

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Qizwhizzer Berbentuk Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 7 Kupang

Selfius Toni Ishak Semo¹, Bella Theo Tomi Pamungkas², Arfita Rahmawati³

¹²³Geography Education, Nusa Cendana University, selfiussemo799@gmail.com

Keywords:

Development,
Learning Media,
Quizwhizzer in the form
of educational games

Abstract: This study aims to (1) determine the development of android-based learning media used quizwhizzer application in social studies subjects for class IX SMPN 7 Kupang. (2) determine the level of feasibility of learning media used quizwhizzer application in social studies subjects for class IX SMPN 7 Kupang. (3) find out the effectiveness of android-based learning media with the quizwhizzer map application for social studies subjects for class IX SMPN 7 Kupang. Creative and active learning media by quizwhizzer application used research and development method (Research and Development). ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The feasibility level of the media used the quizwhizzer seen from the assessment of two validators, namely media experts and material experts. Based on the results of the assessment of the two validators, an average score of 87% was obtained with a very good or valid category, the learning media by the QuizWhizzer application is feasible/valid to be used in learning and student responses obtained an average score of 88%. with a very suitable category for use in learning class.

Kata Kunci:

Pengembangan,
Media Pembelajaran,
Quizwhizzer berbentuk
game edukasi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi quizwhizzer pada mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 7 Kupang. (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dengan aplikasi quizwhizzer pada mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 7 Kupang. (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi quizwhizzer pada mata pelajaran IPS kelas IX SMPN 7 Kupang. Media pembelajaran yang kreatif dan aktif adalah aplikasi quizwhizzer dengan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan quizwhizzer ini dilihat dari penilaian dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian dari dua validator diperoleh nilai skor rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat baik atau valid, Artinya bawah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran serta tanggapan respon siswa diperoleh skor nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

A. LATAR BELAKANG

Dengan adanya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini terlihat sangat pesat, yang dimana berbagai macam alat-alat yang canggih termasuk media informasi. Akibat dari pesatnya arus globalisasi, metode pendidikan yang awalnya menggunakan sistem konvensional kini menjadi berubah dengan menggunakan berbagai macam media yang canggih. Dengan kemajuan teknologi tidak bisa di hindari dari kehidupan nyata ini, karena kemajuan teknologi dapat berjalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang dimana dapat menciptakan manfaat yang baik bagi kehidupan manusia.

Pada dasarnya pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua aspek kehidupan manusia di dunia. (Nurkholis,2013) pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar yang merupakan suatu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi setiap orang berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, peranan perasaan, susila dan lainnya. (Cholik,2017) Kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan adalah pembelajaran (Suraji,2018). Indikator baik tindakan kualitas pembelajaran dapat dilihat dari ada tidaknya kesempatan dan ruang siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pemikiran mengenai konsep pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia banyak dipengaruhi oleh pemikiran social studien di Amerika yang dianggap sebagai salah satu negara yang memiliki pengalaman panjang dan reputasi akademis yang signifikan dalam bidang itu (Huriay Rachmah,2014). Oleh karena itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah tingkat sekolah dasar dan menengah yang mengkaji mengenai kehidupan manusia dalam masyarakat yang bersumber dari disiplin ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada murid untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi murid untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Huriay Rachmah,2014). Oleh karena itu, pola pembelajaran IPS bukan hanya upaya memberi murid mteri dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa adalah degan media pembelajaran (Ulfaeni,2017dalam, Suriyawan & Permana, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Untuk ini diperlukan pengajar yang inovatif sebagai fasilitator yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al. 2018). Media adalah alat yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi (Tafonao,2017 dalam Nurrita,2018). Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi perserta didik untuk menumbuhkan minat, dan menarik perhatian siswa dalam keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati dan Febriyanti, 2018). Pengembangan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016). Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatakan pemahaman peserta didik dengan cepat karena di dukung dengan game yang menarik (Novaliendry,2013). Game sangat bermanfaat untuk memecahkan masalah secara akurat dan tepat (Risnawati et al.,2018). Salah satu game edukasi yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran adalah Quizwhizzer, media ini menarik, interaktif, mengutamakan kerja sama dan komunikasi, serta dapat menciptakan interaksi

positif antara siswa melalui permainan dalam proses pembelajaran (Susanto & Ismaya,2022).

