

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL INTERACTIVE SMART QUIZ*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI SD NEGERI 1 TUMPUKRENTENG TUREN MALANG**

SKRIPSI

Oleh

Tesya Syiar Madani

NIM. 200103110060



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL INTERACTIVE SMART QUIZ*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI SD NEGERI 1 TUMPUKRENTENG TUREN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Tesyia Syiar Madani
NIM. 200103110060**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

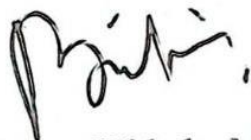
Skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng" oleh Tesya Syiar Madani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL INTERACTIVE SMART QUIZ* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 1 TUMPUKRENTENG TUREN MALANG

SKRIPSI

Dipersembahkan dan di susun oleh:
Tesyia Syiar Madani (200103110060)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 18 Oktober 2024 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Penguji

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

Sekretaris Sidang

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

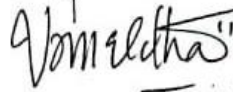
Pembimbing

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

Anggota Penguji

Ria Norfika Yuliandari, M.Pd
NIP. 198607202015032003

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Tesya Syiar Madani

Malang, 22 Juni 2024

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Tesya Syiar Madani

NIM : 200103110060

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tetsya Syiar Madani

NIM : 200103110060

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng

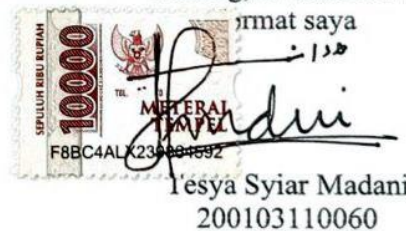
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Juni 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,
Tetsya Syiar Madani
200103110060



LEMBAR MOTTO

“Hidup adalah perjalanan belajar yang tiada henti, setiap langkah adalah kesempatan untuk tumbuh dan berkembang.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah kemudahan, kesehatan, dan kelancaran yang telah diberikan dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini. Dengan hati yang penuh syukur, saya mempersembahkan karya ilmiah skripsi ini untuk:

Keluarga tercinta, khususnya bapak Mohamad Munif dan Ibu Aris Susmilawati yang selalu memberikan doa, dukungan moral dan semangat tiada henti dalam setiap langkah hidup penulis.

Dosen pembimbing penulis, ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan ilmu yang sangat berharga dari awal hingga akhir.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Digital Interactive Smart Quiz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang”. penulis sangat mengakui bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
4. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat, dan ilmu yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
5. Fitratul Uyun, M.Pd. selaku dosen wali yang telah membimbing, mendampingi, dan memberikan dukungan luar biasa kepada penulis selama proses studi;
6. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas segala ilmu yang diberikan kepada penulis selama proses studi;

7. Kedua orang tua saya, bapak Mohamad Munif dan ibu Aris Susmilawati yang selalu memberikan doa, dukungan moral, kasih sayang dan semangat tiada henti dalam setiap langkah hidup penulis;
8. Adik penulis, Muhammad Zaaan Falih, yang senantiasa menghibur dan memberikan dukungan kepada penulis, kehadirannya selalu membawa keceriaan dan semangat baru dalam setiap proses penulisan, sehingga penulis merasa termotivasi untuk terus berkarya dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik;
9. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, Wiku Aji Sugiri, M.Pd, Khuroti Islamia, S.Pd selaku validator yang telah memberikan kritik, saran, dan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan oleh penulis;
10. Kepala sekolah dan para guru SD Negeri 1 Tumpukrenteng atas segala dukungan, arahan, dan inspirasi yang diberikan selama proses penelitian;
11. Muhammad Adel S.M, Noureel Alya Shahvithri Achga's, Amanda Ayu Lestari, Arere Yhovinda Artanti selaku sahabat selayaknya kakak penulis, yang selalu memberikan nasihat, semangat, canda tawa, serta menjadi tempat bercurah hati pada proses pengerjaan skripsi ini;
12. Pengurus UKM Kommust Kabinet Bismillah dan Kabinet Ceria yang memberikan semangat, menjadi sahabat, sekaligus keluarga penulis selama proses studi;
13. Seluruh teman-teman PGMI Angkatan 2020 yang telah memberikan warna dalam hidup penulis ketika berada di bangku perkuliahan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan kontribusi positif bagi pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi setiap langkah kita dalam menuntut ilmu dan berbagi pengetahuan.

Malang, 22 Juni 2024
Penulis,

Tesya Syiar Madani

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf Vokal

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = ĭ

Vokal (u) panjang = ŭ

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُؤ = ŭr

إَيَّ = ĭ

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص	xxi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
G. Orisinalitas Pengembangan	13
H. Definisi Istilah	18
I. Sistematika Penulisan	19
BAB II	21
TINJAUAN PUSTAKA	21
A. Kajian Teori	21
1. Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i>	21

2.	Motivasi Belajar	24
3.	Pembelajaran IPAS.....	26
B.	Perspektif Teori dalam Islam	29
C.	Kerangka Berpikir	30
BAB III.....		32
METODE PENELITIAN		32
A.	Jenis Penelitian	32
B.	Model Pengembangan	33
C.	Prosedur Pengembangan	34
D.	Uji Produk	37
E.	Jenis Data	40
F.	Instrumen Pengumpulan Data	40
G.	Teknik Pengumpulan Data	42
H.	Analisis Data	45
BAB IV		49
HASIL PENGEMBANGAN		49
A.	Proses Pengembangan	49
B.	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	67
C.	Revisi Produk	81
BAB V.....		83
PEMBAHASAN		83
A.	Kajian Produk yang Dikembangkan.....	83
B.	Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	88
BAB VI.....		91
PENUTUP.....		91
A.	Kesimpulan.....	91
B.	Saran	92
DAFTAR RUJUKAN		93
LAMPIRAN-LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	16
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	42
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validasi Media.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Desain Media.....	68
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	71
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	73
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	75
Tabel 4. 7 Hasil Angket Pre-Test dan Post-Test	75
Tabel 4. 8 Perbandingan Rata-Rata Pre-Test dan	76
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test.....	77
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas	78
Tabel 4. 11 Paired Sample T-Test.....	80
Tabel 4. 12 Hasil Revisi Desain Pembelajaran	81
Tabel 4. 13 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran	81
Tabel 5. 1 Spesifikasi Media Digital Interactive Smart Quiz	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	34
Gambar 4. 1 Halaman Judul.....	55
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan	56
Gambar 4. 3 Halaman Menu	57
Gambar 4. 4 Halaman CP & ATP	58
Gambar 4. 5 Cover Materi	59
Gambar 4. 6 Materi Kekayaan Budaya Indonesia	59
Gambar 4. 7 Materi Kekayaan Budaya Jawa Timur	59
Gambar 4. 8 Materi Kekayaan Budaya Bali	60
Gambar 4. 9 Materi Faktor Keragaman Budaya	60
Gambar 4. 10 Materi Sikap Menghargai Keberagaman.....	60
Gambar 4. 11 Daftar Referensi	61
Gambar 4. 12 Halaman "Open The Box"	62
Gambar 4. 13 Halaman Proyek	62
Gambar 4. 14 Halaman Games Edukasi	63
Gambar 4. 15 Halaman Pre-Test dan Post-Test	64
Gambar 4. 16 Pre-Test	64
Gambar 4. 17 Post-Test.....	64
Gambar 4. 18 Halaman Lagu	65
Gambar 4. 19 Profil Pengembang	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	31
Bagan 4. 1 Rancangan Isi Media.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	97
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi.....	98
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media	99
Lampiran 5 Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 7 Validasi Ahli Pembelajaran	104
Lampiran 8 Angket Motivasi Belajar Siswa	106
Lampiran 9 Tabulasi Data Angket (Pre-Test) Motivasi Belajar	111
Lampiran 10 Tabulasi Data (Post-Test) Motivasi Belajar	112
Lampiran 11 Jurnal Bimbingan Skripsi	113
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 13 Biodata Mahasiswa.....	116

ABSTRAK

Madani, Tesya Syiar. 2024. Pengembangan Media *Digital Interactive Smart Quiz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Kata Kunci: *Digital Interactive Smart Quiz*, Motivasi Belajar, IPAS

Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang. Media ini dikembangkan sebagai solusi interaktif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, belum adanya media pembelajaran berbasis *digital*, dan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dengan fitur-fitur menarik dan pendekatan interaktif, media ini diharapkan mampu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan pemikiran tersebut penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: 1) proses pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. 2) perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan untuk meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya, tanpa mengurangi kualitas pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Data dianalisis menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditemukan bahwa: 1) proses pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* mencakup beberapa tahapan, yaitu (a) penelitian dan pengumpulan data, (b) perencanaan, pengembangan produk, (c) validasi produk, (d) revisi produk awal, (e) uji coba lapangan, dan (f) revisi produk akhir. Dengan hasil validasi para ahli yang menunjukkan bahwa media ini layak dan valid untuk diuji coba, dengan skor 82,6% dari ahli media, 93,3% dari ahli materi, dan 86% dari ahli pembelajaran. 2) Perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* 67,73 menjadi 75,66 pada *post-test*, dengan hasil uji *paired sample t-test* yang membuktikan peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Madani, Tesya Syiar. 2024. Development of Digital Interactive Smart Quiz Media to Enhance Student Motivation in IPAS Subject at SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang, Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd.

Keywords: Digital Interactive Smart Quiz, Learning Motivation, IPAS

The Digital Interactive Smart Quiz learning media is designed to enhance students' learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang. This media was developed as an interactive solution to address low student motivation, the absence of digital-based learning media, and the continued use of conventional teaching methods. With engaging features and an interactive approach, this media is expected to make the learning process more enjoyable and effective.

Based on these considerations, this study aims to: 1) explain the development process of a valid Digital Interactive Smart Quiz media to enhance students motivation in IPAS at SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang; and 2) compare students learning motivation before and after using the Digital Interactive Smart Quiz media in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang.

The development of this learning media uses the Borg and Gall model, modified into seven stages to improve time and resource efficiency without compromising development quality. Data collection techniques include interviews, observations, and questionnaires. The research subjects were 15 fourth-grade students from SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang. Data were analyzed using qualitative and quantitative methods.

Based on the research findings, it was discovered that: 1) the development process of the Digital Interactive Smart Quiz includes several stages, namely (a) research and data collection, (b) planning, (c) product development, (d) product validation, (e) initial product revision, (f) field trials, and (g) final product revision. The validation results from experts indicate that this media is feasible and valid for trials, with scores of 82.6% from media experts, 93.3% from material experts, and 86% from learning experts. 2) The comparison of students learning motivation before and after using the Digital Interactive Smart Quiz in Natural and Social Sciences (IPAS) at SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Turen, Malang, shows an increase in the average pre-test score from 67.73 to a post-test score of 75.66, with paired sample t-test results proving a significant increase in students' learning motivation.

ملخص

مدني، تيسيا شيار ٢٠٢٤. تطوير وسائط الاختبار الذكي التفاعلي الرقمي لزيادة دافع التعلم لدى الطلاب في مادة العلوم الاجتماعية والطبيعية في المدرسة الابتدائية ١ تومبوك رنتنغ تورين مالانج، أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدارس الابتدائية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الأطروحة: فانيسا أفيانا ميليندا، ماجستير في التربية

الكلمات الرئيسية: اختبار الذكي التفاعلي الرقمي، دافع التعلم، العلوم الاجتماعية والطبيعية

تم تصميم وسيلة التعلم "اختبار ذكي تفاعلي رقمي" لتعزيز دافع التعلم لدى الطلاب في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (إيباس) في المدرسة الابتدائية ١ تومبوك رنتنغ تورين مالانج. تم تطوير هذه الوسيلة كحل تفاعلي لمعالجة تدني دافع الطلاب للتعلم، وعدم وجود وسائل تعليمية تعتمد على التقنية الرقمية، واستمرار استخدام طرق التدريس التقليدية. ومن المتوقع أن تجعل هذه الوسيلة، بميزاتها الجذابة ونهجها التفاعلي، عملية التعلم أكثر متعة وفعالية.

بناءً على هذه الاعتبارات، تهدف هذه الدراسة إلى: (١) شرح عملية تطوير وسيلة اختبار ذكي تفاعلي رقمي صالحة لتحفيز الطلاب في المدرسة الابتدائية ١ تومبوك رنتنغ تورين مالانج ؛ و (٢) مقارنة دافع التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة اختبار ذكي تفاعلي رقمي في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (إيباس) في المدرسة نفسها.

يستخدم تطوير هذه الوسيلة التعليمية نموذج بورج و جال الذي تم تعديله إلى سبع مراحل لزيادة كفاءة الوقت والموارد دون المساس بجودة التطوير. تشمل تقنيات جمع البيانات المقابلات، والملاحظات، والاستبيانات. شمل البحث ١٥ طالباً من الصف الرابع في المدرسة الابتدائية ١ تومبوك رنتنغ تورين مالانج ، وتم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الكمية والنوعية.

بناءً على نتائج البحث، تبين أن: (١) عملية تطوير وسيلة اختبار ذكي تفاعلي رقمي تشمل عدة مراحل، وهي (أ) البحث وجمع البيانات، (ب) التخطيط، (ج) تطوير المنتج، (د) التحقق من المنتج، (هـ) مراجعة المنتج الأولية، (و) التجارب الميدانية، و (ز) المراجعة النهائية للمنتج. وتشير نتائج التحقق من قبل الخبراء إلى أن هذه الوسيلة صالحة وقابلة للاستخدام، حيث حصلت على تقييم ٨٢,٦٪ من خبراء الوسائط، و ٩٣,٣٪ من خبراء المادة، و ٨٦٪ من خبراء التعلم. (٢) أظهرت مقارنة دافع التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام اختبار ذكي تفاعلي رقمي في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية (إيباس) المدرسة الابتدائية ١ تومبوك رنتنغ تورين مالانج، زيادة في متوسط درجة الاختبار القبلي من ٦٧,٧٣ إلى ٧٥,٦٦ في الاختبار البعدي، حيث أثبتت نتائج اختبار العينة المزدوجة (العينة المقترنة) وجود زيادة ملحوظة في دافع التعلم لدى الطلاب.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan kurikulum di Indonesia diatur oleh Undang-Undang maupun Peraturan Menteri. Perubahan ini mencerminkan sebuah bentuk adaptasi terhadap kebutuhan pendidikan dalam perubahan konteks lokal dan global. Dalam upaya mengembangkan mutu dan kualitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, Provinsi Jawa Timur ikut andil dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Pada tahun 2022, terdapat 24.500 sekolah yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka secara mandiri.¹ Namun, hal berbeda tampak terjadi di Kota Malang, di mana pemerintah mewajibkan semua lembaga pendidikan menerapkan kurikulum Merdeka yang pada proses implementasinya masih ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan.²

Permasalahan tersebut mencakup beberapa aspek, antara lain, para guru yang bertempat tinggal di daerah dengan akses internet yang sulit dan tidak semua guru memiliki kemampuan di bidang IT (*Information and Technology*).³ Selain itu, terdapat keterbatasan buku referensi dan kurangnya

¹ Bagus Priambodo, "Jawa Timur Rangking Kedua Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Secara Mandiri," BBPMP Jawa Timur, 13 Oktober 2022, <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/jawa-timur-rangking-kedua-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka-secara-mandiri>.

² Bidang Komunikasi dan Informasi Publik, "Kurikulum Merdeka Belajar Wajib Diterapkan di Kota Malang," Pemerintah Kota Malang, 2 Mei 2023, <https://malangkota.go.id/2023/05/02/kurikulum-merdeka-belajar-wajib-diterapkan-di-kota-malang/>.

³ Sunarni dan Hari Karyono, "Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar," *Journal On Education* 5, no. 2 (2023): 1613–20.

kemampuan sekolah untuk mengelola waktu saat menerapkan kurikulum ini.⁴ Guru memiliki pengetahuan terbatas tentang kurikulum Merdeka diharuskan menerapkan kurikulum ini secara bertahap untuk kelas satu dan kelas empat setiap tahunnya. Oleh karena itu, sembari mengimplementasikan kurikulum Merdeka, para guru juga melakukan adaptasi terhadap kurikulum Merdeka itu sendiri.⁵

Perubahan kurikulum memiliki dampak signifikan bagi seluruh komponen pendidikan, baik siswa maupun guru. Salah satu dampak positif yang dihasilkan dari perubahan kurikulum adalah kemampuan siswa untuk belajar mengikuti perkembangan zaman.⁶ Kurikulum yang baru juga memberikan peluang untuk mengatasi kelemahan kurikulum sebelumnya dan menciptakan sistem pendidikan relevan dan aktif yang memenuhi kebutuhan siswa.⁷ Meskipun demikian, perubahan kurikulum juga menyebabkan dampak negatif, seperti penurunan prestasi dan motivasi belajar siswa, kegagalan mencapai tujuan pendidikan pada awal implementasi pembelajaran, ketidakmerataan fasilitas di berbagai sekolah Indonesia, dan kesulitan guru dalam menerapkan kurikulum baru karena memerlukan kreativitas dan inovasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Elmore dan Sykes

⁴ Radeni Sukma Indra Dewi dkk., “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Sekolah Penggerak di SDN 1 Selorejo Kecamatan Dau Kabupaten Malang,” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 500–511, <https://jipied.org/index.php/JSP>.

