



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



Pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolah Dasar

Resti Duriyatul Maghfiroh, Achmad Fanani, Wahyu Susiloningsih*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

*Email: wahyu5@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi media kuis yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis elektronik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran berbasis elektronik. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Mengetahui proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar, dan (2) Mengetahui kelayakan pengembangan sebuah media kuis berbasis mentimeter. media kuis berbasis mentimeter dengan tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini di adopsi model Borg & Gall oleh Sugiono dengan menggunakan 10 langkah. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan langkah pertama sampai kelima saja. Hal ini dikarenakan pengembangan media hanya sampai pada revisi dari para ahli validasi saja. Dari hasil validasi oleh validator, diperoleh kriteria layak oleh ahli dalam proses pengembangan dan kriteria sangat layak oleh ahli media pembelajaran, ahli bahasa, ahli soal kuis, dan ahli kelayakan produk. Jika dilihat dari tabel kriteria kelayakan produk yang diperoleh dari sumber skripsi Cahyani (2017) dapat disimpulkan bahwa media kuis berbasis mentimeter sangat layak untuk dikembangkan ke tahap selanjutnya.

Kata kunci : pengembangan, kuis, dan mentimeter

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu unsur penting yang dapat menciptakan sumber daya manusia tangguh dan membawa perubahan kearah lebih baik dari sebelumnya (Ahyar, 2020). Terciptanya hal tersebut diperoleh dari suatu proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik mampu meningkatkan kemampuan di ranah kognitif, afektif ataupun ketrampilan. Oleh karena itu, pendidik wajib menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang baik.

Suasana pembelajaran yang menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan produktif merupakan impian dari kurikulum 2013 (Putri, 2020). Menurut Hamzah dan Nurdin dalam (Oktaviani et al., 2019) pembelajaran yang aktif yaitu proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik harus aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri, mampu menemukan konsep baru, dan menciptakan suatu karya. Untuk mengaktifkan peserta didik yang kurang percaya diri dalam pembelajaran maka dibutuhkan suatu perantara. Perantara tersebut berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi atau teknologi yang dapat memberikan suatu pesan (Rusman dkk, 2011:3). Sedangkan menurut (Ramli, 2012:2) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau alat peraga dalam mengajar, dan juga merupakan sumber belajar. Dari sini dapat dilihat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam mengajar yang dapat menyampaikan suatu pesan.

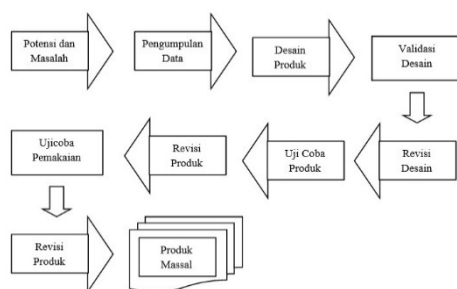
Di era 4.0 sekarang ini, media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar haruslah berbasis IPTEK. Hal ini karena Generasi Alph terlahir ketika teknologi informasi dan komunikasi sedang pesat (Yaumi, 2017). Kepesatan IPTEK membuat penggunaan *handphone* dan kecanggihan teknologi sudah biasa menjadi santapan Generasi Alph yang menimbulkan suatu ketergantungan baginya (Evelyn & Ferryanto, 2016). Dengan adanya ketergantungan tersebut, seharusnya pendidik mampu memanfaatkan media pembelajaran berupa media aplikasi atau website yang sudah tersedia diberbagai sumber untuk memancing semangat peserta didiknya agar lebih aktif dalam pembelajaran. Dari sini dapat diketahui bahwa hal tersebut menjadi suatu tantangan tersendiri bagi pendidik.

Sebagai pendidik, di era 4.0 ini haruslah mampu memperbarui ilmu dan teknologi setiap saat. Jika tidak mampu, maka peserta didik akan pasif dalam belajar karena mereka cenderung lebih senang mengakses pembelajaran melalui *handphone* daripada menerima pembelajaran langsung oleh pendidik. Padahal impian kurikulum yang digunakan saat ini meningingkan suasana pembelajaran yang menciptakan peserta didik yang aktif. Agar tercapainya impian tersebut maka dibutuhkan media yang dapat di akses melalui *handphone* yang dapat membuat peserta didik

aktif. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media mentimeter. Media mentimeter diharapkan mampu membangunkan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu (1) bagaimana proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar? (2) bagaimana kelayakan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar? . Dengan tujuan yaitu ingin (1) mengetahui proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar, (2) mengetahui kelayakan pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Metode penelitian pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah pengembangan. Adapun, model pengembangan berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

Prosedur penelitian ini (Sugiyono, 2016: 298-311) memuat langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti berikut ini: (1) potensi dan masalah (2) mengumpulkan 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) pembuatan produk masal. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ke lima, hal ini karena penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi desain setelah dilakukannya validasi oleh para ahli.

