

## **Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar**

Sofyan Iskandar<sup>1</sup>, Primanita Sholihah Rosmana<sup>2</sup>, Aflahatul Fazriyah<sup>3</sup>, Agung Febriyano<sup>4</sup>, Alya Amrina Rosyada<sup>5</sup>, Natasya Febriana<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Bandung, Jawa Barat 40154  
sofyaniskandar@upi.edu

### **Abstract**

This study aims to develop digital learning media using the video editor application kinemaster and Quizwhizzer as an evaluation to increase students' learning motivation in learning IPAS. Research The development of this learning media uses qualitative research methods. The research was conducted by observation to determine the success of student learning, researchers conducted pretest and posttest to students. From the observation results, it can be seen that learning using the video editor application kinemaster and quizwhizzer can increase student learning motivation, this can be seen when learning takes place, many students are active.

**Keywords:** IPAS, motivation, media development

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster dan Quizwhizzer sebagai evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian dilakukan dengan observasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran siswa, peneliti melakukan pretest dan posttest kepada siswa. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster dan quizwhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang aktif.

**Kata kunci:** IPAS, motivasi, pengembangan media.

Copyright (c) 2023 Sofyan Iskandar, Primanita Shilihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, Alya Amrina Rosyada, Natasya Febriana

Corresponding author: Sofyan Iskandar

Email Address: [sofyaniskandar@upi.edu](mailto:sofyaniskandar@upi.edu) (Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Bandung, Jawa Barat 40154)

Received 08 January 2023, Accepted 18 January 2023, Published 18 January 2023

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Th 2003). Untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas pemerintah terus berupaya dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran mengikuti arah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin maju, beberapa sekolah sudah mulai mengadakan sarana prasarana dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Saat ini para guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan teknologi ke dalam media pembelajaran, guru juga dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran yang menarik agar proses belajar efisien. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018, hlm.171).

Salah satunya adalah dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Karena dalam pembelajaran IPAS bukan hanya berpusat pada pengetahuan saja namun keterampilan dalam bersosialisasi sangat ditekankan. Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar selama ini hanya menekankan pada penguasaan bahan materi saja sehingga suasana belajar kaku, membosankan, dan terpusat pada satu arah hal tersebut menyebabkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif (Angga Dwi, 2009). Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran harus menarik perhatian siswa agar tercapainya pembelajaran dan siswa mempunyai pengalaman baru.

Namun, saat ini implementasi teknologi ke dalam media pembelajaran masih sangat minim karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul dengan tema pengembangan media pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPAS di SD. Peneliti bertujuan dengan adanya implementasi pengembangan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menguji kelayakan media pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi QuizWhizzer dan Kinemaster yang dikembangkan di sekolah dasar.

QuizWhizzer adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat soal latihan dalam bentuk games, dalam aplikasi tersebut terdapat berbagai pilihan dalam membuat soal. Kinemaster adalah aplikasi untuk mengedit video dengan fitur lengkap.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, pada penelitian ini peneliti mengangkat judul artikel “Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer dan Kinemaster diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena dalam media yang digunakan terdapat berbagai animasi sehingga siswa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran.

## **METODE**

Artikel ini adalah hasil dari studi lapangan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan model pembelajaran saintific, karena pada penelitian ini peneliti mengamati langsung di lokasi yakni SDN 08 Nagri Kaler Kabupaten Purwakarta pada tanggal 07 s.d 08 Desember 2022 dengan subjek penelitian pada artikel ini adalah siswa kelas 4B, kelas ini diambil karena sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang dibuat dalam media pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik Kekayaan Budaya Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dilakukan dua kali treatment yaitu pretest dan posttest.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Berdasarkan informasi yang ditemukan peneliti melalui wawancara dengan guru sekolah dasar, ditemukan permasalahan mengenai pembelajaran IPAS di SD. Implementasi media pembelajaran IPAS

yang menarik dan interaktif masih minim dikarenakan terbatasnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran. Peneliti berharap media yang dikembangkan dapat dijadikan contoh dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menarik perhatian dan memotivasi siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemudian peneliti menyusun ide gagasan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran video. peneliti merancang materi pembelajaran dalam salindia interaktif yang dibuat di aplikasi canva kemudian diedit dengan menggunakan aplikasi video editor kinemaster. Kinemaster merupakan aplikasi video editor yang dapat menunjang proses pembuatan video pembelajaran dengan berbagai macam fitur video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi dengan pilihan dalam mengatur kecerahan, kontras, sampai saturasi untuk mendapatkan kualitas tinggi. Menggunakan aplikasi video editor tersebut peneliti dapat membuat video secara inovatif dan kreatif yang berisi materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat menyertakan peran dari guru dan siswa.