Quizwhizzer juga dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan (Faijah,2022). Selain itu game ini juga dapat merangsang motivasi dan semangat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru (Meileni,2021). Pada quizwhizzer guru dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik dalam bentuk perlombaan dengan mengikuti jalur tertentu yang telah disusun, menyerupai sistem permainan ular tangga. Guru juga dapat mengatur dan menyesuaikan jenis pertanyaan, skor untuk setiap pertanyaan, aturan pergerakan permainan dan posisi mereka didalam papan permainan, serta pembuat kuis dapat menjalankan lebih dari satu permainan sekaligus (Faijah,2021).

Menurut Susanto & Ismaya (2022) media pembelajaran berupa quizwhizzer ini masi memiliki beberapa kekurangan yaitu : ketika mengejarkan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet, siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat. Kekurangan lain dari media ini antara lain, 1) Ketersediaan tamplet dalam aplikasi terbatas. 2) Jumlah soal yang tersedia terbatas dan, 3) Durasi waktu yang digunakan dalam permainan berupa otomatis. 4). Materi yang tersedia masi belum lengkap atau belum sesuai. Suatu media dikatakan layak atau valid digunakan apabila seluruh komponen atau item yang tersedia di dalam media atau aplikasi dapat berperan dengan fungsinya masing-masing secara optimal, terutama media penunjang pembelajaran. Salah satu penunjang pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang berkualitas dapat membantu atau menunjang pembelajaran di dalam ruang kelas menjadi aktif dan kreatif untuk dapat merangsang siswa untuk meningkatkan semangat belajar. Namun jika media pembelajaran yang digunakan masih belum sempurna (kurang baik) sehingga berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya upaya tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran yang baik.

Pemilihan materi pada penelitian ini adalah Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang di Asia dan Benua Lainnya. Pemilihan materi ini didasari alasan-alasan yaitu: 1) banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan yang erat kaitannya dengan perubahan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. 2) Menjalin hubungan interaksi dan kerja sama yang baik antar sesama. Pengembangan media ini nanti akan di ujicobakan di UPTD SMP Negeri 7 Kupang alasan saya memilih sekolah tersebut karena UPTD SMP Negeri 7 Kupang merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 yang dimana sistem pembelajarannya masih sistem konversional. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran IPS yang menyatakan bawah kurikulum yang digunakan di UPTD SMP N. 7 Kupang khususnya kelas IX adalah Kurikulum 2013 yang dalam pelaksanaan kurikulum tersebut banyak hal yang dihadapi diantaranya belum adanya penyesuaian sehingga membuat siswa kewalahan. Guru juga merasa bawah hal ini merupakan sesutau yang cukup sulit untuk memfasilitasi pembelajaran dengan media-media yang suda ada. Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Quizwhizzer Berbentuk game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP N 7 kupang”

B. METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX B yang berjumlah 29 siswa di SMPN 7 Kupang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan mengisi kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran. Evaluasi media ini dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, Sedangkan uji coba media pembelajaran memberikan kuesioner untuk peserta didik dengan mengisi kuesioner respon siswa. Dokumen dalam penelitian dan pengembangan ini berupa foto kegiatan uji coba media pembelajaran pada siswa. Teknik analisis data yang digunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Yang dimana analisis data kualitatif ini dilakukan untuk memberikan makna terhadap data dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Sedangkan analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner, yaitu validasi media, validasi materi, respon siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dari model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

