

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIASI KUIS INTERAKTIF
DENGAN *ARTIKULATE STORYLINE* PADA MATERI FABEL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII di SMP NEGERI 02
TALUN**

Fitria Belqis Safira

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNISMA

Email : 21801071016@unisma.ac.id

Abstrak : tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif pada materi fabel guna meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Talun Blitar yang meliputi (1) kebutuhan penggunaan media pembelajaran, (2) proses pengembangan produk, dan (3) hasil uji coba kelayakan produk yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model penelitian Borg dan Gall, sehingga penelitian pengembangan ini melalui Sembilan tahapan penelitian. Subjek penelitian ini adalah lima orang siswa dan salah satu guru SMP Negeri 02 Talun Blitar. Data hasil pengembangan didapatkan dari angket dan validasi produk oleh ahli media, Bahasa dan praktisi, Hasil penelitian ini diperoleh temuan (1) siswa dan guru SMP Negeri 02 Talun Blitar membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan aplikasi. (2) proses pengembangan produk melalui Sembilan tahapan model Borg dan Gall, (3) hasil uji kelayakan produk pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan angket ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, kuis interaktif, minat belajar, fabel

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini memberikan dampak yang besar di berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu bentuk nyata dari dampak yang ditimbulkan adalah dalam dunia pendidikan, dimana pada saat ini perkembangan teknologi membuat perkembangan ilmu Pendidikan menjadi luas dan tak terbatas. Perkembangan teknologi dijadikan sebagai salah satu cara utama seorang pendidik penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik, dengan demikian pemanfaatan teknologi diharapkan sebagai sarana utama dan inovasi pendidikan sehingga dapat

digunakan untuk merancang sebuah media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga juga relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Sistem pendidikan yang relevan dengan peserta didik akan membuat minat belajar peserta didik menjadi tinggi, Minat belajar adalah sebuah keinginan melakukan Tindakan belajar untuk mendalami dan menambah pengetahuan dengan tanpa adanya paksaan dari orang lain. Hal ini diperkuat dari pernyataan (Nurul Fitri Yanti & Sumisnto, 2021:608-614) bahwa minat belajar merupakan faktor pendukung siswa dalam belajar hingga memperoleh prestasi manakala siswa berniat pada sesuatu yang dipelajari, minat belajar juga dikatakan sebagai faktor psikologis yang berperan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan. Cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan minat belajar peserta didik yaitu dengan cara mengkolaborasikan minat keseharian peserta didik dengan materi pembelajaran. Pada saat ini siswa lebih cenderung tertarik dengan keseharian penggunaan teknologi seperti penggunaan gawai sehingga penanaman minat siswa dapat diselaraskan dengan hal tersebut dengan membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijalankan di gawai ataupun laptop sebagai pendukung minat belajar di era Pendidikan saat ini.

Dunia Pendidikan pada saat ini sedang menjalankan pemulihan pasca pandemi covid-19 yang telah membuat sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Selama 2 tahun lamanya dunia Pendidikan menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan berbagai inovasi yang selalu diupayakan agar sistem Pendidikan tetap berjalan dengan baik hingga saat ini. sistem pembelajaran jarak jauh atau sering disebut sekolah daring (dalam jaringan) memanfaatkan teknologi dan sangat bergantung pada jaringan internet yang baik sehingga system pembelajaran ini dinyatakan kurang efektif. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan (Hilma Rusyada & Muhammad Nasir, 2022: 1714-1723) bahwa memasuki tahun ajaran baru 2021/2022 kementerian Pendidikan telah memberikan lampu hijau untuk melakukan pembelajaran tatap muka terbatas sehingga dunia Pendidikan paca pandemi ini diharapkan sebagai awal pemulihan aktivitas Pendidikan seperti semula. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode yang dapat diterapkan untuk pembelajaran, seperti metode hybrid Learning yang dilaksanakan dengan 50% pembelajaran tatap muka dan 50% pembelajaran daring. *Hybrid Learning* merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Mucshini dan