Instrumen yang diberikan kepada para ahli berupa angket daftar cek (*check list*) untuk melihat kualitas produk dan respon para ahli untuk melihat tanggapan terhadap produk. Menurut

Sugiyono (2016:147) instrumen peneliti yaitu suatu alat ukur yang digunakan sebagai penilaian fenomena alam atau sosial yang diamati oleh peneliti. Instrumen penelitian yang digunakan diadopsi dari Instrumen Penilaian Kompetensi Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran SD (Drs. Achmad Fanani, S.T.,M.Pd). Instrumen di berikan kepada para ahli untuk di validasi. Para ahli validasi tersebut antara lain yaitu (1) ahli instrumen kelayakan produk (2) ahli proses pengembangan (3) ahli media (4) ahli bahasa (5) ahli soal kuis.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan deskriptif. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian awal yang berasal dari angket atau data kuantitatif dijabarkan menjadi kalimat sehingga diperoleh data deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

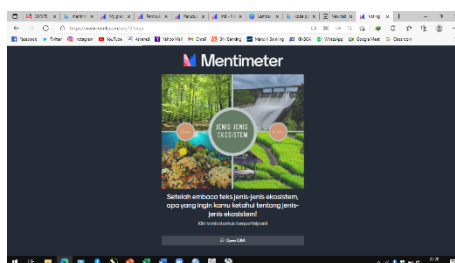
Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan melalui lima tahap, didapatkan hasil penelitian ini sebagai berikut :

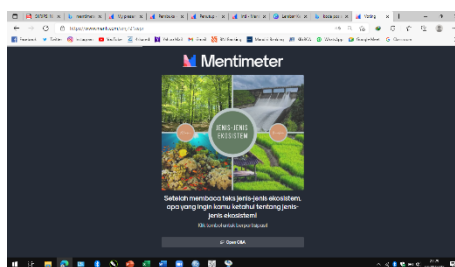
Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli Media Pembelajaran Terhadap Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V Sekolah Dasar

Validasi	Jumlah Skor Validator	Presentase Skor Validator	Tingkat Kevalidan
Dosen Ahli Proses Pengembangan	30	83,3%	Valid
Dosen Ahli Media Pembelajaran	54	84,3%	Valid
Pendidik Ahli Media Pembelajaran	61	95,3%	Sangat valid
Dosen Ahli Bahasa	33	91,6%	Sangat valid
Pendidik Ahli Bahasa	35	97,2%	Sangat valid
Dosen Ahli Soal Kuis	32	88,8%	Sangat valid
Pendidik Ahli Soal Kuis	34	94,4%	Sangat valid
Instrumen Kelayakan Produk	21	87,5%	Sangat valid

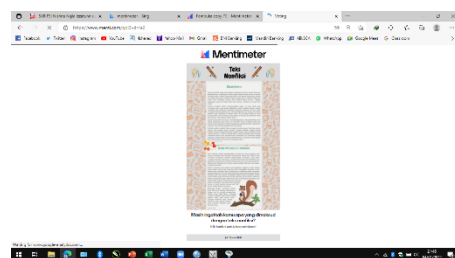
Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan perbaikan desain. Pebaikan desain ini dikembangkan berdasarkan saran dari para ahli. Berikut ini beberapa slide kuis yang perlu di revisi:



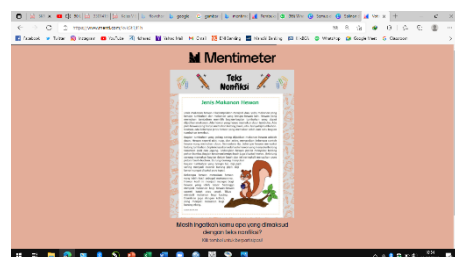
Gambar 2. Validasi Bahasa Sebelum di Revisi



Gambar 3. Validasi Bahasa Setelah di Revisi



Gambar 4. Validasi Soal Kuis Sebelum di Revisi



Gambar 5. Validasi Soal Kuis Setelah di Revisi

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh diatas, maka pembahasan penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Untuk menjawab rumusan masalah bagaimana proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar, maka peneliti akan menyajikan proses pengembangan pada penelitian ini.

Penelitian dan pengembangan media kuis berbasis mentimeter ini menggunakan langkah-langkah Borg and Gall dalam Sugiyono. Menurut Sugiyono (2016:407) penelitian dan pengembangan atau biasanya dikenal dengan *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di Sekolah Dasar. Pada pengembangan ini terdapat 10 tahapan. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap ke lima saja, hal ini karena penelitian dilakukan hanya sampai tahap revisi

setelah validasi ke para ahli. Tahapan tersebut antara lain yaitu yang pertama analisis potensi dan masalah yang faktual, kedua mengumpulkan data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah, ketiga mendesain produk, keempat memvalidasikan desain produk kepada validator, kelima merevisi desain produk yang diperoleh dari kritik dan saran para validator.

2. Untuk menjawab rumusan masalah bagaimana media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar, maka peneliti akan menyajikan proses pengembangan pada penelitian ini.