Gambar 1. Video Materi Pembelajaran

Kemudian, media yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah aplikasi QuizWhizzer. Media pembelajaran QuizWhizzer merupakan platform online yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif oleh guru dalam pembuatan soal evaluasi siswa. Pada tahap pembuatan soal dalam aplikasi tersebut template dapat dipilih sesuai dengan keinginan, template yang disediakan seperti games pada umumnya. Selain itu, dalam aplikasi QuizWhizzer terdapat berbagai tipe soal, mulai dari multiple choice, multiple response, numerical answer, short answer, true or false, open-ended, drag and drop into text, ordering, slide, dan random question. Dengan menggunakan aplikasi QuizWhizzer dapat meningkatkan daya tarik siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan terbentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi QuizWhizzer

Kedua aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran sehingga para siswa tidak mudah bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam aplikasi ini juga dapat digunakan untuk merangsang pikiran, menyampaikan materi, konten, perasaan, kemampuan, dan kemandirian siswa dalam belajar.

Untuk membuktikan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang, peneliti melakukan observasi ke sekolah dasar. Peneliti mengunjungi sekolah untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS di Kelas IV B SDN 8 Nagri Kaler, Kabupaten Purwakarta. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik Kekayaan Budaya Indonesia.

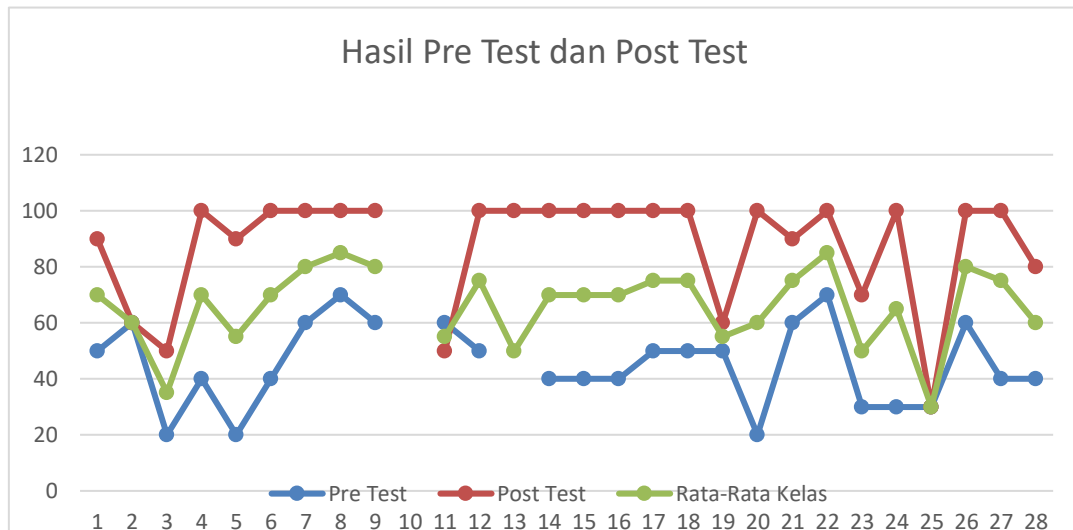
Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran pada observasi. Hari pertama, peneliti melakukan tahapan pretest kepada 27 siswa di SDN 08 Nagri Kaler. Setelah melakukan pretest, peneliti menyampaikan materi dengan treatment video pembelajaran yang telah dirancang, dalam tahapan ini siswa menyimak video pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa menyambut pemutaran video dengan gembira, disini keaktifan siswa sangat terlihat karena media yang digunakan tidak membosankan. Ketika pemutaran video, peneliti mengulas setiap bab dalam materi untuk mengingatkan dan siswa memahami materi yang ada dalam video tersebut.

