian bagian grafis produk oleh pakar media untuk menilai kualitas, kesesuaian, dan efektivitasnya.

Table 1 Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang dinilai	skor
1	Relevansi konten Game Quizizz dengan materi yang sedang dipelajari.	5
2	Format pertanyaan dan tugas yang diterapkan pada Game Quizizz dengan pendekatan gamifikasi untuk materi Indonesiaku Kaya Raya.	4
3	Kejelasan intruksi pada Gamifikasi Quizizz untuk Siswa kelas 5 Sekolah Dasar.	4
4	Gamifikasi Quizizz sesuai dengan pemahaman dan tingkat literasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.	5
5	Kemudahan dalam memahami istilah atau frasa yang dijelaskan pada Gamifikasi Quizizz.	5

6	Elemen yang cenderung dan mendukung pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Raya.	Gamifikasi diterapkan seimbang	4
7	Keefektifan pengukuran digunakan Gamifikasi Quizizz untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.	yang dalam Quizizz	5
8	Kesesuaian penilaian dan umpan balik yang diberikan.	skala	5
9	Kemudahan interaksi antara Siswa kelas 5 Sekolah Dasar dengan Gamifikasi Quizizz.		5
10	Konsistensi dan kejelasan Gamifikasi Quizizz terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.		4
<b>Jumlah</b>			<b>46</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Pada tahap ini peneliti mengalami perbaikan media, dalam penulisan soal yang terlalu Panjang. Adapun perbaikan media tersebut ialah sebagai berikut.

### Sebelum revisi



### Sesudah revisi



Sehingga setelah dilakukan perbaikan. Pada uji validasi ahli media terhadap media gamifikasi Quizizz menunjukkan tingkat validitas sebesar 92%, dengan penilaian bahwa produk tersebut sangat layak.

### b. Validasi ahli materi

Peninjauan oleh ahli materi bertujuan untuk menentukan sejauh mana materi yang tercakup dalam media gamifikasi Quizizz dipahami secara benar..

Table 2 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang dinilai	skor
1	Relevansi konten Game Quizizz dengan materi yang sedang dipelajari.	5
2	Format pertanyaan dan tugas yang diterapkan pada Game Quizizz dengan pendekatan gamifikasi untuk materi Indonesiaku Kaya Raya.	5
3	Materi pada quizizz mudah dipahami	4
4	Gamifikasi Quizizz sesuai dengan pemahaman dan tingkat literasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.	5
5	Media quizizz dapat membantu belajar siswa secara mandiri	4

6	Elemen yang cenderung dan mendukung pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Raya.	Gamifikasi diterapkan seimbang dan mendukung materi Indonesiaku Kaya Raya.	5
7	Keefektifan pengukuran yang digunakan Gamifikasi untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap Indonesiaku Kaya Raya.	yang digunakan dalam Quizizz untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.	5
8	Media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar.		5
9	Kemudahan interaksi antara Siswa kelas 5 Sekolah Dasar dengan Gamifikasi Quizizz.		5
10	Konsistensi dan kejelasan Quizizz terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.	Gamifikasi terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.	5
<b>Jumlah</b>			<b>48</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Pada uji validasi ahli materi terhadap media quizizz, menunjukkan validitas dengan presentase 96% dan skor yang sangat layak.

Table 3 Hasil Akhir Validasi

No	Aspek	Rata-rata	kriteria
1	Media	92%	Sangat Valid
2	Materi	96%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>94 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gamifikasi quizizz sangat valid dan layak untuk digunakan

#### 4. Tahap Penyebaran (Dissemination)

Game quizizz disebarakan pada 30 siswa kelas V SDN Pucanganom setelah dianggap layak oleh para validator.

#### Hasil Belajar Siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Gamifikasi Quizizz

##### 1. Validasi tes

Pada validasi tes ini menggunakan lembar validasi soal, hal ini bertujuan untuk menentukan apakah ujian tersebut layak atau tidak untuk diberikan kepada siswa.

Table 4 Validasi Tes

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian	4
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5
3	Kejelasan maksud dari soal	5
4	Kemungkinan soal terselesaikan	5
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia	5
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	5
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan	5



bahasa yang dikenal siswa	
<b>Jumlah</b>	<b>34</b>

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{34}{35} \times 100\% = 97\%$$

Pada uji validasi tes tersebut memperoleh skor 97% sehingga soal tersebut layak digunakan tanpa revisi.