a.) Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan bahan ajar dengan melakukan pra penelitian bersama guru IPS kelas IX di SMPN 7 Kupang, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai sumber ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil pra peneliti terhadap guru IPS yang menyatakan bahwa Kurikulum yang di gunakan di sekolah khususnya kelas IX adalah kurikulum 2013 yang dalam pelaksanaan kurikulum tersebut banyak hal yang di hadapi di antaranya belum adanya penyesuaian sehingga membuat siswa kewalahan. Guru juga merasa bahwa ini merupakan hal yang baru juga mendadak dan membuat para guru belum mencapai persyaratan yang ada, selain itu K-13 ini juga belum ada pembagian perjurusan dan bersifat umum serta pembelajaran yang di gunakan adalah konvensional. Berharap ada media pembelajaran yang memiliki inovasi baru, agar dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran Serta agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam proses belajar. Guru mengaku suda pernah membuat media pembelajaran namun belum sempurna, khususnya yang berbasis aplikasi Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik sangat setuju jika dalam proses pembelajaran IPS materi pembelajaran akan lebih menarik jika di kombinasi dengan media pembelajaran berupa game edukasi.

b.) Tahap Desain (*Design*)

Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan menyiapkan materi dan membuat naskah atau kerangka media. Materi yang disiapkan merupakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis android dengan aplikasi *quizwhizzer*. Perancangan desain atau pembuatan game yaitu dengan membuat background yang menarik, jenis soal, bentuk dan warna dadu, dan di akhiri dengan evaluasi atau pemberian skor.

c.) Tahap Pengembangan (*Development*)

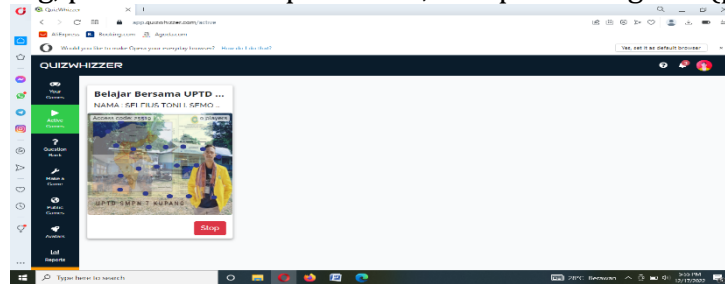
Tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan naskah media yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini pula media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media yaitu bapak Muhammad H. Hasan, S.Pd., M.Pd, dan ahli materi yaitu ibu Theresia Fatutuan, S.Pd. untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian. Sebelum media dibuat, terlebih dahulu dipersiapkan segala perangkat yang mendukung dalam pembuatan media, seperti laptop, *mouse*, *microphone* dan yang paling utama adalah aplikasi *Quizwhizzer*.

Tahap pembuatan game dimulai dengan pembukaan pembuatan background yang menarik, ilustrai gambar, huruf, judul, serta nama pembuat game, dan bagian dalam game memuat, item-item untuk jenis soal, warna dan bentuk dadu, item osat bantuan. Sedangkan pada bagian penutup game terdapat item evaluasi yaitu memuat jumlah skor dan juga angka skor yang dicapai, serta evaluasi jawabn yang benar dan salah..

Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizwhizzer* pada mata pelajaran IPS materi Pengaruh Perubahan Ruang Dan Interaksi Antarruang di Asia dan Benua Lainnya.

1. Tampilan depan (background)

Pada bagian tampilan depan (background) dari game ini dapat memuat judul game “Belajar Bersama UPTD SMP N 7 Kupang, nama pembuat game, “ilustrasi gambar foto gedung sekolah UPTD SMP N 7 Kupang, peta titik lokasi penelitian, foto pembuat game (peneliti).



Gambar 1. Tampilan Awal Game

2. Bagian dalam game

Bagian ini di sajikan dengan memuat item-item berupa papan permainan (board), daftar pertanyaan (question), cara penyimpanan (settings), serta janis dan warna dadu yang dapat di pilih sesuai keinginan.

a. Papan permainan (*board*)

Pada tampilan ini dapat memuat item yang dimana berupa berbagai macam jenis template dan jenis dadu, yang akan bisa dipilih sesuai keinginan siswa.

b. Daftar pertanyaan (*question*)