Siswandari, 2020:6). Sehingga dalam hal ini perlunya untuk mengetahui strategi belajar yang tepat untuk membantu proses pembelajaran saat ini, hal ini selaras dengan pernyataan (Dyah Werdiningsih, 2011: 104) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi belajar dari berbagai tingkatan belajar masih sangat diperlukan untuk mengidentifikasi strategi belajar apa saja yang cocok digunakan. Sehingga peneliti terfokuskan dengan melengkapi metode pembelajaran ini harus diperkuat dengan tambahan media pembelajaran yang mendukung minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang dapat di jadikan pendamping pembelajaran tatap muka terbatas khususnya pada saat pembelajaran daring adalah dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dilengkapi dengan teks, gambar, audio, audio visul dan kuis semua tergabung menjadi satu dalam media pembelajaran sehingga diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan saat mendapat jawal pembelajaran daring dirumah masing-masing atau dengan kata lain sebagai peningkat belajar siswa. Hingga saat ini sangat beragam media digital yang digunakan dalam membatu proses pembelajaran seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Doc*, dan berbagai layanan kuis seperti *Kahoot*, *Quiziz* dll. Namun dari beberpa media pembelajaran diatas masih terdapat media pembelajaran yang jarang digunakan yaitu menggunakan perangkat lunak *Artikulate Storyline* yang merupakan salah satu muktimedia authoring tools yang dapat digunakan sebagai pembuat aplikasi multimedia interaktif.

Artikulate Storyline merupakan media yang memiliki fungsi hampir sama dengan *Microsoft Power Point* sehingga guru pemulapun akan mudah untuk mempelajarinya. Perangkat lunak *Artikulate Storyline* juga dilengkapi dengan konten berupa teks, gambar, video, audio, garfik, animasi bahkan berbagai macam variasi kuis juga tersedia dalam perangkat lunak ini. Hasil publikasi perangkat lunak *Artikulate Storyline* dapat dijalankan melalui Web browser (berupa file HTML5), Dekstop (berupa file exe) dan dapat dijalankan melalui gawai dengan mengonversi luaran AS menjadi Aplikasi sehingga sangat mudah untuk diakases guru ataupun siswa.

Dengan adanya penelitian pengembangan ini akan membantu guru dan siswa dalam menunjang sistem pembelajaran *Hybrid Learning* yang terfokuskan pada pembelajaran daring, dan terlebih dalam memahami materi materi fabel hingga mengevaluasi pembelajaran materi fabel sehingga dalam media pengembangan ini juga

dilengkapi dengan variasi kuis interaktif yang diharapkan dapat mengurangi rasa bosan atau kurangnya minat siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi seperti ini adalah dengan menggunakan kemajuan teknologi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Peneliti memilih materi pembelajaran yang digunakan adalah materi fabel yang dianggap sebagai salah satu materi yang sering membuat siswa bosan sehingga tidak banyak siswa yang mengevaluasi diri dengan mengerjakan Latihan soal-soal. Dengan adanya media kuis interaktif ini lebih tampak nyata dan menarik dibandingkan dengan hanya membaca dan mengerjakan soal dengan media teks saja. Selain itu media kuis interaktif juga mudah diakses melalui gawai atau laptop dengan mengakses link ataupun mendownload sebagai aplikasi.

Permasalahan yang telah peneliti temukan : (1) masih kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada sistem pembelajaran *Hybrid Learning*, (2) kurangnya semangat belajar siswa dalam mempelajari mengevaluasi materi materi fabel karena dianggap membosankan sehingga membuat jenuh dalam belajar, (3) kurangnya pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif dan relevan, (4) pembelajaran luring maupun daring sering dilaksanakan secara monoton, siswa hanya disajikan materi fabel. Dengan mempertimbangkan sistem pendidikan yang relevan dengan pembelajaran daring peneliti berusaha untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran inovatif dan bervariasi dalam pembelajaran materi fabel. Sehingga dampak positif dari kemajuan teknologi dapat dirasakan secara langsung karena timbulnya media-media pembelajaran yang berbasis informatika yang selaras dengan kondisi pembelajaran luring maupun daring pasca pandemi covid-19.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran materi fabel kelas VII SMP yang dikemas sebagai media kuis interaktif dengan berbagai macam bentuk penjabaran materi dan berbagai variasi kuis yang dapat dikerjakan langsung dalam media soal interaktif tersebut. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran variasi kuis interaktif sehingga menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi fabel kelas VII di SMP Negeri 02 Talun.