⁵ Muhamad Firdaus, “Analisis Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar SD Negeri Percobaan 2 Kota Malang” (Malang, 2023).

⁶ Fenty Setiawati, “Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Di Sekolah,” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)* 7, no. 1 (2022): 1–17.

⁷ Arin Tentrem Mawati, Hanafiah, dan Opan Arifudin, “Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 1 (2023): 69–82.

yang menekankan bahwa tidak ada jaminan bahwa guru dapat memenuhi harapan pemerintah terkait kebijakan kurikulum.⁸

Selain menciptakan dinamika baru, perubahan kurikulum juga menimbulkan sejumlah tantangan, terutama terkait dengan motivasi belajar siswa. Transisi dari kurikulum lama ke yang baru membawa perubahan dalam metode pengajaran, materi pelajaran, dan tuntutan akademik. Perubahan ini mengharuskan siswa untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda, yang sering kali mempengaruhi semangat dan motivasi mereka. Dalam situasi ini, permasalahan motivasi belajar menjadi sangat relevan untuk diidentifikasi dan dipahami lebih mendalam, terutama karena ketidakpastian dalam proses pembelajaran dapat berdampak negatif pada keterlibatan siswa.

Bagi guru, motivasi menjadi kunci dalam menggerakkan siswa untuk belajar.⁹ Guru bertugas untuk menstimulasi keinginan siswa dalam mencapai prestasi akademik dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran sejalan dengan harapan serta tuntutan kurikulum baru. Motivasi yang kuat sangatlah penting dalam proses belajar, karena tanpa motivasi, siswa tidak akan tergerak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar menjadi prioritas penting dalam menghadapi perubahan kurikulum.

⁸ Richard Elmore dan Gary Sykes, Curriculum Policy. In Philip W. Jackson (Ed.), Handbook Of Research On Curriculum: A Project Of The American, 1992. Dalam Fenty Setiawati, “Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran di Sekolah” Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI) 7, no. 1 (2022): 15

⁹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar : Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, ed. oleh Lukman, 1 ed., vol. 1 (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021).

Pembelajaran pada kurikulum Merdeka menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan pembelajaran pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum Merdeka, mata pelajaran yang sebelumnya terintegrasi menjadi terpisah. Sebagai contoh, terjadi perubahan nyata pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang tidak lagi menjadi bagian dari mata pelajaran IPA dan IPS. Sebaliknya, mata pelajaran tersebut menjadi satu-kesatuan yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan pembelajaran IPA berlangsung di semester ganjil dan pembelajaran IPS di semester genap.¹⁰ Sehingga perubahan ini menciptakan dinamika baru dalam struktur dan pelaksanaan pembelajaran.

Pendidikan IPAS memainkan peran penting dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka karena membantu siswa menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini memungkinkan siswa memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana hal itu mempengaruhi kehidupan manusia di bumi.¹¹ Pemahaman tersebut menjadi landasan untuk mengidentifikasi dan mengatasi berbagai permasalahan, menumbuhkan kemampuan menemukan solusi yang selaras dengan tujuan Pembangunan berkelanjutan. Siswa diharapkan dapat mengeksplorasi kekayaan kearifan

¹⁰ Fadila Ti Allutfia dan dan Maryanti Setyaningsih, "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV," *AoEJ: Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 326–38; Badan Standar Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 2022.

¹¹ Badan Standar Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.

lokal negara yang kaya akan budaya melalui pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka.

Proses pembelajaran ini akan berjalan lebih baik apabila guru memilih secara tepat metode dan media yang akan digunakan. Pemilihan yang tepat akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti contoh, penggunaan media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* yang terintegrasi. Pada era seperti ini, pelajar merupakan generasi yang mengikuti perkembangan teknologi dan pelajar lebih memilih media yang menarik dalam pembelajaran.¹²

Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi suatu kewajiban untuk memenuhi tuntutan zaman, yang semakin mengharuskan media yang interaktif dan dapat diakses secara fleksibel. Media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* yang terintegrasi diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Melalui integrasi *platform Google Sites*, siswa dapat mengakses konten pembelajaran dengan lebih mudah.¹³ Serta, dengan adanya kemampuan interaktif dari *quiz* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah SD Negeri 01 Tumpukrenteng ditemukan beberapa hal yang

¹² Asih Indartiwi, Julia Wulandari, dan Tenti Novela, “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0,” *KoPeN : Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.

¹³ Irzha Nur Islamiah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021).

mendukung adanya pengembangan media berbasis *digital*. SD Negeri 01 Tumpukrenteng merupakan sekolah tingkat dasar yang berada di Kecamatan Turen. Sekolah ini memiliki prasarana dan sumber daya yang cukup untuk penerapan media pembelajaran berbasis *digital*. Hal ini dibuktikan dengan adanya Wi-Fi sekolah yang memiliki kecepatan yang sangat memadai untuk mengakses media *digital*, dilengkapi 7 unit *Tablet* namun jarang digunakan, serta LCD Proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran. “Sekolah ini juga tergolong baru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka, karena baru memasuki tahun pertama penerapan Kurikulum Merdeka untuk kelas satu dan kelas empat”.¹⁴

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri 01 Tumpukrenteng, diketahui bahwa guru menggunakan metode pengajaran ceramah yang dikombinasikan dengan tanya jawab, tugas, dan diskusi. Namun, kurangnya media berbasis digital dan ketergantungan pada media konvensional menyebabkan motivasi belajar siswa tergolong rendah. Situasi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pengajaran, di mana penggunaan media digital interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan memperkenalkan media *Digital Interactive Smart Quiz*, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran, serta mampu memahami materi IPAS dengan lebih baik.

¹⁴ Islamia, Khuroti, Wali Kelas IV, wawancara tidak terstruktur, SD Negeri 1 Tumpukrenteng, Malang 25 September 2023.

Selain itu, peneliti memilih untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah tersebut karena dalam pembelajaran IPS, siswa cenderung lebih pasif dibandingkan dengan pembelajaran IPA, yang lebih menarik karena adanya kegiatan praktikum. Meskipun demikian, guru belum mengaitkan materi IPAS dengan media pembelajaran digital, sehingga menghambat minat siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS, serta mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Hidayah dan Suyitno, 2021 hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.¹⁵ Hal ini juga dianggap sebagai sarana pembelajaran yang positif bagi siswa, Hal ini selaras dengan penelitian Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi dkk, 2023 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game quiz* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka.¹⁶ Penelitian oleh Siti Zulhaida, 2023 menunjukkan jika pengembangan media berbasis *digital* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah dasar.¹⁷

¹⁵ Yayuk Hidayah dan Suyitno, "Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 2 (November 2021): 23–30.

¹⁶ Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, I Gusti Ayu Tri Agustina, dan Ni Wayah Rati, "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV," *Educatio* 18, no. 1 (30 Juni 2023): 61–75, <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>.

¹⁷ Siti Zulhaida, "Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Pengasinan 1" (2023).

Berdasarkan hasil pra penelitian di SD Negeri 1 Tumpukrenteng, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, pengembangan media digital seperti *Digital Interactive Smart Quiz* menjadi sangat relevan. Media ini tidak hanya memanfaatkan kemajuan teknologi, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi belajar yang ada sekaligus mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut, yang menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Digital Interactive Smart Quiz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 1 Tumpukrenteng”**. Dengan bantuan pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS serta menjadi solusi pembelajaran yang *modern* dan mendukung keberhasilan proses pendidikan di era *digital* ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah peneliti jelaskan di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang?
2. Bagaimana perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan peneliti di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* yang valid untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.
2. Untuk menjelaskan perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat teoritis karena dapat memberikan dedikasi bagi penelitian akademik pada media pembelajaran berupa media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz*. Melalui inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan manfaat dalam penelitian pengembangan ini secara praktis ialah dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya yaitu:

1. Bagi Sekolah

Pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* ini dapat menjadi referensi media pembelajaran berbasis *digital* di sekolah. Selain itu, pengembangan ini dapat menjadi contoh pemanfaatan sarana dan prasarana yang sudah dimiliki sekolah. Media interaktif ini juga dapat dijadikan inspirasi untuk membuat media interaktif lainnya agar siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini bisa digunakan menjadi bahan evaluasi pada pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan media belajar interaktif yang mampu menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan adanya pengembangan media ini, guru mempunyai opsi lain dalam menggunakan media pembelajaran,

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar. Lalu, siswa juga dapat memahami materi dengan mudah, dapat mengakses media secara fleksibel, serta meningkatkan pemahaman siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini dapat membuat peneliti selanjutnya kreatif dalam membuat media pembelajaran berbasis *digital*. Peneliti dapat mengkaji lebih lanjut mengenai media

pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, minat, kebutuhan, serta perkembangan zaman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti-peneliti lain dan guru di kemudian hari.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang menjadi landasan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* yang dibuat dengan memanfaatkan *Google Site* yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Siswa menjadi menguasai dan tertarik mengikuti pembelajaran IPAS dikarenakan pada media ini terdapat visual dan kuis yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk menguasai dan mengingat materi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS, yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* yang dibuat dengan memanfaatkan *Google Site* dan terbatas pada materi IPAS semester II kelas IV SD Kurikulum Merdeka.
- b. Penelitian ini melibatkan 15 siswa yang berada di kelas empat di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.
- c. Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bernama *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Site* yang terintegrasi. Media ini dirancang dengan integrasi berbagai fitur yang memungkinkan pengguna (siswa) berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran. Dengan menggunakan *Google Sites* sebagai basisnya, media ini dapat diakses dengan mudah dan terhubung dengan *platform digital* lainnya. Produk tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam subyek IPS pada pembelajaran IPAS. Khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Berikut adalah spesifikasi produk media yang dikembangkan:

1. Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* yang dibuat dengan memanfaatkan *Google Site* yang terintegrasi dengan beberapa *platform* (*Hyperlink Heyzine Flipbook, Canva, Wordwall, Youtube, dan Google Forms*) dapat diakses menggunakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah.
2. Materi yang terdapat pada media *Digital Interactive Smart Quiz* adalah materi mata pelajaran IPAS kelas IV semester genap yaitu berfokus pada materi terkait ilmu pengetahuan sosial (IPS).
3. Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* berisi kuis, teks, animasi, ilustrasi yang sesuai dengan materi, serta tampilan yang menarik.

4. Produk yang dihasilkan berupa *link Google Sites* media *Digital Interactive Smart Quiz* yang dapat diakses melalui sarana prasarana yang dimiliki sekolah.

G. Orisinalitas Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *digital* dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Peneliti menemukan beberapa skripsi dan jurnal yang mengkaji tentang pengembangan media tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Hidayah dan Suyitno pada tahun 2021 dengan judul "*Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*" memiliki korelasi dengan subjek penelitian yang dilakukan peneliti yaitu media pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka. Perbedaan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kritis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan motivasi belajar dapat meningkat karena adanya media pembelajaran interaktif, karena dapat memunculkan karakter mandiri, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, dan menjadi fasilitas dalam belajar aktif bagi siswa untuk memperkuat profil pelajar Pancasila di sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zulhaida pada tahun 2023 yang berjudul "*Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar*

Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Pengasinan 1” memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pengembangan media pembelajaran *digital* dalam Kurikulum Merdeka. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, mendeskripsikan kelayakan, dan mendeskripsikan keefektifan *E-Modul* terhadap Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka pada tingkat Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut adalah produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam implementasi kurikulum merdeka pada tingkat Sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Ni Wayan Rati pada tahun 2023 yang berjudul “*Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV*” memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game quiz* pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan rancang bangun, menguji validitas dan kepraktisan, serta efektivitas media interaktif berbasis *game-quiz* pada muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut adalah produk yang dikembangkan

dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam materi IPAS kelas IV SD.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati pada tahun 2023 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”* memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*, motivasi belajar, serta menggunakan jenis penelitian pengembangan Borg & Gall. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi siswa serta efektivitas media pembelajaran *Google Sites* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Hargomulyo 1 Gunung Kidul. Hasil dari penelitian tersebut adalah produk yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana Rofika Sari, Ita Kurnia, dan Alfi Laila pada tahun 2022 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila”* memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media, menguji kepraktisan, serta efektivitas media interaktif berbasis *Google Sites*

mata pelajaran PPKn. Hasil dari penelitian tersebut adalah produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila mata pelajaran PPKn kelas V SDN Purwokerto 2.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Yayuk Hidayah dan Suyitno, 2021, <i>“Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar”</i>	Subjek penelitian yang dilakukan tentang media interaktif	Berfokus pada mengkaji media pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat P5 di sekolah dasar, penelitian kualitatif.	Penelitian tersebut dipakai untuk mengkaji media pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat P5 di sekolah dasar
2.	Siti Zulhaida, 2023, <i>“Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Pengasinan 1”</i>	Mengembangkan media pembelajaran digital dalam Kurikulum Merdeka	Tidak disebutkan secara spesifik materi yang digunakan dalam <i>E-Modul</i> , penelitian pengembangan model ADDIE	Penelitian tersebut digunakan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, mendeskripsikan kelayakan, dan mendeskripsikan keefektifan <i>E-Modul</i> dalam menerapkan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar
3.	Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, I Gusti Ayu Tri Agustiana, dan Ni Wayan Rati, 2023, <i>“Media Interaktif</i>	Membuat pengembangan media interaktif pada pembelajaran IPAS	Berfokus pada materi terkait tanaman dalam konteks IPAS, penelitian pengembangan model ADDIE	Penelitian tersebut digunakan untuk pengembangan rancang bangun, menguji kepraktisan dan efisiensi, serta

	<i>Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV</i>			efektivitas media interaktif berbasis <i>game-quiz</i> pada muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4.	Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati, 2023, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”</i>	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Google Sites</i> , motivasi belajar, serta menggunakan jenis penelitian pengembangan Borg & Gall.	Pengembangan media dilakukan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia	Penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui motivasi siswa serta efektivitas media pembelajaran <i>Google Sites</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Hargomulyo 1 Gunung Kidul
5.	Septiana Rofika Sari, Ita Kurnia, dan Alfi Laila, 2022, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila”</i>	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Google Sites</i>	Pengembangan media dilakukan untuk mata pelajaran PPKn yang berfokus pada identifikasi Nilai-Nilai Pancasila serta menggunakan jenis pengembangan model ADDIE	Penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui pengembangan media, menguji kepraktisan, serta efektivitas media interaktif berbasis <i>Google Sites</i> untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila mata pelajaran PPKn kelas V SDN Purwokerto 2.

Adanya penelitian ini merupakan kelanjutan dari sejumlah penelitian terdahulu. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya,

dari segi lokasi penelitian yang berada di SD Negeri 01 Tumpukrenteng. Selain itu, jika dilihat dari segi permasalahan juga berbeda dengan penelitian sebelumnya sehingga peneliti melakukan penelitian terkait Pengembangan Media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* pada materi pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka.

H. Definisi Istilah

Peneliti memberikan penjelasan tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk mencegah kesalahpahaman. Definisi istilah digunakan untuk membantu pembaca memahami konsep-konsep kunci yang menjadi dasar penelitian. Istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. *Digital Interactive Smart Quiz*

Digital Interactive Smart Quiz adalah jenis media pembelajaran yang disajikan dalam format *digital* dan dirancang untuk berinteraksi dengan siswa.

2. *Google Sites*

Google Sites adalah sebuah *platform* pembelajaran *digital* yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. *Platform* ini memungkinkan pendidik, terutama guru, untuk dengan mudah menciptakan dan berbagi materi pembelajaran yang menarik dengan siswa mereka.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya dipengaruhi oleh

faktor-faktor pribadi, tetapi juga oleh interaksi dengan lingkungan sekitar.

4. IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman kita tentang fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar kita. Materi pembelajaran IPAS dapat mencakup topik-topik seperti geografi, biologi, sejarah, ilmu politik, kimia, ekonomi, dll

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan sistematika penulisan berikut ini:

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang masalah pada penelitian ini, rumusan masalah, tujuan pengembangan media pembelajaran, manfaat pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah dari judul penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka. Bab ini berisikan landasan teori dari penelitian yang dilakukan, perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisikan jenis penelitian, model pengembangan yang dilakukan, langkah-langkah dalam pengembangan, uji produk, jenis data yang digunakan, teknik dalam pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil Pengembangan. Bab ini berisikan bagaimana proses pengembangan yang dilakukan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk yang dikembangkan.

BAB V Pembahasan. Bab ini berisikan hasil analisis dari pengembangan media dan hasil penerapan pengembangan *Digital Interactive Smart Quiz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng.