Dari hasil validasi oleh para validator, didapatkan persentase dari dosen ahli proses pengembangan yaitu mencapai 83,3% dengan kriteria layak. Ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh dua validator mendapatkan rata-rata 89,3% dengan kriteria sangat layak. Ahli bahasa yang dilakukan oleh dua validator mendapatkan rata-rata 94,4% dengan kriteria sangat layak. Ahli soal kuis yang dilakukan oleh dua validator mendapatkan rata-rata 91,6% dengan kriteria sangat layak. Ahli kelayakan produk yang dilakukan oleh satu validator mendapatkan rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat layak. Jika dilihat dari tabel kriteria kelayakan produk yang didapat dari sumber skripsi Cahyani (2017), hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media kuis berbasis mentimeter yang sangat layak untuk di kembangkan ke langkah selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, dapat di simpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan media kuis berbasis mentimeter ini menggunakan langkah-langkah Borg and Gall dalam Sugiyono (2016:407) yang di dalamnya terdapat 10 langkah. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap ke lima saja, hal ini karena penelitian dilakukan hanya sampai tahap validasi ke para ahli. Tahapan tersebut antara lain yaitu yang pertama analisis potensi dan masalah yang faktual, kedua mengumpulkan data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah, ketiga mendesain produk, keempat memvalidasikan desain produk kepada validator, kelima merevisi desain produk yang diperoleh dari kritik dan saran para validator. Untuk melanjutkan tahap selanjutnya maka dibutuhkan uji coba dalam skala kecil terlebih dahulu. Setelah di uji coba diamati kekurangannya kemudian di revisi. Lalu di uji coba kembali dengan skala besar. Jika pada uji coba skala besar masih terdapat kekurangan, maka direvisi kembali. Setelah revisi sudah diperbaiki dengan baik dan di setujui, maka membuat produk masal.
2. Berdasarkan analisis data dari para ahli validasi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V Sekolah Dasar ini sangat layak untuk di kembangkan ke langkah selanjutnya. Hal ini dapat diketahui

melalui hasil analisis data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para validator. Jika dilihat dari tabel kriteria kelayakan produk yang didapat dari sumber skripsi Cahyani (2017), hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media kuis berbasis mentimeter yang sangat layak untuk di kembangkan ke langkah selanjutnya.

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik, media yang digunakan oleh pendidik guna melengkapi keterbatasan media sebaiknya dibuat menarik dengan berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat aktif dan pembelajaran tidak membosankan.
2. Bagi Peneliti, untuk pembuatan Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V Sekolah Dasar terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.
3. Bagi peserta didik, diharapkan selama mengikuti proses pembelajaran sebaiknya lebih aktif dengan adanya media kuis berbasis mentimeter ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, R. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI Al-Hikmah, Bandar Lampung. *Skripsi*.
- Cahyani, E. M. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Tema Energi dan Perubahannya pada Kurikulum 2013 Kelas III SDN Kebonsari 03 Sukun Malang. *Skripsi*.
- Evelyn, A., & Ferryanto, C. (2016). Perancangan Brand Aktivasi dan Media Promosi untuk Aplikasi Undangan Pernikahan "Ourstories." *VICIDI*, 6.
- Fanny, A. M., Satianingsih, R., Rusminati, S. H., Fanani, A., & Prastyo, D. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 66-77.
- Larassaty, A., Atnuri, A., & Fanani, A. (2020). PENERAPAN PARENTING SCHOOL UNTUK MEMBANGUN KARAKTER RELIGIUS KELAS 1 DI SD MUHAMMADIYAH 1 SIDOARJO. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(4), 221-230.
- Oktaviani, T., Sulistyia Dewi, E. R., & . K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Putri, M. A. R. (2020). Analisis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Siswa Kelas VIIA SMP Tarakanita Magelang dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Segiempat Menggunakan Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis Etnomatematika Tahun Ajar 2019/2020. In *Engineering, Construction and Architectural Management*. Skripsi. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jss.2014.12.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.03.034><https://www.iiste.org/Journals/index.php/JPID/article/viewFile/19288/19711><http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.678.6911&rep=rep1&type=pdf>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *Antasari Press*.
- Rosidah, C. T., Sulistyawati, I., Fanani, A. A., & Pramulia, P. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pembelajaran Tematik Berbasis Tik: Ppm Bagi Guru Sd Hang Tuah X Sedati. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 660-666.
- Rusman, D. K. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesi Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Susiloningsih, W. (2019). PEMAHAMAN MAHASISWA DALAM ANALISIS MATERI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DRILLING YANG BERORIENTASI PADA PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA KULIAH PERENCANAAN PEMBALAJARAN. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 53-61.
- Susiloningsih, W. (2015). pengembangan buku ajar IPS SD kelas V yang berorientasi pada pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) guna meningkatkan hasil belajar siswa SDN kandangan III Surabaya). *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(21).
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. In *Seminar Nasional*. Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.