METODE

penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan mengadaptasi model penelitian Borg dan Gall, sehingga penelitian pengembangan ini melalui Sembilan tahapan penelitian sebagai berikut, (1) analisis kebutuhan , (2) perencanaan media, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba kelompok kecil, (6) revisi, (7) pelaksanaan uji kelayakan produk, (8) penyebaran dan laporan. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar validasi produk.

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di SMP Negeri 02 Talun yang merupakan salah satu SMP Negeri favorit di kecamatan Talun dan juga dengan seiring berjalannya perkembangan teknologi pada SMP ini telah diperbolehkan membawa gawai sehingga siswa dapat memanfaatkan gawai yang dibawanya untuk memaksimalkan digunakan dalam kepentingan manfaat media pembelajaran. berangkat dari sinilah peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian guna meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran baru berbasis interaktif terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini dipaparkan tentang beberapa hal sebagai berikut (1) analisis kebutuhan media, (2) proses pengembangan produk, (3) hasil uji kelayakan produk.

Analisis Kebutuhan Media

Pada analisis kebutuhan media pembelajaran ini peneliti mengumpulkan data dengan Teknik penyebaran angket pada siswa sejumlah siswa sebagai sampel penelitian yang berjumlah lima siswa dan juga salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 02 Talun. Hasil analisis yang didapatkan dari siswa yang dominan cenderung kurang senang mempelajari materi fabel dengan ini dapat ditunjukkan dalam presentase 80% atau empat dari lima siswa memilih kurang setuju jika merasa serasa kurang setuju mempelajari

materi fabel adalah sesuatu yang menyenangkan. Sedangkan satu siswa yang tersisa dengan presentase 20% memilih cukup setuju yang artinya siswa tersebut merasa cukup senang jika belajar materi fabel.

Analisis kebutuhan siswa terkait dengan kesulitan siswa dalam mempelajari materi fabel adalah cukup merasa kesulitan dalam hal ini dapat diketahui melalui presentase data yang diperoleh yaitu 60% siswa dengan jumlah tiga dari lima memilih sangat setuju jika kesulitan dalam mempelajari materi fabel. Selanjutnya dengan presentase 40% yaitu dua siswa yang tersisa memilih setuju jika mengalami kesulitan dalam mempelajari materi fabel. dari data yang diperoleh kesimpulan bahwa seluruh siswa mengalami kesulitan dalam belajar materi fabel. begitu juga dengan hasil analisis semangat siswa dalam belajar materi fabel memperoleh data hampir seluruh siswa mengalami minat belajar yang masih rendah untuk mempelajari materi fabel dengan presentase 60% atau tiga siswa memilih tidak setuju bahwa siswa memiliki semangat belajar yang tinggi. Dan dua siswa yang tersisa memilih kurang setuju dan cukup setuju dengan presentase masing-masing 20%.

Hasil analisis data yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kebosanan siswa memperoleh presentase 20% cukup setuju dan 80% setuju jika siswa sering merasa bosan mempelajari materi fabel menggunakan buku paket. Sehingga siswa lebih setuju jika pembelajaran di kelas menggunakan media interaktif yang berbasis teknologi dalam mempelajari materi fabel karena di peroleh presentase 40% siswa cukup setuju dan 60% setuju.

Analisis kebutuhan siswa terkait alat bantu interaktif yang dapat memudahkan dan membantu siswa dalam pembelajaran yaitu dengan berupa media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa, sebanyak 40% siswa memilih setuju dan 60% siswa memilih sangat

setuju sehingga dari sekor penilaian siswa memilih sangat setuju jika dalam pembelajaran materi fabel menggunakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat berbagai variasi kuis interaktif sehingga siswa dapat berlatih untuk mengerjakan Latihan-latihan variasi kuis interaktif menggunakan karena sama-sama diperoleh presentase 40% siswa memilih setuju dan 60% siswa memilih sangat setuju sehingga dari sekor penilaian siswa memilih sangat setuju.

Media pendukung minat belajar siswa yang tinggi saat mempelajari materi fabel menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dengan media pembelajaran variasi kuis interaktif sehingga siswa dapat digunakan siswa dalam belajar dan berlatih mengerjakan kuis yang disediakan, dapat dibuktikan dengan hasil analisis data yang seluruhnya memperoleh presentase 100% memilih sangat setuju dengan adanya media pembelajaran ini.