BAB VI Penutup. Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian pengembangan yang dilakukan dan saran dalam penelitian tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media *Digital Interactive Smart Quiz*

a. Pengertian *Digital Interactive Smart Quiz*

Media *digital* mencakup berbagai jenis media yang disimpan, diproses, dan disampaikan dalam format digital. Berbeda dengan media analog tradisional, media ini memanfaatkan berbagai aplikasi dan teknologi yang memungkinkan interaksi serta komunikasi yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran digital menggunakan perangkat lunak untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengakses pengetahuan dan keterampilan dengan lebih mudah tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.¹⁸

Sementara itu, media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dan materi pembelajaran.¹⁹ Media interaktif merupakan gabungan beberapa elemen multimedia, antara lain teks, gambar, animasi, video, audio, dan

¹⁸ Menrisal. "Digital Learning Media: Review". *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*. 2022.<https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32..>

¹⁹ Rofiqoh, A., Khairani, I., & Munawir. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

metode penyampaian interaktif dengan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang mirip dengan dunia nyata disekitarnya.²⁰

Dalam konteks ini, *Digital Interactive Smart Quiz* muncul sebagai salah satu jenis media interaktif yang disajikan dalam format *digital* dan dirancang untuk berinteraksi dengan siswa. Istilah ini menggabungkan beberapa konsep, yaitu *Digital* (media ini berbentuk *digital*), *Interactive* (media ini dirancang untuk berinteraksi dengan siswa), dan *Smart Quiz* (mengacu pada penggunaan teknologi yang cerdas dalam kuis). Dengan demikian, *Digital Interactive Smart Quiz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, mendukung penguasaan materi secara lebih efektif dan menyenangkan.

b. Manfaat *Digital Interactive Smart Quiz*

Media interaktif ini bertujuan untuk menguji individu dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, keterampilan, pencapaian pendidikan, kecerdasan, dan ketepatan waktu. Media ini berisikan materi, proyek, dan *games* edukasi yang berupa kuis. Kuis ini dirancang untuk memperluas pengetahuan siswa dan meningkatkan kemampuannya dalam mata pelajaran yang sedang dipelajarinya.²¹

c. Pengertian *Google Sites*

²⁰ Riccy Riandi Sitanggang, I Made Tegeh, dan Alexander Hamonangan Simamora, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (10 Februari 2023): 68–74, <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>.

²¹ Alda Regina Putri, "Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI AL-Hikmah Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022), <http://repository.radenintan.ac.id/21489/1/PERPUS%20PUSAT%20BAB%20I%20DAN%202.pdf>.

Google sites merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif karena memberikan informasi dengan cepat dan dapat diakses kapan saja.²² Pada situs *Web Google Sites* guru dapat memberikan materi pelajaran, tugas, silabus, dan lainnya.²³ Materi dapat berupa teks, gambar, atau video sehingga guru dapat menyesuaikannya. *Platform* ini memungkinkan guru, untuk dengan mudah menciptakan dan berbagi pembelajaran yang menarik dengan siswa mereka. Selain itu, siswa hanya perlu memiliki perangkat atau laptop yang terhubung jaringan internet untuk mengakses situs *Google Sites*.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites*

Google Sites memiliki beberapa keunggulan seperti kemudahan akses dari berbagai perangkat, layanan gratis dari *Google*, Fitur yang mudah digunakan dengan menyalin dan menempelkan kode, penyimpanan online gratis sebesar 100 MB, integrasi dengan perangkat lainnya untuk berbagi konten, dan penyimpanan otomatis disimpan di server keamanan *Google* untuk menjaga keamanan data.²⁴ Namun, *Google Sites* juga memiliki beberapa kelemahan yakni tidak memiliki fungsi *drag and drop* sehingga perubahan pengaturan harus dilakukan secara manual dan tidak mendukung skrip dan *iframe* pada halaman.²⁵

²² Rosiyana Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP ISLAM ASY-SYUHADA Kota Bogor," *Jurnal Ilmiah KORPUS* 5, no. 2 (31 Agustus 2021): 219, <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.

²³ Islamiah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang," 30.

²⁴ Dwi Agus Suryanto, "Analisis Perbandingan Blogger dan Google Sites" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 8, https://eprints.ums.ac.id/60091/3/naspub_L200080072.pdf.

²⁵ Suryanto, 8.

- e. Pengembangan *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS

Pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* yang terintegrasi merujuk pada suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *platform Google Sites*. Media ini dirancang dengan integrasi berbagai fitur yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran. Integrasi dalam konteks ini mencakup keterhubungan media pembelajaran dengan berbagai sumber daya *digital* lainnya, seperti gambar maupun tautan eksternal. Hal ini bertujuan untuk memperkaya konten dan memberikan pengalaman belajar IPAS yang lebih menyeluruh.

2. Motivasi Belajar

- a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi mengacu pada kumpulan faktor yang dirancang untuk membentuk keadaan tertentu yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan sukarela. Jika tidak menarik, individu mungkin menolak atau berusaha menghindari perasaan tidak menyenangkan.²⁶ Motivasi dianggap sebagai upaya proaktif sebagaimana dinyatakan oleh Hamzah Uno, hal ini berfungsi sebagai dorongan mendasar yang mendorong individu untuk bertindak.²⁷ Dalam

²⁶ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 172–82.

²⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*, 14 ed., vol. 1 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false.

konteks saat ini, tugas utama dalam dunia pendidikan adalah proses pembelajaran. Belajar pada hakikatnya adalah suatu usaha yang disengaja untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang.²⁸

Motivasi belajar memainkan peranan penting dalam membentuk pengalaman pendidikan siswa dan dapat mempunyai dampak yang signifikan terhadap keberhasilan akademis mereka serta pengembangan pribadi dan profesional mereka. Karena tingkat motivasi seseorang dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan, ketekunan, dan usaha mereka dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

b. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Suprpti menyatakan bahwa motivasi dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.²⁹ Faktor intrinsik termasuk hal-hal yang terjadi selama proses belajar individu seperti kesehatan, minat, bakat, motivasi, sikap dan tingkat kecerdasan. Sedangkan faktor ekstrinsik termasuk hal-hal yang terjadi di luar proses belajar individu, seperti dukungan keluarga dan lingkungan. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

- a) Faktor pengetahuan tentang manfaat belajar
- b) Faktor kebutuhan untuk belajar
- c) Faktor kemampuan untuk melakukan kegiatan belajar
- d) Faktor kesenangan dan penerapan ide-ide dalam kegiatan belajar

²⁸ Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

²⁹ Silvia Mona dan Prasida Yunita, "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa," *Menara Ilmu* 15, no. 2 (Januari 2021).

- e) Faktor dalam melakukan kegiatan pembelajaran
- f) Faktor hasil belajar
- g) Faktor kepuasan dengan hasil belajar
- h) Faktor karakteristik individu dan lingkungan³⁰

Sejalan dengan pernyataan Suprapti, penting untuk memahami bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor individu, tetapi juga oleh interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan yang positif, termasuk dukungan dari orang tua, guru, dan teman sebaya, dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk belajar.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup interaksi antara benda mati dan entitas hidup di alam semesta, termasuk eksplorasi kehidupan manusia sebagai organisme sosial dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya.³¹ Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman kita tentang fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar kita. Materi pembelajaran IPAS dapat mencakup berbagai mata pelajaran seperti geografi, biologi, sejarah, ilmu politik, kimia, ekonomi,

³⁰ Mujiman, Haris “Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri” (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006), 41. Dalam Kayyis Fithri Ajhuri, Urgensi Motivasi Belajar : Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, ed. oleh Lukman, 1 ed., vol. 1 (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021).

³¹ Badan Standar Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 4.

dll. Pendidikan IPAS berkontribusi terhadap terwujudnya Profil Pelajar Pancasila. IPAS membantu siswa dalam menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang fenomena yang terjadi di sekitar mereka.

b. Pengertian Pembelajaran IPS

Menurut Nu'man Somantri, pembelajaran IPS di sekolah merupakan penyederhanaan bidang ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang terorganisir (materi yang menantang disesuaikan dengan tingkat kecerdasan siswa) dan disajikan untuk tujuan pendidikan.³²

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pengajaran yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, perspektif, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik dan merupakan program pendidikan sosial dalam pendidikan sekolah.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata Pelajaran wajib pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Menurut *United States Of Education's Standard Terminology for Curriculum and Instruction* menyatakan bahwa unsur ekonomi, ilmu politik, antropologi, sosiologi, psikologi, geografi, dan filsafat dimasukkan dalam ilmu pengetahuan sosial dan dipilih karena alasan pendidikan di sekolah dan perguruan tinggi.³³ Oleh karena itu, pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemahaman aspek masyarakat, budaya, dan lingkungan sosial melalui

³² Abdurrahman Ahmad, Musyarofah, dan Nasobi Niki Sukma, *KONSEP DASAR IPS*, ed. oleh Depict Pristine Adi, 1 ed. (Kumojoyo Press, 2021).

³³ Eka Susanti dan Henni Endayani, *KONSEP DASAR IPS*, ed. oleh Nuriza Dora, 1 ed. (Medan: CV. Widya Puspita, 2018).

integrasi berbagai disiplin ilmu sosial. IPS juga memberikan pengetahuan dasar yang dibutuhkan untuk menjadi warga yang berpengetahuan dan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Yulia Siska menguraikan karakteristik pembelajaran IPS sebagai berikut:³⁴

1. Materi pelajaran menekankan minat siswa, masalah sosial, kemampuan berpikir kritis, serta pelestarian dan pemanfaatan lingkungan alam;
2. Menampilkan aktivitas manusia dasar;
3. Program pembelajaran IPS dapat disusun secara *integrative*, konektif, dan individual;
4. Pengorganisasian materi untuk mengajar, kewarganegaraan, fungsional, humanistik, dan struktural dapat digunakan;
5. Pemanfaatan laboratorium demokrasi;
6. Aspek kognitif, emosional, psikomotorik, serta pengembangan kecerdasan demokratis (*democracy index*) dan kecerdasan sipil (*citizenship index*) dapat dimasukkan dalam evaluasi pembelajaran IPS;
7. Sosiologi dan ilmu bidang sosial lainnya melengkapi pembelajaran IPS.

d. Tujuan Pembelajaran IPS

³⁴ Ahmad, Musyarofah, dan Niki Sukma, *KONSEP DASAR IPS*.

Supriya menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan prinsip yang diperlukan agar mereka menjadi warga negara yang terlibat dalam masyarakat demokratis.³⁵ Tujuan pendidikan IPS menonjolkan pada pemahaman tentang bangsa, jati diri bangsa, rasa cinta tanah air, dan keterlibatan masyarakat dalam bidang perekonomian di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut NCSS, tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk membantu siswa sebagai warga negara dalam pengambilan keputusan secara rasional untuk kepentingan publik atau kesejahteraan umum.³⁶

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media pembelajaran dapat berperan sebagai pedoman untuk berbuat sesuatu yang baik. Media harus mampu membangkitkan perasaan gembira sehingga siswa mengalami peningkatan minat atau motivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan. Manfaat media pembelajaran telah Allah SWT jelaskan dalam firman-Nya yang terdapat pada surat Al-Ma'idah Ayat 16 yang berbunyi:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ

بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ - ١٦

Artinya :

“Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah

³⁵ Ahmad, Musyarofah, dan Niki Sukma.

³⁶ Susanti dan Endayani, *KONSEP DASAR IPS*.

mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus.”

Berdasarkan ayat tersebut, media pembelajaran harus memenuhi tiga syarat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pertama, siswa harus mendengarkan dan memahami penjelasan guru agar esensi dari media pembelajaran tetap ada. Kedua, dalam Tafsir Al Maraghi menegaskan bahwa Al-Qur'an adalah media yang digunakan oleh Allah untuk membebaskan orang-orang beriman dari kegelapan berhala. Jadi, media apapun yang digunakan guru harus membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Ketiga media tersebut harus dapat mengarahkan siswa ke tujuan pembelajaran yang lebih luas dan tujuan pendidikan yang lebih spesifik.

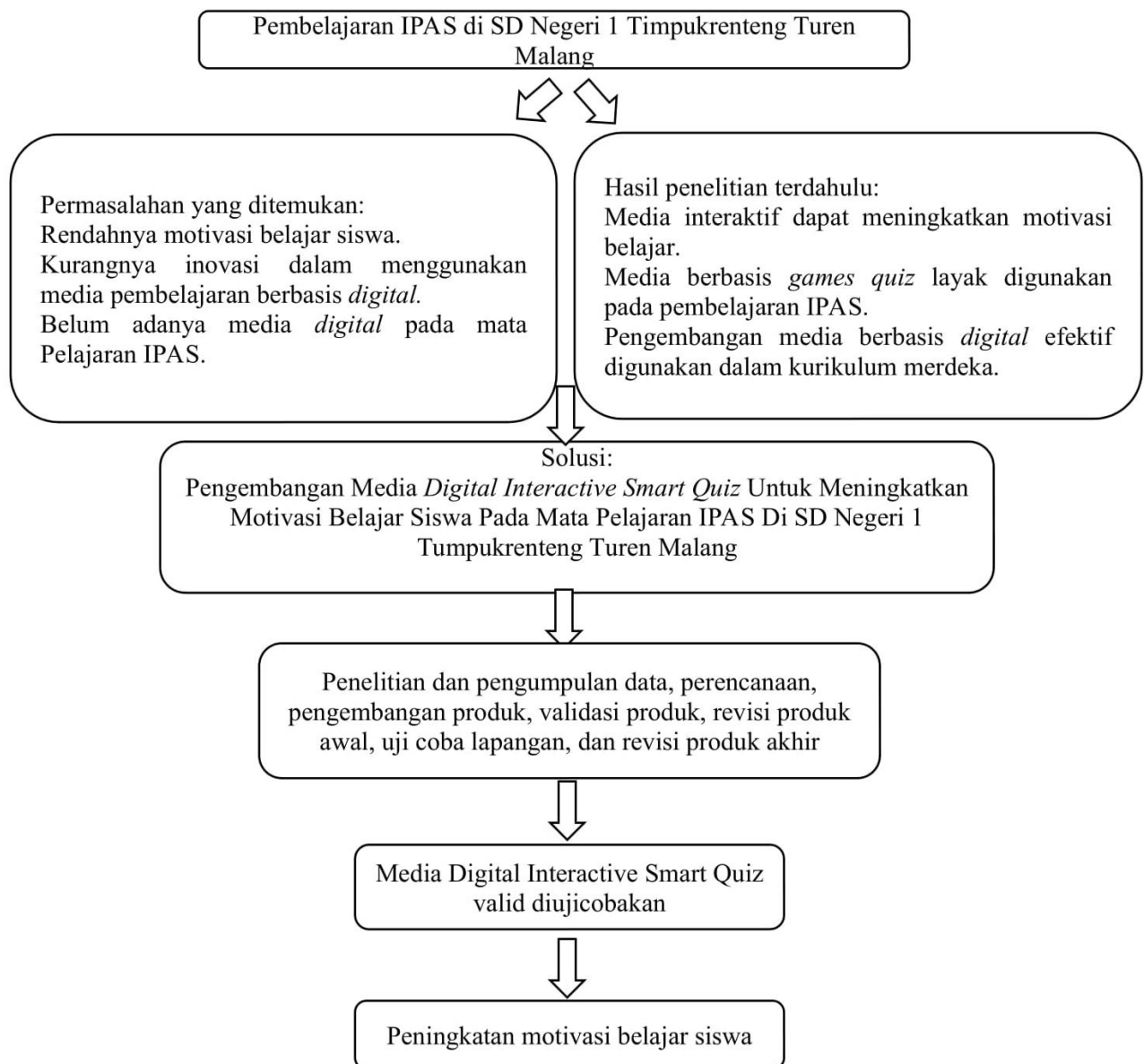
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dari hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa belum adanya media pembelajaran berbasis *digital* dan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut diduga karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dan adanya perubahan kurikulum yang membuat guru masih beradaptasi dengan sistematika pembelajaran, sehingga permasalahan yang dihadapi adalah:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa
2. Kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *digital*
3. Belum adanya media pembelajaran *digital* pada mata pelajaran IPAS

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan temuan penelitian sebelumnya, maka solusi yang tepat digunakan untuk menyelesaikan

permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital*. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba membuat media pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS pembelajaran di kelas empat SD Negeri 1 Tumpukrenteng. Media yang dibuat ialah media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* yang terintegrasi.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall dalam Punaji penelitian ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan.³⁷ Sedangkan Seels & Richey dalam Punaji menyatakan bahwa “*Development research, as oppose to simply educational development, is defined as the systematic study of the design, development, and evaluation of educational programs, processes, and product that must meet criteria for cohesion and internal efficiency*”.³⁸ Hal ini menyatakan bahwa penelitian pengembangan bukan sekadar pengembangan pendidikan, didefinisikan sebagai penelitian menyeluruh mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, produk pendidikan yang harus memenuhi standar kohesi dan efisiensi internal.

Produk baru tidak selalu terdiri dari barang atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas ataupun di laboratorium dalam penelitian pengembangan. Sebaliknya, produk baru dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer,

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2010).