### Descriptive Statistics

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	50.00	68.00	61.33 33	4.88723
Posttest	30	86.00	100.00	91.43 33	4.71010
NGain	30	.58	1.00	.7773	.12159
Valid N (listwise)	30				

## 2. Hasil belajar

Table 5 hasil pretest posttest

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AM	58	88
2	AZ	65	88
3	AH	57	100
4	AN	65	95
5	AY	65	93
6	BK	62	94
7	CA	62	95
8	CA	62	92
9	DA	67	91
10	FRLN	62	100
11	FH	56	88
12	HT	56	86
13	MAF	62	87
14	MII	62	86
15	MS	67	86
16	MA	50	86
17	MS	62	87
18	RA	65	87
19	RC	50	88
20	RI	58	88
21	RS	54	92
22	RR	62	100
23	RB	65	88
24	SAA	67	91
25	TI	68	92
26	TN	58	100
27	UA	68	98
28	ZC	65	96
29	PA	60	90
30	PRA	60	91
<b>Rata-rata</b>		61,33	91,43

### Besar Presentase Interpretasi

$g > 0,7$  Tinggi

$0,3 < g < 0,7$  Sedang

$g < 0,3$  Rendah

Dari tabel diatas dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar siswa sangat tinggi sebesar 0,7773 setelah menggunakan media gamifikasi quizizz

### Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz

Tabel 6 Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban siswa	
		Ya	Tidak
1	Saya menyukai Pembelajara IPAS ( bidang Ilmu Sosial )	28	2
2	Mengikuti pembelajara menggunakan media interaktif gamifikasi Quizizz membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	28	2
3	Musik yang terdapat dalam media pembelajaran	25	2

$$g = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

	interaktif ini membuat saya lebih termotivasi dalam belajar		
4	Audio/suara pada media pembelajaran interaktif ini sudah terdengar jelas	23	7
5	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sangat menarik dan menyenangkan	29	1
6	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan yang saya inginkan	30	0
7	Dengan ditampilkan media pembelajaran interaktif saya memahami materi Indonesiaku Kaya Raya	30	0
8	Dengan ditampilkan media pembelajaran interaktif saya memahami bahwa Indonesia memiliki kekayaan hayati dan non hayati yang melimpa	28	2
9	Dengan ditampilkan media pembelajaran interaktif saya mengetahui bahwa Indonesia memiliki banyak kenampakan alam	30	0
10	Dengan ditampilkan media pembelajaran interaktif saya menjadi lebih konsentrasi dan fokus dalam kegiatan pembelajaran	28	2
<b>Jumlah</b>		270	
<b>Presentase</b>		93%	

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media gamifikasi quizizz menunjukkan rata-rata 93% yang berarti masuk dalam kriteria “layak” untuk digunakan

#### D. Pembahasan

Pada media pengembangan gamifikasi quizizz melalui beberapa tahap, diantaranya tahap validasi ahli media dan materi, pada tahap ini memperoleh skor ahli media 92% dan ahli materi 96% dengan rata-rata hasil akhir validasi 94% sehingga media gamifikasi quizizz ini dinyatakan layak.

Setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi quizizz pada mata Pelajaran IPAS hasil belajar siswa meningkat 30,1 dimana sebelum menggunakan quizizz rata-rata nilai siswa 61,33 menjadi 91,43 setelah menggunakan media pembelajaran quizizz.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran quizizz sangat memuaskan, dilihat dari angket yang telah diberikan. Dengan memperoleh nilai rata-rata 93% yang artinya media quizizz ini diterima siswa dan layak digunakan.

#### E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran gamifikasi quizizz materi Indonesiaku kaya raya yang menggunakan model 4D. Dengan melalui tahap validasi ahli media yang memperoleh hasil 92%, ahli materi yang memperoleh hasil 96% dan hasil akhir validasi yang memperoleh skor 96%. Setelah

dilakukan uji coba pada siswa kelas V SDN Pucanganom terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 30,1 dimana sebelum menggunakan media memperoleh nilai rata-rata 61,33 menjadi 91, 43. Sehingga respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi sangat memuaskan dengan memperoleh nilai rata-rata 93% oleh karena itu diharapkan media gamifikasi quizizz ini dapat membantu dalam pembelajaran IPAS.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. C., Soelistijo, D., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi urbanisasi. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 641-652.
- Ariani D. Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inov.* 2020;3(2):144-149. doi:10.21009/jpi.032.09
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 26* (10 Ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Huwaida, A. N., Magdalena, I., & Huilatunisa, Y. (2023). Pengaruh Media Realia Terhadap Hasil Belajar Ipas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 32-42.
- Julizawati, L. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Mustakim, Nuralan S, Damayanti R. Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 84 Kota



- Tengah. *Turats*. 2016;12(2):49-64.  
<https://repository.ung.ac.id>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Rahim R, Rahman MA. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *J IIm Univ Batanghari Jambi*. 2022;22(1):232.  
 doi:10.33087/jiubj.v22i1.1845
- Suardi, S., & Nursalam, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Saintifik Approach Berbasis Media Classroom. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 2(2), 85-94
- Sudirman S, Jatmikowati TE, Kusumaningtias N. Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Jember. *J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;1(1):1-10.  
 doi:10.47134/paud.v1i1.32
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61
- Suhartatik, T. (2020). BEST PRACTICE Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book.
- Sujana IWC. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya J Pendidik Dasar*. 2019;4(1):29.  
 doi:10.25078/aw.v4i1.927
- Syam, R. P., Suardi, S., & Syamsuriyanti, S. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di SDN Maccini Sombala Makassar. *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 5(03), 139-153.