Hasil data yang diperoleh dari angket kebutuhan guru dapat disimpulkan guru juga memiliki kebutuhan yang sama terhadap media pembelajaran karena dapat dibuktikan dari hasil angket yang rata” guru memilih setuju dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat belajar dan mutu pembelajaran

Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk ini dengan model penelitian *Borg & Gall*. Terdapat Sembilan Langkah dalam proses pengembangan ini sebagai berikut, (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan pembuatan media, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) revisi, (6) uji kelompok kecil, (7) revisi, (8) uji kelayakan produk, dan (9) penyebaran dan pelaporan.

Pada tahapan yang *pertama* yaitu analisis kebutuhan lima siswa dan satu guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui identifikasi masalah dan konsisi yang terjadi guna untuk kebutuhan bahan pengembangan produk. Dari identifikasi pada Langkah yang pertama ini siswa dan guru mengalami permasalahan yang hampir sama yaitu perlunya media pembelajaran baru berbasis teknologi sehingga menjadi salah satu pertimbangan kelanjutan pembuatan media pembelajaran variasi soal interaktif.

Langkah yang *kedua* yaitu perencanaan dalam pembuatan media ini peneliti merencanakan media pembelajaran yang akan dikembangkan guna mewujudkan media pembelajaran sebagai wujud dari jalan keluar permasalahan yang dihadapi siswa dan guru saat mempelajari materi fabel sehingga siswa sama-sama mempunyai minat belajar yang tinggi. Dalam tahapan ini banyak rancangan yang harus diperhatikan peneliti dalam perencanaan pembuatan media pembelajaran ini mulai dari pembuatan media terutama dalam pembuatan variasi soal atau kuis dengan berbagai jenis soal mulai dari soal pilihan ganda, soal memilih benar atau salah soal menyocokkan jawaban dan soal meyeret jawaban yang benar kedalam kolom jawaban semua variasi soal tersebut tercantum dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Peneliti juga merencanakan bahan desain yang akan dikombinasikan dalam media pembelajaran variasi kuis interaktif. Dalam perencanaan selanjutnya peneliti juga merancang pilihan gambar animasi dan warna sehingga dapat terlihat tidak monoton. Perancangan pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjawab permasalahan-permasalahan siswa dan guru sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan variasi kuis interaktif yang disediakan.

Ketiga, pengembangan produk. Dalam tahapan ini peneliti mulai mengembangkan produk yang telah direncanakan di awal. Pengembangan produk ini dinamakan dengan

“media pembelajaran variasi kuis interaktif” dengan artian bahwa dalam media pembelajaran ini tidak hanya menyajikan materi saja di dalamnya namun telah dilengkapi dengan berbagai macam cerita fabel yang dikemas menggunakan teks hingga audio visual yang dapat ditonton siswa. Kelengkapan media pembelajaran variasi kuis interaktif guna meningkatkan minat siswa dalam belajar yaitu terdapatnya berbagai macam jenis soal yang tersaji di dalamnya sehingga siswa tidak bosan karena hanya berlatih mengerjakan soal dengan model pilihan ganda dan esai juga seperti yang biasa digunakan dalam buku paket, soal tersebut dapat dikerjakan oleh siswa dan siswa juga dapat melihat skor yang di dapatkannya. Dari keseluruhan pengembangan produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam proses pengembangan produk ini peneliti juga membuat soal dengan berbagai jenis yang harus sesuai dengan variasi soal, seperti peneliti harus membuat soal yang tepat untuk variasi soal pilihan ganda, soal memilih benar atau salah, soal memilih dua jawaban yang benar hingga soal mencocokkan jawaban yang benar. Sehingga pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan kelengkapan yang disediakan oleh media pembelajaran variasi soal interaktif ini.

Keempat, validasi produk media pembelajaran. Pada Langkah keempat ini dilakukan agar mengetahui keefektivan produk pengembangan media pembelajaran mulai dari isi tampilan hingga variasi soal yang terdapat didalamnya serta juga akan mendapatkan komentar dan saran dari ahli media pembelajaran.

Kelima, revisi. Dalam tahapan ini peneliti merevisi media pembelajaran dari komentar dan saran ahli media guna menyempurnakan kelayakan media yang dibuat sebelum melakukan uji coba kelompok kecil.