³⁸ Setyosari.

pembelajaran di kelas, dll.³⁹ Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan karena dianggap cocok dan efektif. Fokus utama penelitian ini adalah pada pengembangan produk yang disebut *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran IPAS yang bertujuan agar motivasi belajar siswa di SD Negeri 01 Tumpukrenteng bisa meningkat.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini, menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model tersebut merupakan model yang dapat menghasilkan suatu produk dengan hasil validasi yang tinggi.⁴⁰ Menurut Sugiyono terdapat 10 tahapan penelitian pengembangan, yaitu: 1) Potensi dan Masalah 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; 7) Revisi Produk; 8) Uji Coba Pemakaian; 9) Revisi Produk; 10) Produksi Massal.⁴¹

Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall karena model tersebut sesuai dengan pengembangan *Digital Interactive Smart Quiz* yang berbasis *Google Sites*. Salah satu keunggulan model ini terletak pada pemberian pedoman yang jelas untuk setiap tahap pengembangan, yang memudahkan para peneliti merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Selain itu, model ini juga mendukung

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. oleh Imam Taufik, 3 ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2007).

⁴⁰ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian dan Pengembangan," 2021, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>

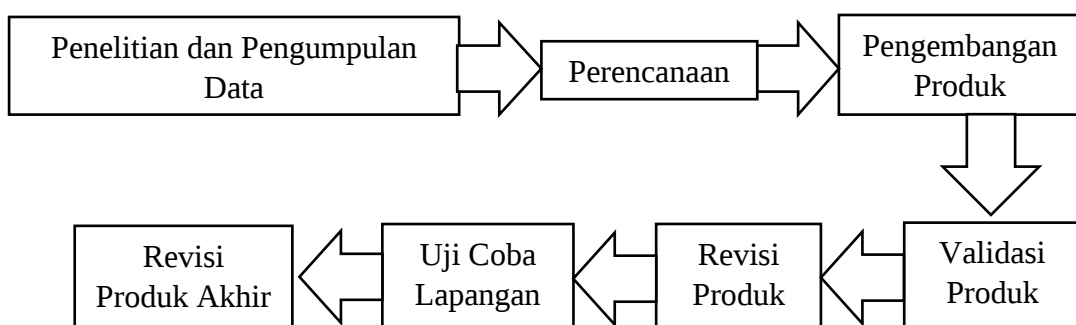
⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 13 ed. (Bandung: Alfabet, 2013), 298.

aspek adaptasi, fleksibilitas, dan perbaikan berkelanjutan yang relevan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Namun, peneliti Peneliti memodifikasi dan menyederhanakan dari sepuluh tahapan model Borg & Gall menjadi tujuh tahapan saja untuk meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya, tanpa mengurangi kualitas pengembangan. Penyederhanaan ini dilakukan agar proses lebih praktis dan mudah diterapkan dalam konteks penelitian, namun tetap mempertahankan tahapan-tahapan yang esensial dalam menghasilkan produk yang valid dan efektif. Tahapan tersebut yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk awal, uji coba lapangan, dan revisi produk akhir.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menjelaskan langkah-langkah penelitian berdasarkan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Model tersebut dijabarkan pada bagan dibawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan

Tahapan-tahapan pengembangan Model Borg & Gall yang telah dimodifikasi yakni:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan proses pengambilan data yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang untuk mendapatkan data terkait permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS. Selanjutnya, observasi terkait sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas tersebut. Informasi-informasi yang didapatkan nantinya akan dianalisis serta menemukan cara terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi proses merencanakan produk yang akan dihasilkan. Yaitu, membuat rancangan atau desain *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran IPAS agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang.

3. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk merupakan proses mengembangkan *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* berdasarkan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Produk tersebut ditujukan pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 01 Tumpukrenteng Turen Malang.

4. Validasi Produk

Tahap validasi produk merupakan proses menguji kelayakan produk yang telah dibuat. Validasi produk dilakukan dengan melakukan validasi dari segi materi pembelajaran oleh ahli materi, validasi dari segi desain produk oleh ahli media, dan validasi dari segi pembelajaran oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Setelah melakukan uji coba dan validasi, peneliti akan menganalisis hasil validasi tersebut dan melakukan perbaikan sebelum mengujinya di lapangan.

5. Revisi Desain

Tahap merevisi desain merupakan tahap dimana peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang telah divalidasi sebelumnya. Peneliti merevisi produk tersebut berdasarkan hasil analisis kekurangan media yang telah dibuat. Selanjutnya, peneliti memperbaiki produk tersebut sehingga dapat menghasilkan media yang layak dan berkualitas.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan merupakan tahapan yang dilakukan setelah media yang dibuat dinyatakan layak oleh para validator untuk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Digital Interactive Smart Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Untuk mengetahui perbandingan

motivasi belajar siswa, maka peneliti memberikan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Digital Interactive Smart Quiz*.

7. Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk akhir merupakan serangkaian perubahan atau penyesuaian yang dilakukan pada suatu produk setelah tahap pengembangan awal dan sebelum produk tersebut dianggap sebagai versi final atau akhir. Proses revisi ini bertujuan untuk meningkatkan atau menyempurnakan produk agar memenuhi standar yang diinginkan, merespons umpan balik dari siswa, atau memperbaiki produk jika masih ada kekurangan.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran IPAS kelas empat akan diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan pemberian angket kepada para ahli dengan tujuan untuk memastikan bahwa media tersebut tidak hanya memenuhi standar keakuratan materi, tetapi juga memiliki desain yang efektif dan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan sebelum media pembelajaran tersebut digunakan secara lebih luas.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi adalah seorang praktisi pendidikan dalam bidang IPS yang sesuai dengan penelitian ini, sehingga mereka dapat memberikan wawasan yang mendalam dan akurat mengenai konten yang sesuai dengan kurikulum. Selain itu, ahli materi juga memastikan bahwa konten yang disajikan tidak hanya informatif, tetapi juga mampu merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa, sehingga mendukung peningkatan motivasi belajar.

2) Ahli Media

Ahli media adalah seorang praktisi pendidikan yang memiliki pengetahuan mendalam tentang prinsip-prinsip desain pengalaman pengguna. Dengan keahlian ini, ahli media dapat memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik tetapi juga mudah dinavigasi dan digunakan oleh siswa. Selain itu, ahli media juga memiliki keterampilan dalam penggunaan perangkat lunak dan alat *digital* yang canggih, yang dapat meningkatkan kualitas presentasi dan interaktivitas media.

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah guru kelas IV pada penelitian ini adalah guru kelas IV, karena guru kelas tersebut memiliki pemahaman mendalam tentang karakteristik dan kebutuhan siswa di tingkat tersebut. Dengan pengalaman langsung

dalam mengajar, guru dapat menilai seberapa layak media yang dibuat sebelum diujicobakan kepada siswa.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Setelah desain produk selesai dan dinyatakan layak oleh validator, produk tersebut diujicobakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Proses uji coba ini menggunakan model *One Group Pre-test Post-Test*. Sebelum diujicobakan kepada siswa, peneliti membagikan angket motivasi belajar siswa terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum diimplementasikannya media yang dikembangkan. Setelah produk diujicobakan, peneliti membagikan angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah diimplementasikan media yang dikembangkan. Selama uji coba, peneliti memperhatikan respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, proses uji coba tidak hanya menjadi tahap implementasi, tetapi juga sebagai langkah evaluatif untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan *Digital Interactive Smart Quiz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

ialah semua siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 siswa.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari evaluasi media pembelajaran oleh para validator serta kritik dan rekomendasi yang diberikan, wawancara dengan guru kelas IV dan observasi. Selanjutnya, hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* dinyatakan sebagai nilai numerik (*numerical value*) dengan menguantifikasi dari angket kevalidan media. Selain itu, data kuantitatif diperoleh dari skor hasil angket motivasi belajar siswa di kelas yang telah ditentukan yakni kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Hasil dari keseluruhan data akan diolah, dianalisis, dan disimpulkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi dan angket motivasi belajar.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah angket yang diberikan kepada para validator. Angket ahli materi digunakan untuk mendapatkan validasi media yang ditinjau dari aspek pembelajaran. Angket ahli media digunakan untuk memperoleh validasi media yang ditinjau dari aspek perangkat dan komunikasi visual. Angket ahli pembelajaran digunakan

untuk memperoleh validasi media yang ditinjau dari aspek pembelajaran, perangkat, dan komunikasi visual.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi

Subjek	Aspek	Indikator	Sumber
Ahli Materi	1. Pembelajaran	1. Kesesuaian Materi 2. Sistematis 3. Mudah dipahami 4. Penumbuhan motivasi belajar 5. Aktualisasi 6. Gaya bahasa	(Romi Satria Wahono, 2006)
	1. Rekayasa perangkat lunak	1. Keefektifan 2. Mudah dikelola dan digunakan 3. Berfungsi dengan berbagai jenis <i>hardware/software</i> 4. Mudah dipahami 5. Penumbuhan motivasi siswa	
Ahli Media	2. Komunikasi visual	1. Kesesuaian ilustrasi dengan materi 2. Kemenarikan desain dan tampilan 3. Ukuran <i>font</i> mudah dibaca	(Romi Satria Wahono, 2006)
	1. Pembelajaran	1. Kesesuaian Materi 2. Sistematis 3. Mudah dipahami 4. Penumbuhan motivasi belajar	
Ahli Pembelajaran	2. Rekayasa perangkat lunak	1. Keefektifan 2. Mudah dikelola dan digunakan	(Romi Satria Wahono, 2006)
	3. Komunikasi visual	1. Kemenarikan desain dan tampilan 2. Ukuran <i>font</i> mudah dibaca	

2. Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket motivasi belajar siswa adalah angket yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, angket motivasi belajar dengan tujuan untuk memahami tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dibuat.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Subjek	Aspek	Indikator	Sumber
Siswa	1. Motivasi belajar	1. Keinginan dan semangat untuk mencapai sukses	(Hamzah B. Uno, 2016)
		2. Motivasi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran	
		3. Aspirasi atau Impian untuk masa depan	
		4. Penghargaan terhadap pencapaian dalam pembelajaran	
		5. Aktivitas pembelajaran yang menarik	
		6. Waktu yang dihabiskan untuk belajar	
		7. Keuletan dalam menyelesaikan tugas	
		8. Lingkungan belajar yang mendukung	

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik agar memperoleh data dan informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data tersebut, yaitu:

1. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tanya jawab lisan antar sumber data (informan) baik secara langsung (*face to face*) maupun tidak langsung.⁴² Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang mendalam dan rinci serta memahami konteks sikap dan pandangan informan terkait dengan topik penelitian.⁴³ Pada penelitian ini, wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV SD Negeri 01 Tumpukrenteng untuk mendapatkan data terkait permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS.

2. Observasi

Teknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis objek-objek yang diteliti, baik dalam lingkungan laboratorium profesional maupun dalam situasi ilmiah.⁴⁴ Observasi melibatkan berbagai kegiatan pemantauan, kondisi perilaku dan non-perilaku.⁴⁵ Dengan menggunakan teknik ini, memungkinkan peneliti untuk memahami sifat dan hubungan objek yang sedang diteliti. Pendekatan ini memberikan wawasan dalam menganalisis berbagai aspek lingkungan pendidikan. Sebagai contoh, dalam penelitian ini, observasi difokuskan pada motivasi belajar siswa pada sebelum penerapan media *Digital Interactive Smart Quiz* dan terkait sarana prasarana

⁴² Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. oleh Dian Qamajaya (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), 162.

⁴³ Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*, ed. oleh Nurul Falah Atif, 3 ed. (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 136.

⁴⁴ Triyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 157.

⁴⁵ Indrawan dan Yaniawati, *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*, 134.

yang ada di sekolah. Hal ini memberikan gambaran yang komprehensif terhadap topik yang sedang diteliti.

3. Angket

Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Menurut Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 219) angket atau kuesioner (*questionnaire*) adalah metode pengumpulan data secara tidak langsung (dimana peneliti tidak mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden) dan angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau ditanggapi oleh responden.⁴⁶ Pada penelitian ini menggunakan dua jenis angket, yakni angket validasi media dan angket motivasi belajar.

a. Angket Validasi Media

Pengisian angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala ini menunjukkan tingkat persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau pernyataan tertentu. Skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.⁴⁷ Agar diperoleh data kuantitatif, maka skor berikut ini diberikan kepada kelima pilihan jawaban :

- | | |
|------------------------------|-----|
| 1) Sangat Setuju (SS) | = 5 |
| 2) Setuju (S) | = 4 |
| 3) Cukup | = 3 |
| 4) Tidak Setuju (TS) | = 2 |
| 5) Sangat Tidak Setuju (STS) | = 1 |

⁴⁶ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, 219.

⁴⁷ Sukmadinata, 225.

b. Angket Motivasi Belajar

Pengisian angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala ini menunjukkan tingkat persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau pernyataan tertentu. Agar diperoleh data kuantitatif, maka skor berikut ini diberikan kepada keempat pilihan jawaban:

- 1) Sangat Setuju (SS) = 4
- 2) Setuju (S) = 3
- 3) Tidak Setuju (TS) = 2
- 4) Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

H. Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu memberikan penjelasan rinci mengenai data yang dikumpulkan dengan metode pengumpulan data yang digunakan. Data yang dikumpulkan meliputi bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan informasi dalam format simbolik atau tertulis, yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan umpan balik dari para ahli dari hasil verifikasi media. Proses analitis selanjutnya melibatkan pemeriksaan menyeluruh dan interpretasi informasi yang dikumpulkan.

Data kuantitatif berbeda dengan data kualitatif, data kuantitatif menyajikan informasi dalam format numerik atau berbasis nilai. Dalam penelitian ini data kuantitatif berbentuk deksriptif yang informasinya diperoleh dari hasil verifikasi media oleh para ahli dan hasil angket *Pre-test* *Post-test* motivasi belajar siswa. Metode ini memungkinkan adanya gambaran rinci tentang aspek numerik dari data yang dikumpulkan dan

memastikan analisis komprehensif baik dimensi kualitatif maupun kuantitatif.

1. Analisis Validasi Media

Angket yang diberikan kepada para validator untuk validasi media pembelajaran hasilnya berupa (skor) yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :⁴⁸

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

Keterangan :

P = Nilai presentase kevalidan media

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimum yang diharapkan

Hasil yang diperoleh akan diidentifikasi menggunakan pedoman kriteria penilaian validasi media pembelajaran pada tabel 3.3.⁴⁹

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validasi Media

Presentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu revisi
69-84	Valid	Valid, tidak perlu revisi
53-68	Cukup Valid	Cukup valid, perlu sedikit revisi
37-52	Kurang Valid	Kurang valid, perlu revisi
21-36	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak valid, revisi keseluruhan

⁴⁸ Danang Dwi Pangestu, Purwadi, dan Ferina Agustini, "Pengembangan Media Parajo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 119.

⁴⁹ Tri Virama Dhani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa diambil dari nilai *pre-test dan post-test* angket motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis statistik untuk menggali dan menganalisis tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Digital Interactive Smart Quiz*. Analisis statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T.

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan bersifat homogen maka tahap selanjutnya adalah menguji data-data tersebut dengan analisis uji-T untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa ketika sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Analisis uji-T pada penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* pada aplikasi SPSS 26.0 *for windows* dan menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dengan pengambilan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 = tidak diterima jika ada perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS.
- b. H_a = diterima jika ada perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai t hitung adalah sebagai berikut:

- a. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga variabel

independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

- b. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$, maka maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga variabel independen secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Peneliti menciptakan produk bernama *Digital Interactive Smart Quiz* yang berbasis *Google Sites*. Media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang berbasis *digital*. Materi yang terdapat pada media *Digital Interactive Smart Quiz* adalah materi mata pelajaran IPAS kelas IV semester genap yaitu berfokus pada materi terkait ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Model pengembangan yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD ialah model Borg & Gall yang telah dimodifikasi dan disederhanakan dari sepuluh tahapan model Borg & Gall menjadi tujuh tahapan saja. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pengembangan tersebut ialah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Pada tahapan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan yang dilakukan sebelum merencanakan pengembangan produk. Kegiatan-kegiatan tersebut yaitu:

a. Studi Literatur

Sebelum memulai penelitian, langkah pertama adalah menemukan dan memahami subjek dan referensi penelitian yang terkait dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk

mendapatkan garis besar dan referensi untuk penelitian saat ini, yang akan membuat penelitian lebih terarah dan berkualitas karena didasarkan pada pemahaman mendalam tentang konteks dan penelitian sebelumnya dalam bidang yang sama.

b. Wawancara

Setelah mengetahui pedoman penelitian melalui studi literatur, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan guru kelas pada instansi pendidikan yang dijadikan tempat penelitian yaitu SD Negeri 1 Tumpukrenteng. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan, penggunaan media, metode, serta kesulitan yang dialami guru pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, materi pembelajaran IPAS kelas IV kurikulum Merdeka pada semester ganjil lebih banyak membahas mengenai topik-topik yang berhubungan dengan IPA, sementara pada semester genap sudah mulai memperkenalkan materi yang berkaitan dengan IPS, seperti materi tentang keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, dalam pembelajaran IPAS guru menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan tanya jawab, tugas, dan diskusi untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Guru juga menggunakan modul hitam putih sebagai bahan ajar utama.