Kemudian, dihari kedua peneliti kembali melakukan treatment ke-2 dengan mereview dan melanjutkan materi yang belum tersampaikan. Setelah materi tersampaikan dengan baik siswa dapat melakukan posttest dengan benar. Selain itu, siswa juga mencoba aplikasi QuizWhizzer untuk mengerjakan quiz pada laptop. Sebelum mengerjakan quiz, peneliti membagi siswa ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok terdapat satu laptop peneliti yang akan digunakan siswa dalam mengerjakan quiz secara bersama-sama, tentunya dengan didampingi oleh peneliti. Ketika kegiatan berlangsung, siswa sangat antusias dalam mencoba mengerjakan quiz di aplikasi QuizWhizzer. Berikut data hasil pretest dan posttest siswa kelas 4B SDN 08 Nagri Kaler.

Tabel 1. Data hasil pretest dan posttest siswa kelas 4B SDN 08 Nagri Kaler

No	Nama	Nilai		Rata-rata Siswa
		Pretest	Post Test	
1.	Ahmad Bukhari Firdaus	50	90	70
2.	Akbar Maulana	60	60	60
3.	Aulia Izmi	20	50	35
4.	Azzahra Putri Annisa	40	100	70
5.	Dania Rahma Aulia	20	90	55
6.	Diffa Kalenna Khairullah	40	100	70
7.	Dita Putri	60	100	80
8.	Hafiz Zaki Mubarak	70	100	85
9.	Haura Aqila	60	100	80
10.	Inayatul Inayah	sakit	sakit	Sakit
11.	Intan Setyawati	60	50	55
12.	Keyla Putri Azkia	50	100	75
13.	Luki Hakim	sakit	100	50
14.	Maulida Fatimah Putri	40	100	70
15.	Meyska Khoerunisa	40	100	70
16.	Muhamad Nazril	40	100	70
17.	Muhamad Sahrul Aji	50	100	75
18.	Muhammad Fadillah	50	100	75
19.	Muhammad Fajri Panenda	50	60	55
20.	Muhammad Kaizan Nazri	20	100	60
21.	Nabilah Salma	60	90	75
22.	Nenden Aini Khoiriah	70	100	85
23.	Oqeu Qurrata'ayunin P	30	70	50
24.	Rafiq Wafi Setiawan	30	100	65
25.	Rezky Febrian	30	30	30
26.	Rizky Ardiansyah	60	100	80
27.	Satria Pamungkas	40	100	75
28.	Viona Lovysa Florecita	40	80	60
Rata-rata Kelas		45.38	87.8	

Hasil pretest, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi masih minim dikarenakan sebelumnya siswa belum memahami materi. Selain itu, kurangnya treatment yang diberikan oleh guru dan media yang digunakan masih bersifat konvensional namun membosankan menyebabkan siswa mudah lupa dalam memahami materi. Kemudian hasil posttest membuktikan bahwa ketika memberikan treatment kepada siswa dan mengulasnya secara berulang dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Dari tabel 1 didapat nilai rata-rata pretest siswa yaitu 45.38 Pada diagram di gambar 3 dapat diketahui bahwa hasil dari pengembangan media dengan menggunakan video pembelajaran dan aplikasi QuizWhizzer terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran.



Gambar 3. Hasil pretest dan posttest

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kinemaster dan QuizWhizzer dapat membantu proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran digital dapat menambah motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari grafik dan tabel yang terlampir diatas. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju proses pembelajaran siswa jauh lebih efektif dan interaktif, serta dapat menyertakan peran guru dan siswa dalam setiap proses pembelajaran.

Peran guru dalam merancang media pembelajaran yan inovatif dan kreatif sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan siswa, selain itu juga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.

## REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 9(3), 266–272.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Pendidikan Nasional, M. (2010). *Undang Undang No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional*.
- Prihadi, B. (2019). Semantic differential sebagai alat ukur respons estetik siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126–133.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 7(1), 66–74.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.
- Yumarlin, M. Z. (2012). Pengembangan multimedia pembelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknik*, 2(1), 12–20.