Keenam, uji coba kelompok kecil. Dalam tahapan uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan Ketika media pembelajaran variasi kuis interaktif telah melalui tahap revisi sehingga sudah siap di ujikan. Pada tahapan ini juga peneliti akan mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah mencapai target ketertarikan siswa antara menggunakan buku paket atau menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam belajar materi fabel. dalam tahapan ini juga diambil validasi produk oleh praktisi guna mengetahui keefektifan dan kesesuaiannya produk media yang dibuat dengan kebutuhan.

Ketujuh, revisi. Dalam tahapan revisi kali ini yaitu merevisi sesuai dengan hasil dari tahapan selanjutnya yaitu dari hasil uji coba kelompok kecil guna mendapatkan hasil media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. *Kedelapan*, uji kelayakan produk dalam tahapan uji kelayakan produk ini produk media pembelajaran telah di revisi dan sehinggadapat dilakukan pengesahan produk oleh ahli media. Dan tahapan yang terakhir yaitu yang ke *Sembilan*, penyebaran dan pelaporan dimana dalam tahapan ini media pembelajaran telah dinyatakan layak sehingga siap untuk disebar gunakan oleh guru dan siswa guna meningkatkan minat belajar siswa dan yang terakhir yaitu pelaporan hasil dari kerja produk yang dibuat.

Hasil Uji Kelayakan Produk

Hasil uji kelayakan media oleh ahli media dan isi

Hasil uji kelayakan produk oleh ahli media, ahli isi, dan Bahasa diisi oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Malang yaitu ibu Elva Riezqy Maharany. M.Pd

Dari hasil analisis angket yang telah di isi oleh ahli media maka media pembelajaran variasi kuis interaktif dapat dinyatakan bahwa desain tampilan, audio dan video yang terdapat dalam media sudah memenuhi kriteria karena dalam angket media tertuliskan ahli media memilih skor 4. Sehingga dalam menjalankan media pembelajaran siswa merasa tertarik dan terasa tidak monoton. Meski dalam desain tampilan terdapat tiga poin yang mendapat skor 3.

Selanjutnya dalam aspek animasi dan aspek kemudahan penggunaan media ahli media mengisi dengan rata-rata skor 4 meskipun terdapat satu poin pertanyaan dengan skor 3 namun masih dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi dan kemudahan penggunaan media sudah memenuhi kriteria yang seharusnya dan sudah dapat digunakan meskipun terdapat sedikit yang perlu direvisi guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Hal-hal yang perlu direvisi oleh peneliti antara lain font yang harus disamakan, kata dalam media ada yang perlu diluruskan, ikon gambar dapat disesuaikan dengan topik cerita, pada pilihan true/false harus diubah kedalam Bahasa Indonesia yaitu benar/salah, dan yang terakhir peneliti harus lebih teliti dalam penulisan. Sehingga hasil analisis kebutuhan media dinyatakan “Layak digunakan dengan sedikit revisi” yang dinyatakan oleh ahli media.

Dari penjabaran tabel validasi materi diatas dapat dinyatakan bahwa penyajian media pembelajaran variasi kuis interaktif oleh validator dinilai sudah memenuhi kriteria

layak digunakan karena mendapatkan presentase nilai 95,83% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat efisien.

Penilaian aspek selanjutnya yang divalidasi oleh ahli selain media yang dikembangkan adalah aspek sesesuaian materi dan aspek kesesuaian Bahasa. Dalam penilaian kesesuaian materi ahli memilih skor 4 pada skor penilaian seluruhnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian pada kesesuaian materi dapat dinyatakan sesuai. Selanjutnya penilaian dalam aspek kesesuaian Bahasa ahli memberikan skor seluruhnya masing-masing 3 maka juga dapat dinyatakan bahwa Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran variasi kuis interaktif sudah sesuai dan layak.

Kesimpulan dalam angket analisis kebutuhan validasi materi, ahli menyatakan dan memilih poin “ layakdigunakan dengan sedikit revisi”. Terdapat beberapa saran dan komentar yang perlu direvisi oleh peneliti dalam media pembelajaran variasi kuis interaktif ini yaitu kata pembukaan ditambahkan kalimat materi, tambahkan link tautan jika mengambil karya orang lain, spasi dan jarak diperhatikan, dan yang terakhir teliti Kembali tulisan agar tidak ada salah ketik.