Guru mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami saat pembelajaran antara lain adalah kurangnya referensi dalam penggunaan bahan ajar, sehingga bahan ajar yang tersedia hanya berupa modul hitam putih. Hal ini menjadi masalah terutama dalam pembelajaran IPAS di mana banyak sekali gambar-gambar yang seharusnya berwarna justru tercetak dalam format hitam putih. Kondisi ini menyulitkan siswa dalam memahami informasi visual karena visualisasi warna seharusnya dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru merasa perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih variative dan mendukung, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Guru juga mengungkapkan jika beliau tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran di setiap sesi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan waktu untuk merancang media yang sesuai dengan kurikulum dan keterbatasan sumber daya yang tersedia. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk memanfaatkan metode ceramah yang interaktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti menanyakan terkait penggunaan media berbasis *digital* dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng. Guru mengungkapkan bahwa ia belum pernah menggunakan media berbasis *digital* sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang

bagaimana media berbasis *digital* dapat dimanfaatkan secara efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas tersebut. Selain itu, peneliti juga mengeksplorasi pandangan guru mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media *digital* dalam materi keragaman budaya di Indonesia. Dengan memperoleh pandangan langsung dari guru, peneliti dapat mengidentifikasi potensi tantangan yang mungkin muncul serta menyesuaikan strategi pengembangan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di SD tersebut.

c. Observasi

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV, peneliti melakukan observasi terkait motivasi belajar siswa ketika pembelajaran IPAS. Pada saat itu, pembelajaran IPAS mengenai materi Kerajaan di Nusantara sedang berlangsung. Guru menggunakan metode ceramah dan juga tanya jawab sebagai strategi mengajar. Observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa aktif mengikuti pembelajaran dengan antusiasme menjawab pertanyaan dari guru. Namun, sebagian siswa lainnya terlihat lebih asyik mengobrol dengan teman sekelasnya bahkan tertidur. Hal ini menunjukkan adanya potensi kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Observasi ini memberikan gambaran bagi peneliti untuk memperhatikan variasi

strategi mengajar yang dapat meningkatkan keterlibatan seluruh siswa dalam pembelajaran IPAS.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terkait sarana dan prasarana yang ada pada SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Sekolah ini memiliki infrastruktur dan sumber daya yang cukup untuk penerapan media pembelajaran berbasis *digital*. Hal ini dibuktikan dengan adanya *Wi-Fi* sekolah yang memiliki kecepatan yang sangat memadai untuk mengakses media *digital*, dilengkapi dengan 7 unit tablet yang sayangnya jarang digunakan, serta LCD Proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan menampilkan materi secara visual kepada seluruh kelas. Sarana dan prasarana tersebut memberikan dukungan yang baik bagi implementasi media pembelajaran berbasis *digital* dalam pembelajaran.

2. Perencanaan

Setelah informasi atau data awal telah dikumpulkan, tahapan selanjutnya disebut perencanaan. Peneliti akan merancang media *Digital Interactive Smart Quiz* yang efektif dalam menangani permasalahan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. Pada tahap ini, peneliti juga membuat rancangan isi pada media *Digital Interactive Smart Quiz*. Rancangan isi media *Digital Interactive Smart Quiz*:



Bagan 4. 1 Rancangan Isi Media

3. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, langkah pertama adalah membuat desain untuk visualisasi menggunakan aplikasi *Canva*, yang disesuaikan dengan materi kekayaan budaya di Indonesia. Sementara itu, desain *games* edukasi dibuat menggunakan *platform Wordwall* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Setelah desain selesai, konten diimpor ke dalam *platform Google Sites*. Hasil akhir dari media *Digital Interactive Smart Quiz* ini berbentuk *link* tautan yang dapat diakses di laptop, tablet, HP melalui *browser* tanpa perlu *install* aplikasi tambahan. Komponen media pembelajaran yang dihasilkan meliputi halaman judul, petunjuk

penggunaan, menu, CP dan ATP, materi, proyek, *games* edukasi, *pre-test & post-test*, lagu daerah, dan profil pengembang. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut tentang komponen-komponen tersebut.

a. Halaman Judul

Halaman judul merupakan bagian sampul yang berisi kalimat “*Welcome to Digital Interactive Smart Quiz Mata Pelajaran IPAS*”. Pada bagian ini, peneliti menggunakan *colour pallete* utama sehingga semua desain mempunyai latar belakang warna yang seragam dan ilustrasi yang terkait kekayaan budaya di Indonesia. Di bagian pojok kanan atas halaman judul, terdapat 3 tombol navigasi yang mengarahkan ke *home*, profil pengembang, dan tombol *search*, yang memungkinkan pengguna untuk mencari menu yang diinginkan dengan lebih mudah.



Gambar 4. 1 Halaman Judul

b. Petunjuk Penggunaan

Pada bagian ini, terdapat petunjuk penggunaan media yang memuat panduan tentang cara menggunakan media dan alur penggunaan media agar pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengoperasikan media tersebut.



Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan

c. Menu

Pada bagian ini menyajikan beragam opsi menu yang dapat dipilih oleh siswa. Menu tersebut adalah Home, CP & ATP, Materi pembelajaran, Proyek, Games Edukasi, *Pre-test* dan *Post-Test*. Di sini, siswa diberikan kebebasan untuk memilih menu yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar mereka.



Gambar 4. 3 Halaman Menu

d. CP dan ATP

Halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) tentunya berisi tentang target pencapaian pembelajaran dan penjelasan terkait alur atau serangkaian langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dengan demikian, halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) memberikan panduan yang terstruktur bagi siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan



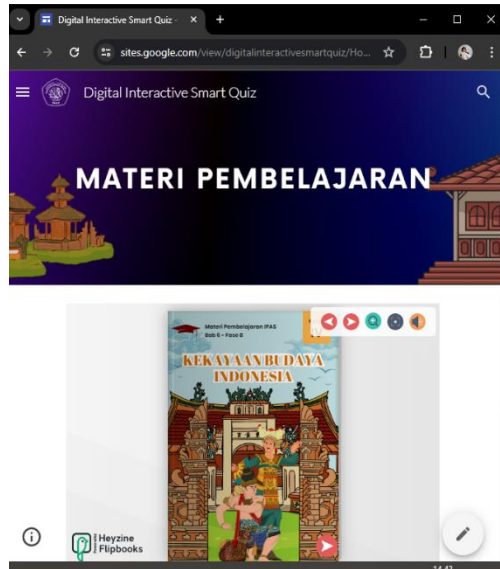
Gambar 4. 4 Halaman CP & ATP

e. Materi Pembelajaran

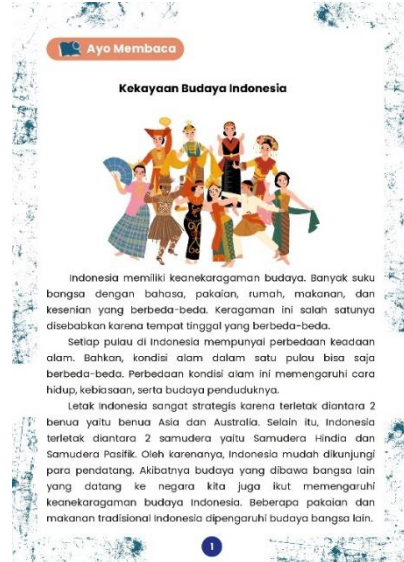
Halaman materi pembelajaran menyajikan informasi mengenai kekayaan budaya di Indonesia. dengan fokus pada penjelasan tentang kekayaan budaya di Provinsi Jawa Timur dan Provinsi Bali, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keragaman budaya. Materi ini juga menekankan pentingnya sikap menghargai keberagaman. Sehingga dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang nilai-nilai budaya yang kaya dan beragam di Indonesia.

Selain itu, materi ini disajikan dengan menggunakan bantuan *hyperlink heyzine flipbook* yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi konten materi dengan lebih interaktif dan menarik motivasi belajar siswa. Pada halaman ini, terdapat tombol <Next>, <Back>, dan <Zoom> yang mempermudah siswa untuk berpindah halaman, kembali ke halaman sebelumnya, serta

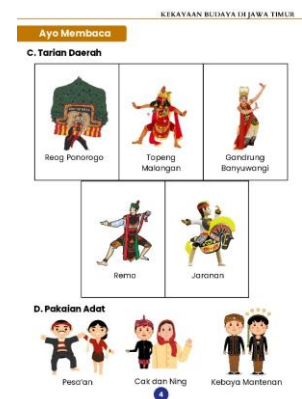
memperbesar atau memperkecil tampilan halaman sesuai kebutuhan mereka



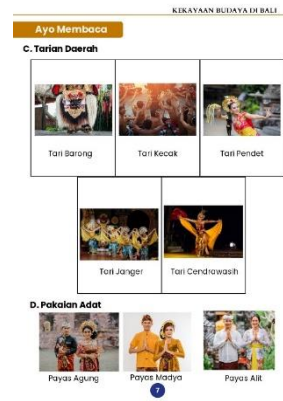
Gambar 4. 6 Cover Materi



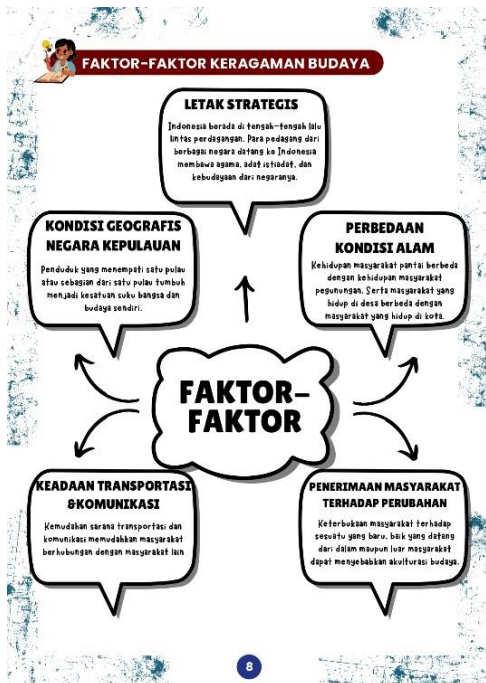
Gambar 4. 5 Materi Kekayaan Budaya Indonesia



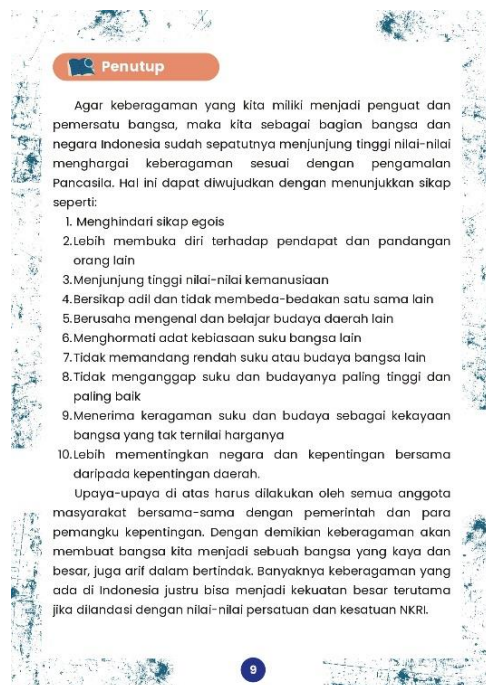
Gambar 4. 7 Materi Kekayaan Budaya Jawa Timur



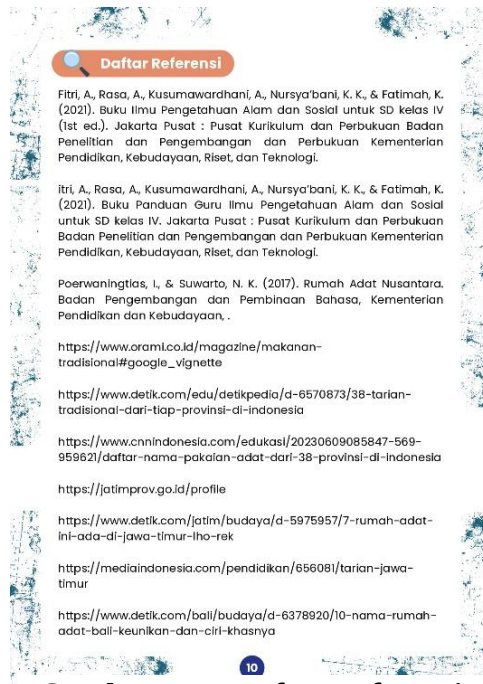
Gambar 4. 8 Materi Kekayaan Budaya Bali



Gambar 4. 9 Materi Faktor Keragaman Budaya



Gambar 4. 10 Materi Sikap Menghargai Keberagaman

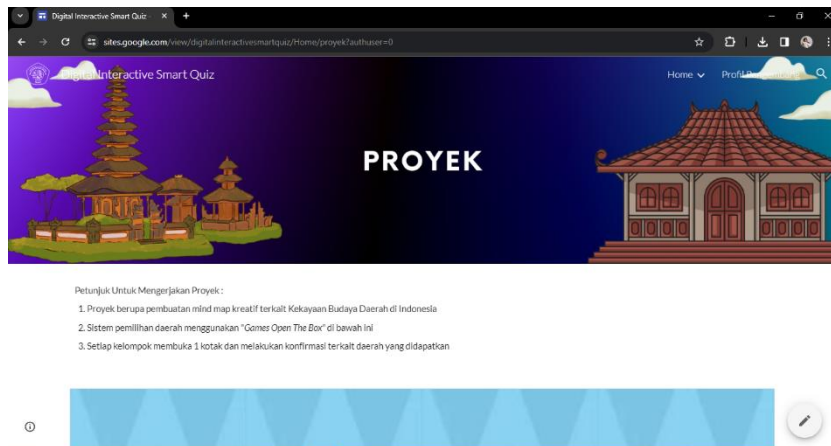


Gambar 4. 11 Daftar Referensi

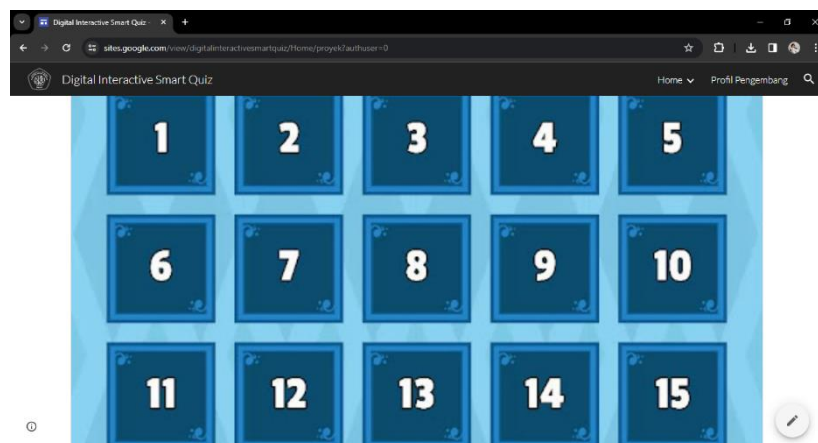
f. Proyek

Pada halaman proyek, siswa diberi tugas membuat *mind map* kreatif yang bersifat kelompok. Didalamnya terdapat petunjuk pengerjaan proyek yang harus diikuti oleh setiap kelompok, serta halaman “*Open The Box*” yang memiliki fungsi untuk mengacak nama-nama daerah. Di halaman ini, perwakilan dari setiap kelompok akan diarahkan untuk membuka satu kotak dan menuliskan nama daerah yang didapatkan. Selanjutnya, siswa akan mencari informasi lebih lanjut mengenai daerah tersebut, termasuk aspek-aspek seperti pakaian adat, rumah adat, makanan khas, dan tarian daerah. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia, tetapi juga melatih kemampuan mereka

dalam bekerja secara kelompok dan kreativitas dalam menyajikan informasi.