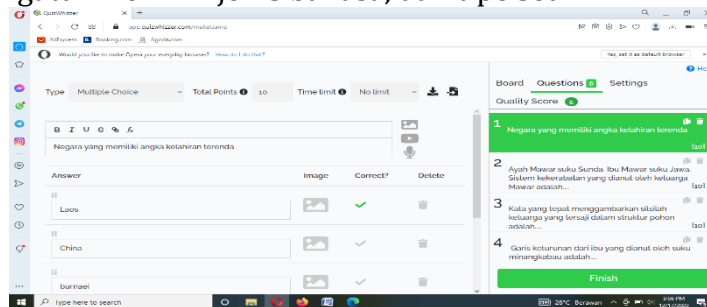
Pada tampilan ini memuat item yang dimana berupa soal-soal test yang dengan berbagai macam jenis bentuk pertanyaan yang terdapat dalam game edukasi sesuai dengan materi pada jam pelajaran.

c. Quality Scor (bantuan)

Pada tampilan ini dapat memuat item yang dimana siswa dapat melihat langkah-langkah yang dilakukan agar tidak ada yang tertinggal dalam hal pusat bantuan ketika dalam proses yang dilakukan belum benar.

d. Proses penyimpanan (*settings*)

Pada tampilan ini memuat item yang dimana siswa dapat mengatur memilih jenis bahasa, dan tipe soal.



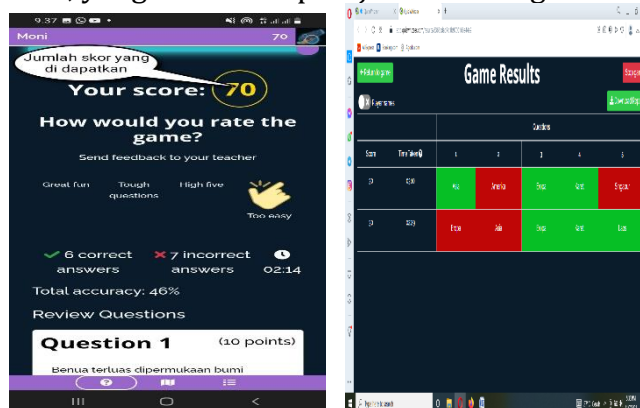
Gambar 2. Tampilan bagian dalam game

3. Bagian penutup

Bagian penutup game ini di sajikan untuk siswa dapat mengetahui berapa jumlah skor yang di dapatkan, serta jumlah soal yang di jawab dengan benar dan juga jawaban yang salah untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi.

a. Results

Pada tampilan ini memuat jumlah skor yang di dapatkan dalam permainan, yang dimana dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi nanti.



Gambar 3. Tampilan Penutup game

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *quizwhizzer* telah selesai dikembangkan, selanjutnya media divalidasi oleh para ahli untuk dinilai kelayakannya. Terdapat beberapa catatan dan

kesimpulan yang diberikan oleh para ahli dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti diantaranya ; ahli media memberikan catatan bahwa media yang dibuat sudah bagus untuk diberikan pada siswa SMP dengan kesimpulan media layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan ahli materi memberikan catatan agar media menggunakan jenis soal yang sesuai dengan mata pelajaran dengan kesimpulan media layak digunakan dengan revisi sehingga peneliti melakukan perbaikan.

d). Tahap Implementasi (*Implemtation*)

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada peserta didik dalam kelompok besar. Uji coba yang diberikan kelompok besar peserta didik yang berjumlah 29 orang peserta didik. Tujuan dari pengujicobaan ini adalah untuk memperoleh data yang sudah isi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat.

e). Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi kuesioner yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh penulis.

2. Tingkat Kevalidan atau Kelayakan

Pada tingkat kelayakan ini dilakukan oleh kedua validator. Apabila dikatakan valid atau layak apabila media tersebut memenuhi kriteria cukup atau valid dari validator.

A. Validasi Materi

Berikut merupakan hasil data validasi materi yang dimana ada tiga aspek yang di nilai yaitu, sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase	Kriteria Validasi
1	Aspek Kelayakan Kualitas materi	90%	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	87%	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Tampilan	92%	Sangat Layak
	Rata-rata	90%	Sangat Layak

Sumber : Hasil Analisis Data 2022

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer berdasarkan penilaian oleh ahli materi mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 90% atau dengan kriteria sangat baik atau valid digunakan.