Dari penjabaran tabel validasi materi diatas dapat dinyatakan bahwa penyajian media pembelajaran variasi kuis interaktif oleh validator dinilai sudah memenuhi kriteria layak digunakan dengan presentase yang diperoleh 92,5% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat efisien.

Hasil uji kelayakan media oleh praktisi

Lembar validasi oleh ahli praktisi diisi oleh salah satu guru Bahasa Indonesia yang ada di SMP tempat penelitian, yaitu ibu Sunarsih M.Pd. Dari hasil penilaian oleh ahli praktisi SMP Negeri 02 Talun ini mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran variasi

Kesesuaian materi dan juga variasi soal yang dikembangkan dan dicantumkan dalam media sudah tepat dan banyaknya Latihan kuis dengan berbagai variasi soal membuat siswa menjadi tertarik untuk mencoba berbagai variasi kuis kuis. Keseluruhan validasi oleh ahli praktisi menemukan hasil penilaian dengan presentase keseluruhan 95% sehingga ahli praktisi sebagai validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran variasi kuis interaktif ini dinyatakan sudah layak dan sangat efisien jika digunakan dan dipublikasikan namun tetap dengan memperhatikan cacatan.

Tabel 1: Hasil uji ketertarikan media oleh siswa

Siswa	Nomor									Jumlah Skor	Nilai Presentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
	Skor yang didapatkan										
I	5	5	3	5	4	5	5	5	5	42	93,33%
II	4	5	4	5	4	5	5	5	5	42	93,33%
III	5	5	4	4	3	5	4	5	5	40	88,8%
IV	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43	95,5 %
V	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44	97,7%
Rekapitulasi Skor											
Jumlah keseluruhan Skor											201
Skor Rata-rata											40,2
Nilai Presentase											89,33%
Predikat											Sangat Evisien
Keterangan : sangat tertarik dan layak digunakan											

Tabel 1 menunjukkan hasil uji kelayakan produk oleh sampel siswa yang terdiri dari 5 siswa dan mendapatkan nilai presentase 89,33% sehingga mendapatkan predikat sangat efisien dengan keterangan sangat tertarik dan layak digunakan.

Revisi Produk

Hasil analisis kebutuhan validasi produk media pembelajaran menyatakan dan memilih poin “ layak digunakan dengan sedikit revisi”. Sehingga terdapat beberapa saran dan masukan yang perlu direvisi oleh peneliti antara lain font yang harus disamakan, kata dalam media ada yang perlu diluruskan, ikon gambar dapat disesuaikan dengan topik cerita, pada pilihan true/false harus diubah kedalam Bahasa Indonesia yaitu benar/salah, dan yang terakhir peneliti harus lebih teliti dalam penulisan. kata pembukaan ditambahkan kalimat materi, tambahkan link tautan jika mengambil karya orang lain, spasi dan jarak diperhatikan, dan yang terakhir teliti Kembali tulisan agar tidak ada salah ketik.

Dari beberapa saran dan masukan yang telah dipaparkan diatas peneliti mencoba merevisi dan memperbaiki media pembelajaran guna untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran sehingga dapat digunakan di lapangan. Dari hasil revisi ini kemudian media pembelajaran dapat disebarluaskan dan di gunakan sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun digunakan sebagai media pembelajaran pendamping siswa belajar mandiri dirumah. Hal ini juga selaras dengan pernyataan (Sri Wahyuni, 2014 : 130) bahwa untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran yang masih konvensional perlu dikembangkan model bahan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan kemampuan siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran variasi kuis interaktif ini siswa dapat belajar dengan mandiri maupun terbimbing secara interaktif sehingga siswa merasakan

pengalaman baru dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat membantu siswa disamping perbedaan kemampuan siswa dalam belajar.