Gambar 4. 13 Halaman Proyek

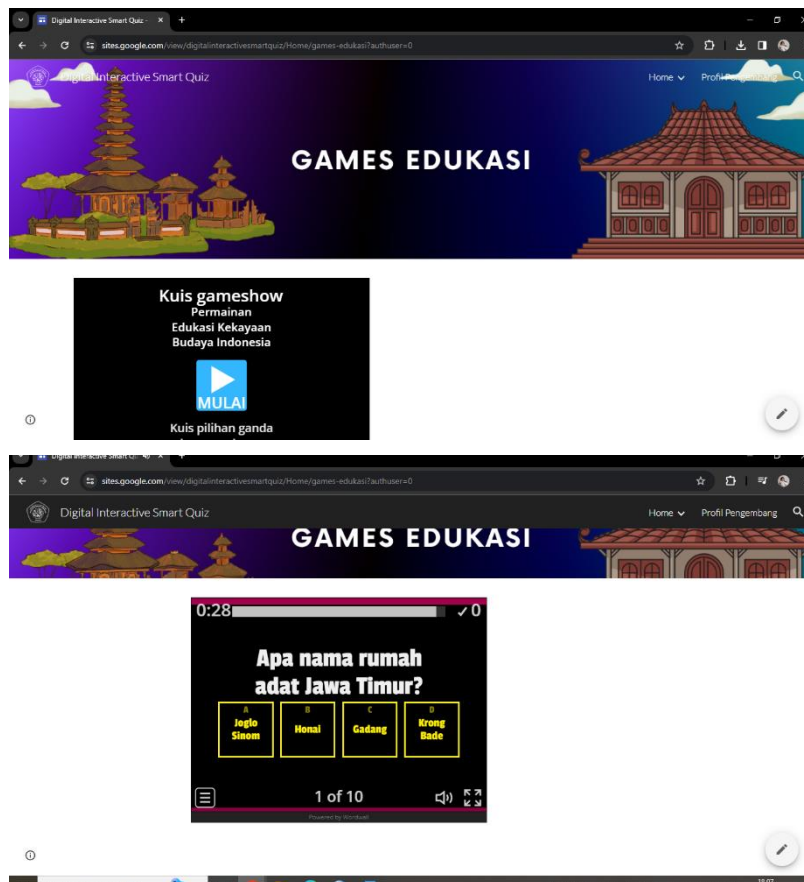


Gambar 4. 12 Halaman "Open The Box"

g. *Games* Edukasi

Halaman *games* edukasi memuat berbagai soal terkait materi pembelajaran yang disajikan, *Games* ini dikembangkan menggunakan bantuan *platform Wordwall* untuk mendapatkan tampilan yang menarik. Setelah dibuat pada *platform Wordwall*, akan dihasilkan *link* yang selanjutnya dimasukkan kedalam media *Digital Interactive Smart Quiz* dengan fitur *hyperlink*. Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah mengakses dan memainkan

games edukasi tersebut tanpa perlu mengunjungi Website Wordwall.

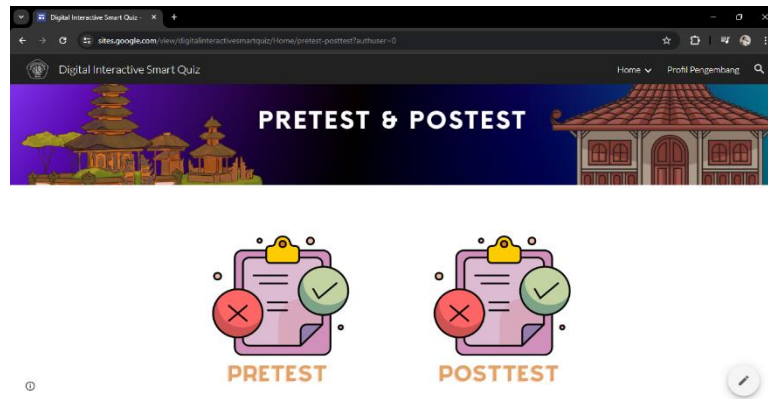


Gambar 4. 14 Halaman Games Edukasi

h. *Pre-test & Post-test*

Pada halaman ini, tersedia 2 pilihan menu yang tersedia, yakni menu *pre-test* dan menu *post-test*. Sebelum penerapan media *Digital Interactive Smart Quiz*, siswa diarahkan membuka dan mengisi angket *pre-test* terlebih dahulu dengan cara klik menu *pre-test*, yang akan langsung *direct* pada *Google Form Pre-Test* Motivasi Belajar. Lalu, setelah penerapan media, siswa diarahkan membuka dan mengisi angket *post-test* dengan cara

klik menu *post-test* yang akan langsung *direct* pada *Google Form* *Post-Test* Motivasi Belajar.



Gambar 4. 15 Halaman *Pre-Test* dan *Post-Test*

This is a screenshot of a Google Form titled 'Pre-Test Motivasi Belajar'. The form includes a greeting 'Assalamu'alaikum Wr. Wb', an introduction of the researcher 'Tesyia Syiar Madani', and a request for participation. It features a 'Ganti akun' link and a 'Tidak dibagikan' (Not shared) status. A red asterisk indicates a required question. The first question is 'Nama Lengkap *' with three radio button options: 'Adiba Mehwa Yuniar', 'Aqlia Cantika Umaira', and 'Araya Dirga Bayu Tirta'.

Gambar 4. 16 *Pre-Test*

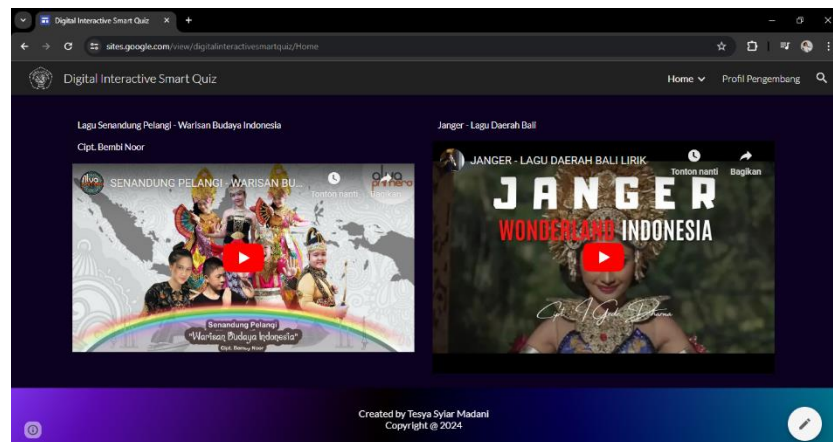
This is a screenshot of a Google Form titled 'Post-Test Motivasi Belajar'. It follows the same structure as the pre-test form, including the greeting, introduction, and participation request. It also has a 'Ganti akun' link and a 'Tidak dibagikan' status. A red asterisk indicates a required question. The first question is 'Nama Lengkap *' with three radio button options: 'Adiba Mehwa Yuniar', 'Aqlia Cantika Umaira', and 'Araya Dirga Bayu Tirta'.

Gambar 4. 17 *Post-Test*

i. Lagu Daerah

Pada halaman lagu, terisi sebuah lagu terkait keragaman budaya Indonesia dan sebuah lagu daerah. Lagu-lagu ini dipilih untuk memperkenalkan siswa pada ragam musik tradisional Indonesia. Dengan mendengarkan dan mempelajari lagu-lagu ini, diharapkan siswa dapat lebih menghargai dan memahami kekayaan budaya Indonesia yang beragam. Lagu-lagu tersebut

juga dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan menarik untuk mengajarkan nilai-nilai keberagaman pada siswa.



Gambar 4. 18 Halaman Lagu

j. Profil Pengembang

Pada halaman ini terdapat profil pengembang media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*”.



Gambar 4. 19 Profil Pengembang

4. Validasi Produk

Tahap validasi produk merupakan proses menguji kelayakan media yang telah dibuat. Proses ini dilakukan oleh validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Dengan melalui proses validasi, kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran dapat diidentifikasi dan diperbaiki. Agar dapat menjadi media yang efektif dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan pada media *Digital Interactive Smart Quiz*. Dari segi materi, masih perlu dilakukan perbaikan pada bagian sumber gambar, ATP poin 2 dan 3 belum ada di materi maupun di *Quiz*, serta materi yang perlu disederhanakan. Sedangkan dari segi media, perlu dijelaskan mengenai spesifikasi *Hardware* yang dapat digunakan untuk mengakses media.

5. Revisi Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari para validator. Revisi yang dilakukan adalah: Menyederhanakan materi dengan fokus pada 2 daerah saja; menyebutkan sumber pada gambar; memasukkan ATP poin 2 dan 3 di materi dan *Quiz*; dan membuat infografis yang berisi penjelasan *Hardware* yang dapat digunakan untuk mengakses media.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng yang berjumlah 15 orang. Sebelum melakukan uji coba penggunaan media, peneliti mengambil data *Pre-Test* motivasi belajar terlebih dahulu pada tanggal 29 April 2024 pukul 10.00 WIB

sampai selesai. Selanjutnya, pada tanggal 2 Mei 2024 dilakukannya uji coba lapangan terkait media *Digital Interactive Smart Quiz*.

Pada tahap uji coba ini, peneliti membuat 3 kelompok dikarenakan pada saat itu Tablet yang dapat digunakan hanya berjumlah 3. Setelah terbagi menjadi 3 kelompok, siswa diminta membaca materi yang disajikan pada media secara bergantian. Setelah seluruh siswa membaca materi, perwakilan dari setiap kelompok akan diarahkan untuk memainkan *Games "Open The Box"* untuk mengerjakan proyek dan menuliskan nama daerah yang didapatkan. Setelah selesai mengerjakan proyek, siswa diarahkan untuk bermain *Games Edukasi* secara berkelompok dan jika sudah selesai siswa mengisi angket *Post-Test* motivasi belajar secara bergantian.

7. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir adalah tahapan yang dilakukan jika media "*Digital Interactive Smart Quiz*" berbasis *Google Sites* masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut bisa diketahui pada keluhan siswa pada saat penerapan media.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Data Validasi Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran akan dipresentasikan dalam dua bentuk yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup penilaian numerik terhadap beberapa aspek media pembelajaran seperti aspek materi, desain, dan pembelajaran.

Sedangkan data kualitatif mencakup kritik dan saran yang bersifat deskriptif dari para validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi desain media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran IPAS dilakukan pada hari Senin, 11 Maret 2024 oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd yang berprofesi sebagai dosen pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus ahli dalam bidang desain media pembelajaran. Berikut hasil validasi desain media pembelajaran:

1) Data Kuantitatif

Data hasil validasi desain media pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan kepada validator ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Desain Media

No.	Pernyataan	Skor
1.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka	4
2.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah dikelola	3
3.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	3
4.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> dapat dijalankan di berbagai <i>hardware/software</i> yang ada	3
5.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4
6.	Media sangat mempermudah siswa untuk belajar dengan baik	4
7.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran	5
8.	Pemilihan desain menarik	5
9.	Tampilan media sesuai dengan materi pembelajaran	5

10.	Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar	5
11.	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru	3
12.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai	5
13.	Ketepatan tata letak gambar	4
14.	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik	4
15.	Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah	5
Jumlah		62
Total Keseluruhan		75

Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang memperoleh skor 62 seperti yang tercantum pada tabel 4.1, maka presentase tingkat kevalidan desain media “*Digital Interactive Smart Quiz*” dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$P = 82,6\%$$

Skor validasi berjumlah 62 dan menghasilkan presentase 82,6%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi yang tercantum dalam tabel 3.3 dengan menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS dinilai “Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif terkait validasi media pada aspek desain yang didapatkan berupa kritik dan saran dari validator disajikan dalam tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Wiku Aji Sugiri, M.Pd	1. Produk yang dikembangkan sudah menarik, namun perlu dijelaskan tentang spesifikasi <i>hardware</i> yang dapat digunakan untuk mengakses produk ini 2. Media dapat diujicobakan pada siswa

Berdasarkan tabel tersebut, media *Digital Interactive Smart Quiz* dapat diujicobakan kepada siswa dengan catatan harus dijelaskan mengenai spesifikasi *Hardware* yang dapat mengakses media tersebut.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi isi materi pada media pembelajaran "*Digital Interactive Smart Quiz*" berbasis *Google Sites* pada mata Pelajaran IPAS dilakukan oleh Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang berprofesi sebagai dosen pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus ahli dalam bidang IPAS. Berikut hasil validasi isi materi media pembelajaran "*Digital Interactive Smart Quiz*":

1) Data Kuantitatif

Data hasil validasi desain media pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan kepada validator ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor
1.	Materi dalam media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> sesuai dengan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka	5
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	5
3.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	4
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis	4
5.	Kelengkapan materi	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
7.	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi	5
8.	Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5
9.	<i>Games</i> edukasi dan proyek pada media sesuai dengan materi	5
10.	<i>Games</i> edukasi dan proyek pada media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5
11.	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif	4
12.	Pemberian contoh berupa lagu sesuai dengan materi	5
13.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan <i>games</i>	5
14.	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	5
15.	Desain media sudah sesuai dengan materi	5
Jumlah		70
Total		75

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi yang memperoleh skor 70 seperti yang tercantum pada tabel 4.3, maka presentase tingkat kevalidan desain media “*Digital Interactive Smart Quiz*” dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$P = 93,3\%$$

Skor validasi berjumlah 70 dan menghasilkan presentase 93,3%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi yang tercantum dalam tabel 3.3 dengan menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS dinilai “Sangat Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif terkait validasi media pada aspek materi yang didapatkan berupa kritik dan saran dari validator disajikan dalam tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I	1. Sumber gambar perlu disebutkan 2. ATP poin 2 belum tercantum pada materi 3. Untuk ATP poin 3 bisa dibuat materi tentang kerukunan/bagaimana menghargai setiap budaya 4. ATP poin 2&3 belum ada di Quiz 5. Revisi sudah dilakukan

Berdasarkan tabel tersebut, media *Digital Interactive Smart Quiz* masih terdapat beberapa hal yang perlu perbaikan pada segi materi. Validasi materi dilakukan dua kali yaitu pada hari Kamis, 7 Maret 2024 dan hari Kamis, 4 April 2024. Setelah validasi pertama dilakukan, peneliti melakukan perbaikan seperti yang terdapat pada poin pertama hingga poin keempat pada tabel di atas. Pada validasi kedua, media pembelajaran dapat diujicobakan kepada siswa.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” berbasis *Google Sites* juga dilakukan oleh ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di SD Negeri 1 Tumpukrenteng. Validasi dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Maret 2024 oleh Ibu Khuroti Islamiah, S.Pd. Berikut hasil validasi media pembelajaran dari aspek pembelajaran:

1) Data Kuantitatif

Data hasil validasi media pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan kepada validator ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Materi dalam media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> sesuai dengan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka	4
2.	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	5
3.	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan	5
4.	Penyajian materi runtut dan sistematis	5
5.	Kelengkapan materi	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
7.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan <i>games</i>	5
8.	<i>Games</i> edukasi dan proyek pada media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4
9.	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif	4
10.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka	4
11.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah dikelola	3

12.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	4
13.	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	4
14.	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas.	5
15.	Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar	4
16.	Desain media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> menarik	4
17.	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran.	5
18.	Desain media sudah sesuai dengan materi.	4
19.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai	4
20.	Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah	4
Jumlah		86
Total		100

Berdasarkan data hasil validasi ahli pembelajaran yang memperoleh skor 86 seperti yang tercantum pada tabel 4.5, maka presentase tingkat kevalidan desain media “*Digital Interactive Smart Quiz*” dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{86}{100} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Skor validasi berjumlah 86 dan menghasilkan presentase 86%. Berdasarkan pedoman penilaian validasi yang tercantum dalam tabel 3.3 dengan menggunakan skala likert, maka media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS dinilai “Sangat Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif terkait validasi media pada aspek pembelajaran yang didapatkan berupa kritik dan saran dari validator disajikan dalam tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Khuroti Islamia, S.Pd	1. Produk yang dikembangkan sudah menarik

Berdasarkan tabel tersebut, media *Digital Interactive Smart Quiz* dapat diujicobakan kepada siswa.

2. Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa didapatkan melalui angket *pre-test* dan *post-test*. Angket *pre-test* diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran, sedangkan angket *post-test* diberikan setelah penggunaan media pembelajaran. Melalui angket ini, diukur perubahan motivasi belajar siswa untuk menilai pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa. Berikut penyajian data nilai angket *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS:

**Tabel 4. 7 Hasil Angket Pre-Test dan Post-Test
Motivasi Belajar IPAS**

No.	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	ACU	67	75
2.	ADBT	71	76
3.	AY	59	81
4.	LCAI	73	73
5.	LS	76	83
6.	SAM	74	81
7.	RA	66	74
8.	DMN	53	71
9.	MBF	62	76
10.	EFD	79	80
11.	AAP	68	72

12.	AMY	66	71
13.	SBS	67	73
14.	MDP	65	70
15.	FA	70	79
JUMLAH		1016	1135

Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* diimplementasikan kepada 15 siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng menggunakan metode *one group pre-test* dan *post-test*. Uji *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di kelas tersebut. Perbandingan hasil uji *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata skor yang diperoleh. Berikut adalah tabel perbandingan rata-rata *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa:

Tabel 4. 8 Perbandingan Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test Motivasi Belajar

Rata-Rata	Pre-Test	Post-Test
	67,73	75,67

Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.8, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Digital Interactive Smart Quiz*. Pada nilai *pre-test* memiliki rata-rata 67,73 sementara nilai rata *post-test* meningkat menjadi 75,66. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Digital Interactive Smart Quiz*. Namun, dalam pengambilan keputusan perbedaan motivasi belajar pada penggunaan media *Digital Interactive Smart Quiz* melalui beberapa uji statistik. Uji statistic tersebut meliputi uji asumsi klasik (uji normalitas dan uji homogenitas) serta uji hipotesis (*paired sample t-test*). Uji

normalitas dan uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Selanjutnya, uji *paired sample t-test* digunakan untuk menentukan signifikansi perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

a. Uji Normalitas

Sebelum melanjutkan ke analisis statistik lebih lanjut, data yang telah diambil harus dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk memastikan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi normal. Uji *Shapiro-Wilk* dipilih karena populasi penelitian yang berjumlah kurang dari 50 siswa. Hasil dari uji *Shapiro-Wilk* akan menentukan apakah asumsi normalitas terpenuhi, sehingga analisis tambahan seperti uji *paired sample t-test* dapat dilakukan dengan valid untuk mengetahui seberapa efektif media *Digital Interactive Smart Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar. Berikut pengolahan data uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan SPSS 26.0 *for windows* dengan taraf signifikansi 0,05:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

	Statistik	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
		Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	,141	15	,200*	,976	15	,936
Posttest Motivasi Belajar	,137	15	,200*	,929	15	,266

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* hasil pengujian normalitas, dasar pengambilan keputusan uji *Shapiro-Wilk* menyatakan bahwa data memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak memiliki distribusi normal.⁵⁰ Pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai sig *pre-test* adalah $0,936 > 0,05$ sedangkan nilai sig *post-test* adalah $0,266 > 0,05$. sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut, baik *pre-test* maupun *post-test*, berdistribusi normal., sehingga analisis statistik lanjutan dapat dilakukan.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil data yang sudah memenuhi asumsi normalitas, Langkah pengujian selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data varian kelompok *based on mean* bersifat homogen. Berikut pengolahan data uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 26.0 *for windows* dengan taraf signifikansi 0,05:

Tabel 4. 10 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar IPAS	Based on Mean	1,299	1	28	,264
	Based on Median	1,191	1	28	,284
	Based on Median and with adjusted df	1,191	1	21,077	,287

⁵⁰ Indrawan dan Yaniawati, *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*, 166.

Based on trimmed mean	1,337	1	28	,257
-----------------------	-------	---	----	------

Berdasarkan *output* hasil pengujian homogenitas, dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dianggap bersifat homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap tidak bersifat homogen.⁵¹ Pada tabel 4.10, nilai sig uji homogenitas varian kelompok *based on mean* adalah $0,264 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa varian angket motivasi belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk melakukan analisis lebih lanjut dengan uji *paired sample t-test*.

c. Uji *Paired Sample T-Test*

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan variansnya bersifat homogen. Sehingga, dapat dilakukan uji *paired sample t-test* yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kondisi atau perlakuan yang berbeda pada individu yang sama. Dalam konteks penelitian ini, uji *paired sample t-test* digunakan untuk membandingkan skor angket *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*” guna menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Berikut pengolahan data uji *paired*

⁵¹ Indrawan dan Yaniawati, 166.

sample t-test dengan menggunakan SPSS 26.0 for windows dengan taraf signifikansi 0,05:

Tabel 4. 11 Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df		Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-7,933	5,946	1,535	-11,226	-4,641	-5,168	14		,000

Hipotesis pengambilan Keputusan adalah sebagai berikut.

- H_0 adalah tidak ada pengaruh pada motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS.
- H_a adalah ada pengaruh pada motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya media *Digital Interactive Smart Quiz* pada mata pelajaran IPAS.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai t hitung adalah sebagai berikut:

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima yang berarti berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima yang berarti tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Berdasarkan output tabel 4.11, uji coba terhadap motivasi belajar siswa memiliki nilai sig. (2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan

T_{hitung} sebesar $-5,168 < -1,753$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran “*Digital Interactive Smart Quiz*”.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk Ahli Desain Media Pembelajaran

Tabel 4. 12 Hasil Revisi Desain Pembelajaran

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penjelasan spesifikasi <i>hardware</i>	Belum ada	

2. Revisi Produk Ahli Materi

Tabel 4. 13 Hasil Revisi Materi Media Pembelajaran

No.	Bagian yang direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menambahkan sumber gambar	Belum ada	

2. ATP no. 2 dan 3
belum ada di materi

Belum ada

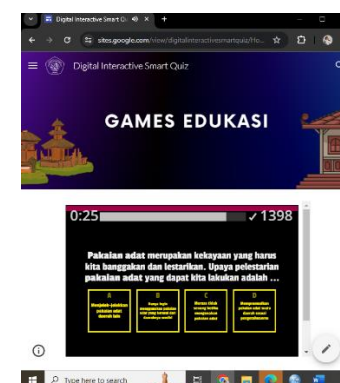
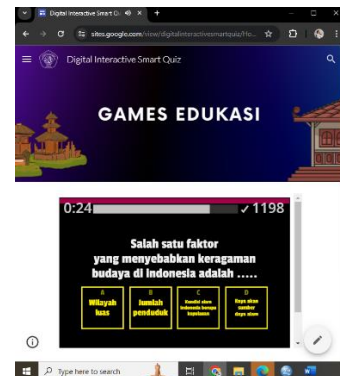


Pengantar

Apakah keragaman yang kita miliki menjadi pengikat dan pemersatu bangsa. Maka kita sebagai bangsa bangsa di negara Indonesia harus menyadari pentingnya nilai-nilai keragaman budaya yang ada di Indonesia. Kita harus menghargai dan melestarikannya. Kita harus bangga dengan budaya yang kita miliki. Kita harus saling menghormati dan menghargai budaya yang dimiliki oleh bangsa lain. Kita harus saling belajar dari budaya yang dimiliki oleh bangsa lain. Kita harus saling bekerja sama untuk membangun bangsa yang maju dan modern. Kita harus saling peduli dan saling membantu. Kita harus saling menghormati dan menghargai perbedaan. Kita harus saling belajar dari perbedaan. Kita harus saling bekerja sama untuk membangun bangsa yang maju dan modern. Kita harus saling peduli dan saling membantu. Kita harus saling menghormati dan menghargai perbedaan. Kita harus saling belajar dari perbedaan. Kita harus saling bekerja sama untuk membangun bangsa yang maju dan modern.

3. ATP no. 2 dan 3
belum ada di Quiz

Belum ada



BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Peneliti menciptakan produk bernama *Digital Interactive Smart Quiz* yang berbasis *Google Sites* sebagai inovasi media pembelajaran *digital*. Media ini berisi materi Pelajaran IPAS kelas IV semester genap, khususnya ada materi kekayaan budaya Indonesia. Proses pengembangan media *Digital Interactive Smart Quiz* menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi dan disederhanakan menjadi tujuh tahapan. Tahapan-tahapan dalam proses pengembangan tersebut meliputi:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Pada tahapan ini, peneliti memperoleh berbagai informasi terkait permasalahan siswa, strategi pembelajaran, dan sarana prasarana di sekolah SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Informasi-informasi tersebut didapatkan melalui wawancara kepada Ibu Khuroti Islamia, S.Pd selaku wali kelas IV dan observasi terkait motivasi belajar serta sarana prasarana yang terdapat di SD Negeri 1 Tumpukrenteng Turen Malang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti memiliki solusi dengan menciptakan sebuah produk *digital* yang berisikan berbagai macam konten yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian (Yayuk Hidayah dan Suyitno, 2021) bahwa motivasi

belajar dapat meningkat karena adanya media pembelajaran interaktif.⁵²

2. Perencanaan

Peneliti merancang media *Digital Interactive Smart Quiz* yang efektif untuk menangani permasalahan pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia. Dalam perencanaan ini, peneliti membuat rancangan isi konten media. Selain itu, peneliti menggunakan berbagai perangkat seperti *Google Sites*, *Canva*, dan *Wordwall* untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. *Google Sites* digunakan sebagai *platform* utama, *Canva* membantu dalam pembuatan desain visual, dan *Wordwall* digunakan untuk menciptakan *game* edukasi yang interaktif. Integrasi beberapa *platform* ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, setelah desain-desain tersebut selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengimpor konten tersebut ke dalam *platform Google Sites*. Hasil akhir dari media *Digital Interactive Smart Quiz* ini berbentuk *link* yang dapat dibuka pada laptop, tablet, HP menggunakan *browser* yang terdapat pada perangkat tanpa harus *install* aplikasi tambahan. Komponen -

⁵² Hidayah dan Suyitno, "Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar," 25.

komponen media pembelajaran yang dihasilkan meliputi halaman judul, petunjuk penggunaan, menu, CP dan ATP, materi, proyek, *games* edukasi, *pre-test & post-test*, lagu daerah, dan profil pengembang.

4. Analisis Validasi Produk

Setelah media sudah selesai dibuat, media tersebut diuji validitas produknya oleh para validator. Kevalidan media dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. ketiga validator tersebut dipilih menurut kriteria yang sudah ditentukan pada setiap aspek evaluasi.

Hasil validasi ahli desain media pembelajaran didapatkan dari angket validasi yang diberikan kepada bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd. Media *Digital Interactive Smart Quiz* mendapatkan skor 82,6%. Menurut kriteria penilaian validasi media pada tabel 3.3 media *Digital Interactive Smart Quiz* termasuk dalam kategori valid sehingga dapat diujicobakan kepada siswa.⁵³

Hasil validasi ahli materi pembelajaran didapatkan dari angket validasi yang diberikan kepada bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. Media *Digital Interactive Smart Quiz* mendapatkan skor 93,3%. Menurut kriteria penilaian validasi media pada tabel 3.3 media *Digital Interactive Smart Quiz* termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat diujicobakan kepada siswa.⁵⁴

⁵³ Dhani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang."

⁵⁴ Dhani.

Hasil validasi ahli pembelajaran didapatkan dari angket validasi yang diberikan kepada ibu Khuroti Islamia, S.Pd. Media *Digital Interactive Smart Quiz* mendapatkan skor 86%. Menurut kriteria penilaian validasi media pada tabel 3.3 media *Digital Interactive Smart Quiz* termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat diujicobakan kepada siswa.⁵⁵

Berdasarkan hasil validasi, media *Digital Interactive Smart Quiz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Feedback* dari para validator juga membantu dalam mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki, sehingga media ini dapat terus disempurnakan.

5. Revisi Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari para validator. Revisi yang dilakukan adalah: Menyederhanakan materi dengan fokus pada 2 daerah saja; menyebutkan sumber pada gambar; memasukkan ATP poin 2 dan 3 di materi dan *Quiz*; dan membuat infografis yang berisi penjelasan *Hardware* yang dapat digunakan untuk mengakses media.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media *Digital Interactive Smart Quiz* yang tervalidasi dan sudah di revisi kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng yang berjumlah 15 orang. Sebelum melakukan uji coba penggunaan

⁵⁵ Dhani.

media, peneliti mengambil data *Pre-Test* motivasi belajar terlebih dahulu untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya media. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan terkait media *Digital Interactive Smart Quiz* dan pengambilan data *Post-Test* motivasi belajar secara bergantian.

7. Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini, peneliti melihat dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa. Hasil nilai *pre-test* memiliki rata-rata 67,73 sementara nilai rata *post-test* meningkat menjadi 75,66. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *Digital Interactive Smart Quiz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian validator, presentase ahli media 82,6%, ahli materi 93,3%, dan ahli pembelajaran 86%. Jika ditarik kesimpulan media *Digital Interactive Smart Quiz* layak dipergunakan pada saat pembelajaran di kelas. Berikut spesifikasi produk media *Digital Interactive Smart Quiz*:

Tabel 5. 1 Spesifikasi Media Digital Interactive Smart Quiz

Judul	<i>Digital Interactive Smart Quiz</i>
Bentuk	<i>Website</i>
Jenis Media	Audio-Visual
Link	https://sites.google.com/view/digitalinteractivesmartquiz/Home
Bentuk Hardware	Komputer, laptop, tablet, <i>smartphone</i> , dengan sistem operasi <i>Windows</i> , <i>macOs</i> , <i>Linux</i> , <i>Android</i> ,

iOS yang mendukung browser web (Chrome, Safari, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge)	
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Materi	Kekayaan Budaya Indonesia
Sasaran	Kelas IV SD/MI
Penyusun	Tesya Syiar Madani

B. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis *Google Sites* merupakan solusi inovatif yang dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan yang interaktif dan menarik, media ini membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih dinamis dan menyenangkan. Berdasarkan teori motivasi belajar, motivasi timbul akibat adanya perbedaan stimulus antara situasi sekarang dengan harapan masa depan, yang tercermin dalam perubahan emosional saat munculnya motivasi dan selama upaya mencapai tujuan.⁵⁶ Hasil penelitian yang dilakukan (Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati, 2023) juga menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran menjadi lebih tinggi ketika materi disajikan dengan cara yang interaktif.⁵⁷

⁵⁶ Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*, 1:9.

⁵⁷ Samsuri Untung Wahyudi, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 2023, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>.

Desain yang dibuat menggunakan *Canva* dan *platform Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Interaksi langsung dengan materi, *games* edukasi, dan proyek membantu siswa memahami konsep dengan cara yang menyenangkan. Hal ini, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi mereka, karena pembelajaran tidak lagi terasa monoton serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun sehat. Di mana siswa saling memotivasi untuk mencapai hasil yang terbaik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba terhadap motivasi belajar siswa memiliki nilai sig. (2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan T_{hitung} sebesar $-5,168 < -1,753$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran "*Digital Interactive Smart Quiz*".

Keberhasilan media *Digital Interactive Smart Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar didukung oleh rerata hasil uji *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan. Pada nilai *pre-test* memiliki rata-rata 67,73, sementara nilai rata *post-test* meningkat menjadi 75,66. Siswa yang awalnya memiliki motivasi belajar rendah menunjukkan peningkatan yang nyata setelah menggunakan media ini. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dan metode pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, media *Digital Interactive Smart Quiz* merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggabungkan kemudahan akses, konten yang mmenarik, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi, media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pengembangan (R&D), dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti mengembangkan media *Digital Interactive Smart Quiz* berbasis Google Sites untuk mata pelajaran IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD. Proses pengembangan mengikuti model Borg and Gall dengan tujuh tahapan, mulai dari penelitian hingga revisi akhir. Media ini telah divalidasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran, dengan skor validasi: 82,6% ahli media, 93,3% ahli materi, dan 86% dari ahli pembelajaran, sehingga menunjukkan bahwa media ini valid dan layak diuji coba pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng Malang.
2. Media pembelajaran *Digital Interactive Smart Quiz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis terhadap data *pre-test* dan *post-test* angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,73 dan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 75,66. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Tumpukrenteng secara signifikan.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran pemanfaatan media *Digital Interactive Smart Quiz*:

1. Sekolah diharapkan dapat menyediakan lebih banyak perangkat pendukung teknologi seperti komputer atau tablet yang memadai, serta memastikan akses internet yang stabil untuk mendukung pembelajaran digital.
2. Guru perlu lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan kuis interaktif dan *game* edukasi dapat membuat siswa lebih termotivasi dan aktif.
3. Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *Digital Interactive Smart Quiz* untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat mengeksplorasi lebih banyak pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif.
4. Peneliti Selanjutnya dapat membuat media *Digital Interactive Smart Quiz* untuk mata pelajaran yang lain, harus mempertimbangkan ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah, dan bisa memanfaatkan *software* maupun *platform* lainnya untuk mengembangkan media *Digital Interactive Smart Quiz*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Abdurrahman, Musyarofah, dan Nasobi Niki Sukma. *KONSEP DASAR IPS*. Disunting oleh Depict Pristine Adi. 1 ed. Kumojoyo Press, 2021.
- Ajhuri, Kayyis Fithri. *Urgensi Motivasi Belajar : Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Disunting oleh Lukman. 1 ed. Vol. 1. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021.
- Badan Standar Kemendikbudristek. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*, 2022.
- Bidang Komunikasi dan Informasi Publik. “Kurikulum Merdeka Belajar Wajib Diterapkan di Kota Malang.” Pemerintah Kota Malang, 2 Mei 2023. <https://malangkota.go.id/2023/05/02/kurikulum-merdeka-belajar-wajib-diterapkan-di-kota-malang/>.
- Dhani, Tri Virama. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Sunan Giri Kota Malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Dwi Pangestu, Danang, Purwadi, dan Ferina Agustini. “Pengembangan Media Parajo (Puzzle Gambar Rumah Adat Joglo) Berbasis Model Number Head Together pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 117–21.
- Elmore, Richard, dan Gary Sykes. *Curriculum Policy*. In Philip W. Jackson (Ed.), *Handbook Of Research On Curriculum: A Project Of The American*, 1992.
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 172–82.
- Firdaus, Muhamad. “Analisis Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar SD Negeri Percobaan 2 Kota Malang.” Malang, 2023.
- Hidayah, Yayuk, dan Suyitno. “Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 2 (November 2021): 23–30.
- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, dan Tenti Novela. “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.
- Indrawan, Rully, dan Poppy Yaniawati. *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*. Disunting oleh Nurul Falah Atif. 3 ed. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.