B. Validasi Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Prsentase	Kriteria Validasi
1	Aspek Kelayakan Tampilan	83%	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Isi	88%	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan Pembelajaran	86%	Sangat Layak

	Rata-rata	85%	Sangat Layak
--	-----------	-----	--------------

Sumber : Hasil Analisis Data 2022

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer berdasarkan penilaian oleh ahli media mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 85% atau dengan kriteria sangat baik atau valid digunakan.

C. Tanggapan Respon Siswa

Tabel 3. Hasil Tanggapan Respon Siswa

No	Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
1	0 - 20	0	STL
2	21 - 40	0	TL
3	41 - 60	0	CL
4	61 - 80	0	L
5	81 - 100	29	SL
	Jumlah	2820	Sangat Layak

Sumber: Data Analisis, 2022

Pada tabel telah diperoleh penilaian untuk setiap aspek dari tanggapan respon siswa. Selanjutnya penilaian tersebut diubah ke dalam presentase validitas dan dikelompokan sesuai dengan aspek kriteria validasi respon siswa.

Tabel 4. Hasil Validasi Respon Siswa

Jumlah Skor	Presentase	Kriteria Kevalidan
3190	88%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

Berdasarkan tabel hasil penilaian tanggapan respon siswa didapatkan presentase validasi sebesar 88%. Oleh karena itu kriteria media yang dikembangkan dari tanggapan respon siswa adalah sangat layak. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran berupa game edukasi ini, sehingga efektifitas dari media pembelajaran ini adalah sangat membantu proses pembelajaran dalam kelas.

A. Eektivitas Media

Evektifitas dari media yang di kembangkan pada sekolah menengah pertama negeri 7 kupang dengan aplikasi quizwhizzer. Pada pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi dengan aplikasi quizwhizzer yang di lakukan di sekolah menengah pertama negeri 7 kota kupang. Yang dimana pada sebelumnya dilakukan penelitian ini peneliti melakukan pra penelitian atau pengamatan dan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran IPS sebagai tahapan survey pada hari selasa 11 Oktober 2022 di ruang guru, dan dapat di ketahui bawah di SMPN 7 kupang suda sering menggunakan media pembelajaran, berupa gambar kartun yang di tempelkan pada dinding tembok ruang kelas, dan slide sher. Namun dapat dikatakan belum sempurna, karena belum di lengkapi dengan media-media yang menarik yang dimana bisa dapat merangsang siswa untuk semangat belajar. Hal ini yang berdampak pada proses pembelajaran di dalam ruang kelas siswa terlihat kurang antusias dan tidak adanya semangat belajar, karena siswa bosan dan jenuh dengan keadaan pembelajaran di dalam kelas.

Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi dengan aplikasi quizwhizzer yang suda ada sebelumnya, dengan melihat beberapa kekurangan dari media tersebut di antaranya: Ketersediaan tamplet dalam aplikasi terbatas. 2) Jumlah soal yang tersedia terbatas dan, 3) Durasi waktu yang digunakan dalam permainan berupa otomatis. Menurut Susanto & Ismaya (2022) ketika mengejarkan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet, siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat. Kendalah atau permasalahan bisa siswa terlambat bergabung. Sehingga hal tersebut menjadi dasar pengembangan media yang dimana suda di validasi oleh dua validator, setelah itu di lakukannya uji coba kepada peserta didik kelas IXB UPTD SMPN 7 kupang berjumlah 29 siswa. Dari hasil uji coba yang di lakukan pada hari jumat tanggal 4 November 2022, telah mendapatkan respon dan tanggapan positif melalui angket respon siswa yaitu: dengan bobot total skor keseluruhan siswa 2820 dengan presentase 88% dan di dasari dengan komentar-komentar dari siswa bahwa media yang dikembangkan sangat menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dimana awalnya merasa jenuh dan bosan. Dari hasil presentase yang di dapatkan maka dapat di kategorikan sangat layak untuk di gunakan. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan aplikasi quizwhizzer berbentuk game edukasi pada mata pelajaran IPS kelas IXB dengan hasil uji coba yang di dapatkan adalah siswa sangat suka dan tertarik dengan media pembelajaran berupa aplikasi quizwhizzer tersebut, dengan kriteria kelayakan 88% sangat layak dan baik untuk digunakan.