Media pembelajaran variasi kuis interaktif ini telah selesai melalui proses validasi produk media pembelajaran dan revisi sehingga media pembelajaran ini dapat disebarluaskan kelapangan yang dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga dapat diakses melalui link dengan mudah, link media pembelajaran : https://evpau7wtfg8mhquskjpxpa.on.driv.tw/MEDIA%20PEMBELAJARAN/story_html5.html

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini media pembelajaran variasi kuis interaktif memiliki beberapa kesimpulan diantaranya yang *pertama* yaitu, Subjek penelitian kebutuhan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa. Dari hasil yang didapatkan melalui angket kebutuhan guru dan siswa dinyatakan siswa dan guru lebih membutuhkan media pembelajaran baru guna mendukung dan melengkapi proses pembelajaran agar seluruh siswa memiliki pengalaman baru dan variasi media untuk membangkitkan semangat. *Kedua*, Pengembangan produk media pembelajaran ini adalah variasi kuis interaktif yang terfokuskan dalam variasi jenis kuis yang bermacam-macam sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar terutama belajar materi fabel. *ketiga*, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan, karena dapat dilihat dengan presentase hasil rata-rata presentase 95,83% untuk validasi media, 92,5% hasil presentase materi, kemudian hasil presentase praktisi mendapat 95%, dan yang terakhir presentase siswa mendapat 89,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran variasi

kuis interaktif dapat digunakan dan layak dijadikan pendamping dan media pembelajaran dikelas.

Namun media pembelajaran variasi kuis interaktif ini juga memiliki sedikit kelebihan dan kekurangan yaitu Kelebihan media pembelajaran variasi kuis interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran daring ataupun luring sesuai dengan keadaan dunia Pendidikan. Kelebihan lain media pembelajaran ini yaitu siswa dapat merasakan suasana baru dengan adanya media pembelajaran ini yang membuat siswa tidak merasakan bosan dalam belajar. Selain kelebihan media pembelajaran ini juga memiliki sedikit kekurangan yaitu proses pembuatan yang hampir lama dan harus teliti dalam pembuatan tombol-tombol ikon pada setiap halaman media pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini peneliti memiliki saran yang *pertama* yaitu, bagi siswa kelas VII SMP Negeri 02 Talun dapat memanfaatkan media pembelajaran variasi kuis interaktif ini sebagai media pendamping belajar individu maupun berkelompok disekolah untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak hanya monoton mempelajari dari buku paket saja. *Kedua*, bagi guru SMP Negeri 02 Talun dapat memanfaatkan media pembelajaran variasi kuis interaktif ini agar siswa memiliki pengalaman baru Ketika belajar menggunakan berbagai macam media seperti media pembelajaran ini sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton. Dan yang *ketiga*, bagi pengembang lain peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan lagi ke lapangan karena dalam penelitian ini hanya masih terbatas penelitian kelompok kecil dengan subek uji coba lima orang siswa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Tafanao, Talizaro. 2018. Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2 (2) : 103-114
- Adiarta, Agus dan Divayana, Dewa Gede Hendra. 2021, *Pengembangan Soal Tes digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Menggunakan Aplikasi Wondershare*. Vol 16 (2)
- Sembaring, Br Soreta. 2018. Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar POLITIK Luar Negeri Mata Pelajaran PKN Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Kelas VIB SD Negeri 060930 Medan Johor. *Mukadimah*. Vol 2 (2): 42-57.
- Hidayat, Ade Meiga Mujiyanti. 2018. *Penaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar*. Jakarta.
www.academia.edu
- Suherli, dkk. 2017. Buku Guru Bahasa Indonesia. Jakarta. Pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, kemendikbud.
- Susilana & Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, dan penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima
- Rusyada, Hilma & Nasir, Muhammad. 2022 Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (2): 1714-1723)
- Vera, siska okta. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Palembang.
Journal.unj.ac.id

Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI

Yuliati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Podicsi Untuk Mendukung Daya*

Simak Siswa pada Teks Puisi Kelas X MAN Kota Batu

Wahyuni, Sri, 2014. *Pengembangan Interactive E-Book Bidang Asesmen Bahasa Untuk*

Mengembangkan Kompetensi dan Kemandirian Mahasiswa Program Pendidikan

Bahasa, Litera, Vol 13 (1) :128-139

Werdiningsih, Dyah. 2015. *Strategi Metakognisi Pembelajar Anak dalam Pembelajaran*

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Cakrawala Pendidikan, (1) :107-117

Pembimbing 1

Dr. Hj. Dyah Werdiningsih. M.Pd

NIP. 196901071993032001