- Islamiah, Irzha Nur. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Jombang.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Maydiantoro, Albet. “Model-Model Penelitian dan Pengembangan,” 2021. <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>.
- Mona, Silvia, dan Prasida Yunita. “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Menara Ilmu* 15, no. 2 (Januari 2021).
- Priambodo, Bagus. “Jawa Timur Rangking Kedua Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Secara Mandiri.” BBPMP Jawa Timur, 13 Oktober 2022. <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/jawa-timur-rangking-kedua-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka-secara-mandiri>.
- Putri, Alda Regina. “Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI AL-Hikmah Bandar Lampung.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022. <http://repository.radenintan.ac.id/21489/1/PERPUS%20PUSAT%20BAB%20I%20DAN%202.pdf>.
- Rosiyana, Rosiyana. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP ISLAM ASY-SYUHADA Kota Bogor.” *Jurnal Ilmiah KORPUS* 5, no. 2 (31 Agustus 2021): 217–26. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.
- Setiawati, Fenty. “Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Di Sekolah.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)* 7, no. 1 (2022): 1–17.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. 1 ed. Jakarta: Kencana, 2010.
- Sitanggang, Riccy Riandi, I Made Teguh, dan Alexander Hamonangan Simamora. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (10 Februari 2023): 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 13 ed. Bandung: Alfabet, 2013.
- Sukma Indra Dewi, Radeni, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Ade Eka Anggraini, Shirly Rizki Kusumaningrum, dan Mudrikah. “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Sekolah Penggerak di SDN 1 Selorejo Kecamatan Dau Kabupaten Malang.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 500–511. <https://jipeds.org/index.php/JSP>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Disunting oleh Imam Taufik. 3 ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2007.

- Sunarni, dan Hari Karyono. “Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar.” *Journal On Education* 5, no. 2 (2023): 1613–20.
- Suryanto, Dwi Agus. “Analisis Perbandingan Blogger dan Google Sites.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018. https://eprints.ums.ac.id/60091/3/naspub_L200080072.pdf.
- Susanti, Eka, dan Henni Endayani. *KONSEP DASAR IPS*. Disunting oleh Nuriza Dora. 1 ed. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Tentrem Mawati, Arin, Hanafiah, dan Opan Arifudin. “Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Primary Edu (JPE)* 1, no. 1 (2023): 69–82.
- Ti Allutfia, Fadila, dan dan Maryanti Setyaningsih. “Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.” *AoEJ: Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 326–38.
- Triyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Disunting oleh Dian Qamajaya. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. 14 ed. Vol. 1. Jakarta: Bumi Aksara, 2016. https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false.
- Wahyudi, Samsuri Untung, Farida Nugrahani, dan Mukti Widayati. “Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 2023. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>.
- Yuliana Kasuma Dewi, Desak Putu Agung, I Gusti Ayu Tri Agustina, dan Ni Wayah Rati. “Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV.” *Educatio* 18, no. 1 (30 Juni 2023): 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>.
- Zulhaida, Siti. “Pengembangan E-Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Pengasinan 1,” 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1094/Un.03.1/TL.00.1/03/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

21 Maret 2024

Kepada

Yth. SD Negeri 1 Tumpukrenteng
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Tesya Syiar Madani
NIM	: 200103110060
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng
Lama Penelitian	: Maret 2024 sampai dengan Mei 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
KOORDIANTOR WILAYAH KECAMATAN TUREN
SD NEGERI 1 TUMPUKRENTENG
Jl. Protokol No. 02 Tumpukrenteng Kec. Turen Kab. Malang
NSS : 101051817040 NPSN : 20517688
E-mail : sdnrentengsat@gmail.com Kode Pos 65175

SURAT KETERANGAN

No: 421/ 28/35.07.301.09.34/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satik, S.Pd.SD
NIP : 196810192000122001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tumpurenteng

Menerangkan bahwa:

Nama : Tesya Syiar Madani
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 200103110060

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng*", terhitung mulai Maret 2024 – Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tumpukrenteng, 13 Juni 2024

Kepala Sekolah

Satik, S.Pd.SD
196810192000122001

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://ftk.uin-malang.ac.id> email : ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-690 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024
Lampiran : *
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

28 Februari 2024

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Tesya Syiar Madani
NIM : 200103110080
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Akademik

M. A. A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B- ~~95~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

06 Maret 2024

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

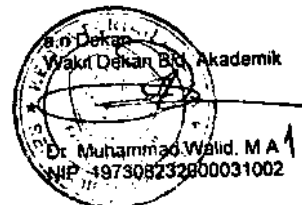
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Tesya Syiar Madani
NIM : 200103110060
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng
Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 5 Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpangreng". Peneliti mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama *Wahid Aji Sutrisno*

NTP *199704091203030007*

Institusi *ISN Malang*

Pendidikan *32 / Matematika*

Alamat *Jl. Gajayana 50, Malang*

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksan dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Media Digital Interactive Smart Quiz efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka				✓		
2	Media Digital Interactive Smart Quiz mudah dikelola			✓			
3	Media Digital Interactive Smart Quiz mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya			✓			
4	Media Digital Interactive Smart Quiz dapat dijalankan di berbagai hardware/software yang ada			✓			media ini sudah dalam bentuk soft ware.

5	Media Digital Interactive Smart Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
6	Media sangat mempermudah siswa untuk belajar dengan baik				✓	
7	Konsep dan ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran				✓	
8	Pemilihan desain menarik				✓	
9	Tampilan media sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
10	Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar				✓	
11	Media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami oleh siswa maupun guru			✓		Temp. Di buat dan tampilan
12	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai				✓	
13	Ketepatan tata letak gambar				✓	
14	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik				✓	
15	Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah				✓	

C. Kritik dan Saran

produk yang dikembangkan sudah menarik namun perlu dijelaskan antara spesifikasi hardware yang dapat digunakan untuk mengakses produknya.
 — MEDIA DAPAT DI UJI COBA KAN PADA SISWA —

Malang, 4 Maret 2024

Dosen Pembimbing

[Signature]

VAHNISA AVIANNA MELINDA

Validator Ahli Media

[Signature]

WISNU AGI SUTISNA, M.Pd.

Lampiran 6 Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/Ibu yang terhormat,

Selamat pagi dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Digital Interaktif Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Pampadrenteng". Penulis meminta bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengisian instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama: Waluyo Satrio Adji, M Pd.T

NIP: 19871214 2015 081 003

Institusi: UIN Maliki Malang

Pendidikan: S2 - PPMI

Alamat: Jl Flamboyan Raya B No 3

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi dalam media Digital Interactive Smart Quiz sesuai dengan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka					✓	
2	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					✓	
3	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan				✓		
4	Penyajian materi runtut dan sistematis				✓		

5.	Kelengkapan materi					✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
7.	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi					✓	
8.	Materi yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
9.	Games edukasi dan proyek pada media sesuai dengan materi					✓	
10.	Games edukasi dan proyek pada media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
11.	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif					✓	
12.	Pemberian contoh berupa lagu sesuai dengan materi					✓	
13.	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan games					✓	
14.	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep					✓	
15.	Desain media sudah sesuai dengan materi					✓	

C. Kritik dan Saran

Penun sudah Alahilam

Malang, 4 April 2024

Dosen Pembimbing

[Signature]

WAWISA AVIANA MELINDA

Validator Ahli Materi

[Signature]

Wahyo Satrio Aji, M.Pd.I

Lampiran 7 Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang "Pengembangan Media Digital Interaktif Smart Quiz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpurenteng". Peneliti mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Hasil dari pengisian instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

Nama **Khuroti Ismah, S.Pd**
 NIP **-**
 Instansi **SD Negeri 1 Tumpurenteng**
 Pendidikan **PGSD**
 Alamat **Kidangbang Wajak**

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi dalam media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> sesuai dengan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka				✓		
2	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					✓	
3	Ketepatan materi dengan media yang dikembangkan					✓	
4	Penyajian materi runtut dan sistematis					✓	

5	Kelengkapan materi					✓	
6	Bahan yang digunakan mudah dipahami					✓	
7	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan games					✓	
8	Games edukasi dan proyek pada media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
9	Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif					✓	
10	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka					✓	
11	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah dikelola				✓		
12	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					✓	
13	Media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓	
14	Tulisan pada media bisa dibaca dengan jelas.						✓
15	Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran jelas dan proporsional dengan tampilan layar					✓	
16	Desain media <i>Digital Interactive Smart Quiz</i> menarik					✓	
17	Kesesuaian antara ilustrasi gambar dengan materi pembelajaran.						✓
18	Desain media sudah sesuai dengan materi					✓	
19	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai					✓	
20	Fitur kuis dan proyek dapat digunakan dengan mudah					✓	

C. Kritik dan Saran

Produk yang dikembangkan sudah menarik sehingga anak-anak senang dalam belajar dan kuis

Meleng 21 Maret 2024

Dosen Pembimbing

Validator Ahli Pembelajaran





VAHNISA AVIANA MELINDA

Harada Wawanah S.P

Lampiran 8 Angket Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Sumber
Motivasi belajar	1. Keinginan dan semangat untuk mencapai sukses 2. Motivasi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran 3. Aspirasi atau Impian untuk masa depan 4. Penghargaan terhadap pencapaian dalam pembelajaran 5. Aktivitas pembelajaran yang menarik 6. Waktu yang dihabiskan untuk belajar 7. Keuletan dalam menyelesaikan tugas 8. Lingkungan belajar yang mendukung	(Hamzah B. Uno, 2016)

Petunjuk Pengisian

Anda hanya diminta untuk memilih salah satu jawaban dengan keterangan yaitu :

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Setuju (S)
4. Sangat Setuju (SS)

Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami. *

1 2 3 4

Saya suka mendengarkan penjelasan guru dengan baik. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCjBT0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSuoQQ/formResponse

Saya mengerjakan tugas tanpa bertanya ke teman. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCjBT0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSuoQQ/formResponse

Ketika di rumah saya belajar materi yang dijelaskan di sekolah. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya tidak suka membaca materi karena tampilan membosankan. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya suka mengikuti pembelajaran IPAS. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCjBT0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSUOQ/formResponse

Saya datang ke sekolah tepat waktu *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya membawa buku sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya menyelesaikan tugas tidak tepat waktu. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCjBT0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSUOQ/formResponse

Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran IPAS. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya suka meminta tugas/PR pada guru setelah selesai belajar di sekolah. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCj8Tt0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSUOQ/formResponse

Saya bosan jika guru menjelaskan materi IPAS dengan berceramah saja. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya suka jika pembelajarannya menggunakan media interaktif. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya suka belajar IPAS karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Type here to search

LQ45 +1.45% 14:29 24/06/2024

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCj8Tt0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXcXSUOQ/formResponse

Saya suka belajar IPAS karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saat pembelajaran berlangsung, saya suka mengungkapkan pendapat saya terkait materi yang diajarkan oleh guru. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya takut untuk berpendapat. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Type here to search

LQ45 +1.45% 14:29 24/06/2024

No new notifications

Pre-Test Motivasi Belajar

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdoGCjBT0f-JoW736UOe6ZdD4QHvbfq14lnqFD7HvXzXSuoQq/formResponse

Jika nilai IPAS saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Jika nilai IPAS saya jelek, saya tidak mau belajar lagi. *

1 2 3 4

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Kembali Kirim Kosongkan formulir

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

Type here to search

LQ45 +1.45% 14:29 24/06/2024

Lampiran 9 Tabulasi Data Angket (Pre-Test) Motivasi Belajar

Pernyataan (Pretest)																										
No	Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Aqila Cantika Umaira	3	2	3	1	3	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	2
2	Araya Dirga Bayu Tirta	3	3	4	1	3	3	4	1	4	1	3	4	4	4	4	1	3	3	2	3	4	3	1	4	1
3	Argo Yudho	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
4	Lovely Cantika Arifatul Islami	3	2	4	1	4	4	3	1	4	3	3	3	4	1	4	3	3	1	4	4	4	3	2	4	1
5	Laura Silviana	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	1	4	2
6	Safa April Madya	3	2	4	2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	1	4	3	2	2	2	4	4	3	2	4	1
7	Rendi Aditia	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	1	2	4	3	4	3	1	2	3
8	David Martino Novalona	3	2	2	3	4	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	1	3	4
9	Muhammad Benny Ferdiansyah	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2	3	4	4	2	4	3	2	2	1	4	2	3	2	3	2
10	Erlita Fara Dina	4	3	4	1	4	4	3	2	2	3	4	4	4	2	1	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3
11	Adyasta Azka Pratama	2	1	4	1	4	3	4	1	4	1	4	4	4	1	3	2	1	1	3	4	4	4	1	4	3
12	Adiba Mehwa Yuniar	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3	2
13	Syakira Bilqis Salma	4	1	4	1	1	1	3	1	4	1	3	4	4	1	4	4	1	3	3	3	3	4	2	4	3
14	Malvino Diandra Putra	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2
15	Febby Amelia	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	2

Lampiran 10 Tabulasi Data (Post-Test) Motivasi Belajar

Pernyataan (Post-Test)																										
No	Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Rendi Aditia	4	1	4	3	4	3	2	1	1	2	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	1
2	Araya Dirga Bayu Tirta	4	3	4	1	3	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	3	4	2	4	4	4	3	1	4	1
3	Febby Amelia	4	3	4	1	4	4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	3	3	2	4	1
4	Malvino Diandra Putra	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
5	Aqila Cantika Umaira	4	1	4	1	4	1	4	3	1	1	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	1
6	Adiba Mehwa Yuniar	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	1
7	Argo Yudho	3	2	4	1	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2
8	Erlita Fara Dina	3	2	4	3	4	2	2	4	3	2	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2
9	Muhammad Benny Ferdiansyah	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	2
10	Safa April Madya	2	3	4	3	4	3	4	3	4	1	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	1
11	Lovely Cantika Arifatul Islami	4	2	3	1	3	4	4	1	4	1	4	3	4	1	4	2	4	3	3	4	4	4	1	4	1
12	Adyasta Azka Pratama	1	2	4	1	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	1
13	Laura Silviana	4	4	4	1	4	1	4	4	3	2	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2
14	Syakira Bilqis Salma	3	4	2	1	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	2	2	2
15	David Martino Novalona	4	2	3	3	4	1	3	2	3	1	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2

Lampiran 11 Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 200103110060
Nama : TESSYA SYIAR MADANI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Dosen Pembimbing 1 : VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Digital Interactive Smart Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Tumpukrenteng

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	12 Juli 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi judul penelitian dan revisi judul penelitian karena kurang sesuai	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	05 Oktober 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi judul fix	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	26 Oktober 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi bab 1 (revisi diksi dan lanjut mengerjakan bab 3)	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	07 November 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Bab 1 dan Bab 2 (Revisi endnote menjadi footnote)	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	30 November 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Bab 1-3 (Fix instrumen dan cek turnitin)	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	01 Desember 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Acc proposal penelitian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	22 Desember 2023	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi revisi sidang seminar proposal dan konsultasi media pembelajaran	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	05 Januari 2024	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi revisi dan acc revisi proposal	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	05 Maret 2024	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Konsultasi media pembelajaran yang sudah dibuat, instrumen penelitian, dan instrumen validator	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	18 Juni 2024	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Bab 4-6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
11	24 Juni 2024	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Revisi Bab 4-6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
12	26 Juni 2024	VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd	Bab 1-6	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 15 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1

Vannisa Aviana Melinda

VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd

Kajur / Kaprodi,

Budi

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian



Validasi Ahli Pembelajaran



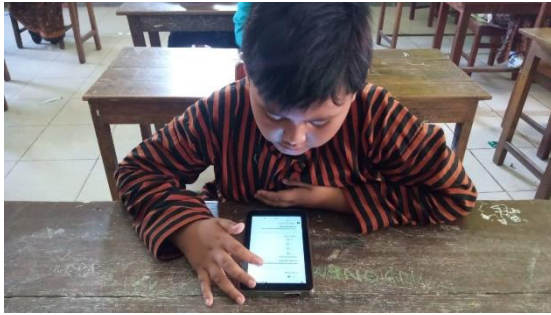
Observasi Pembelajaran



Siswa Mengisi Angket *Pre-Test*



Uji Coba Media *Digital Interactive Smart Quiz*



Siswa Mengisi Angket *Post-Test*



Foto Bersama Guru Dan Siswa Kelas IV

Lampiran 13 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Tesya Syiar Madani

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 Agustus 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Jl. Jeruk II RT.03 RW.03, Ds. Talangsuko, Kec. Turen, Kabupaten. Malang

Nomor Telp : 085331061143

Email : tesyasyiar@gmail.com

Riwayat Pendidikan : 1. SDN 02 Turen (2009-2015)
2. MTs Negeri 2 Malang (2015-2017)
3. SMA Negeri 1 Turen (2017-2020)
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2020-2024)

Riwayat Organisasi : 1. Anggota HMPS PGMI UIN Malang (2021)
2. Anggota Sanggar Seni Bina Madrasah UIN Malang (2021)
3. Anggota Rumah Bibit (2021)
4. Wakil Koordinator Dept. *Social Development* UKM KOMMUST (2022)
5. Koordinator Dept. *Social Development* UKM KOMMUST (2022)