Dari uraian di atas dapat di ketahui bawah di UPTD SMPN 7 Kupang sebelum adanya pengembangan media pembelajaran berupa quizwhizzer, siswa terlihat sangat jenuh dan bosan dalam pembelajaran dengan tingkat presentase keaktifan siswa dengan nilai 60% mencapai KKM. Namun setelah adanya pengembangan media pembelajaran yang di kembangkan, siswa terlihat antusias dan sangat tertarik dengan media tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan dilihat dari tingkat keaktifan dengan maningkatnya nilai KKM dari 60% menjadi 80% di atas rata-rata.

Kelayakan Media

Pada tingkat kelayakan bertujuan untuk mengukur apakah media yang digunakan kepada peserta didik layak atau tidaknya. Untuk melihat tingkat kelayakan dari media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Pada penelitian ini tingkat kelayakan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata 87% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran. Artinya bawah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer dengan materi pengaruh perubahan ruang dan interaksi anatrruang di asia dan benua lainya, layak digunakan pada peserta didik kelas IX SMPN 7. Kupang.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Cara mengembangkan media pembelajaran dengan IPS menggunakan aplikasi quizwhizzer ini yang *pertama* menganalisis materi, karakteristik siswa dan media pembelajaran yang *kedua* mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang

cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang *ketiga* yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu divalidasi oleh validator apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, yang keempat yaitu mengujicobkan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, yang terakhir yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengaruh perubahan ruang dan interaksi antarruang di asia dan benua lainnya.

Tingkat kelayakan dari media dengan aplikasi ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Adapun penilaian untuk setiap aspek dari tanggapan respon siswa memperoleh 88% yaitu Sangat Layak.

Saran

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer ini bisa digunakan dengan baik tapi masih ada kekurangan baik dari penulisan kata, segi tampilan maupun isi. Maka dari itu perlu pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang menerapkan aplikasi quizwhizzer ini untuk mengembangkan media yang jauh lebih baik dan sempurna. Peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran yang berbasis android. Maka dari itu alangkah baiknya cara mengajar guru dibarengi dengan penerapan media pembelajaran berbasis android pembelajaran, Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer ini bisa digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bisa menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun manfaat dari aplikasi quizwhizzer bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bisa membuat presentasi game pembelajaran, apalagi disaat sekarang pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer bisa dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran dan untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan sejenis penelitian yang lain seperti hiburan dan lain sebagainya dengan pembahasan yang lebih luas

REFERENSI

- Arsyad, 2016 tentang pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi.(kutipan pada latar belakang)
- Cholik,2017 dan Nurkholis,2013, Menjelaskan tentang pendidikan secara umum.
- Faijah N., Nuryadi, N., & Marheini, N.H. (2022) *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. PHI Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 3959-3966.
- Huriay Rachmah,2014.Menjelaskan tentang pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Meileni,2021. Menjelaskan tentang aplikasi quizwhizzer.
- Novaliendry, D. (2013) Aplikasi permainan geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2) 106-118.
- Nurhayati dan Febriyanti, 2018. Menjelaskan tentang game edukasi

Ramli et al,2018. MENJELASKAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN.

Susanto, D. A., Ismaya, E. A., Author, C., Magister, P. S., Universitas, P. D., Kudus, M.,
Artikel, H., Quizwhizzer, A., & Dasar, S. (2022). *CJPE : Cokroaminoto Journal of
Primary Education Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan
Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko Pendahuluan Metode. 5*, 104–110.

Tafonao, 2017 dalam Nurita,2018. Menjelaskan tentang media pembelajaran.

Ulfaeni,2017dalam, Suriyawan & Permana, 2020, Menjelaskan tentang upayah
peningkatan pemahaman konsep siswa.