

PENGEMBANGAN MEDIA *INQUZ (INTERAKTIF QUIZ) KAHOOT*, BERBASIS SISWA BERKARAKTER PADA SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA KELAS V SDN SUMURGUNG II TUBAN

Siti Muslihah^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: sitimuslihah2907@gmail.com

² Email: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Pendidik perlu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, pengembangan media dilakukan untuk menarik minat belajar siswa, media disajikan lebih menarik dan mudah dipahami. Media dikaitkan dengan karakter peserta didik kearah yang lebih baik. Penelitian berupa media *inquz (interaktif quiz) kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pada kelas V SDN Sumurgung II Tuban, penelitian ini bertujuan (i) untuk mengetahui kevalidan media (ii) Tingkat kepraktisan media (iii) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model 4-D yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Dalam proses pengumpulan data menggunakan angket validasi dari 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon siswa dan guru serta lembar tes siswa pretest dan posttest yang menggunakan kahoot. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 83,33%, hasil validasi ahli media memperoleh presentase 91,42% dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase 88% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa memperoleh presentase 92,83% dan hasil respon guru memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil tes siswa yang tuntas KKM memperoleh presentase 96,55% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media *inquz (interaktif quiz) kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia yang dikembangkan sangat layak, praktis dan efektif sebagai media pengembangan yang baik digunakan dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 Kelas V SDN.

Kata Kunci: Media, *Inquz Kahoot*, Berkarakter, Peredaran darah manusia.

PENDAHULUAN

Teknologi di Indonesia berkembang pesat. Hampir semua pekerjaan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi modern, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan sebagai pondasi kehidupan tidak bisa ketinggalan dari perkembangan yang ada. Penggunaan teknologi sangat berpengaruh besar dalam pendidikan, karena dengan adanya teknologi yang mumpuni pendidikan pun akan berkembang dengan baik dan dapat mengimbangi kemajuan teknologi yang ada.[1]. Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian dengan teknologi yang telah ada, khususnya dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataan dilapangan masih banyak sekolah serta guru yang belum menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran mereka. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk mengirimkan pesan, informasi, serta pengetahuan dari sumber belajar kepada siswa dengan tujuan agar siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang tengah diajarkan.[2]. Seperti pada penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah yang hanya terpaku pada buku tematik saja, padahal guru seharusnya dapat membuat media pembelajaran lain yang lebih menarik dan inovatif. Dalam media pembelajaran sebagai menyalurkan sebuah informasi dalam mengetahui, media pembelajaran juga memiliki berbagai jenis media pembelajaran. Setidaknya ada tiga jenis media pembelajaran yang ada saat ini, yaitu media pembelajaran dalam bentuk visual, audio, dan audio visual.[3]. Seperti yang telah diketahui dari ketiga media pembelajaran itu media audio visual masih begitu jarang digunakan, seperti media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Multimedia interaktif memiliki beberapa kriteria, dimana kriteria tersebut yang membuat media multimedia interaktif sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran yang baik serta

sesuai dengan kebutuhan pendidikan, di antaranya yaitu: 1) media yang dibuat memiliki kemenarikan seperti bentuk, warna, atau apapun yang terdapat di media tersebut. 2) multimedia interaktif harus dapat dikontrol oleh pengguna secara mandiri. 3) konten atau materi yang dibuat di dalam media tepat dan tidak melenceng. 4) karena media multimedia interaktif dioperasikan secara mandiri oleh pengguna, maka media harus dibuat dengan sistem operasi yang mudah dan sederhana.[4] Multimedia interaktif memiliki banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya, di antaranya yaitu: (1) terdapat inovasi baru di dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini; (2) dalam media ini dapat dimasukkan beberapa media lain seperti audio maupun visual;(3) memberi pengalaman baru bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran ini;(4) melatih kemandirian siswa dalam belajar. [5].

Salah satu inovasi teknologi aplikasi smartphone yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang melibatkan siswa dengan sentuhan kompetitif. Ketika siswa menjawab pertanyaan, maka *Kahoot!* akan menampilkan respon siswa pada papan peringkat. Keunggulan dari aplikasi *Kahoot!* adalah siswa dilatih untuk berfikir cepat dan tepat karena aplikasi ini memiliki keterbatasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.[6]. Beberapa peralatan pendukung yang harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Kahoot!* yaitu: (a) proyektor; (b) smartphone untuk digunakan siswa; (c) laptop untuk digunakan guru; dan (d) koneksi internet. Penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai pengganti evaluasi konvensional dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi siswa.[7].

Nilai karakter yang saat ini sedang digunakan dalam pembelajaran di Indonesia adalah gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Salah satu kebijakan pada PPK yaitu nilai karakter sifat Integritas, subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu. Salah satu upaya dalam perbaikan kualitas pendidikan karakter yang sesuai dengan sistem pendidikan nasional, di antaranya dengan meningkatkan pembelajaran berbasis karakter dengan cara membuat kualitas media pembelajaran, terutama media yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Dalam mencapai tujuan pendidikan yang bermutu, pendidik perlu memfasilitasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.[8]. Pendidik dalam kegiatan belajar memberikan pengajaran maupun pelatihan yang dibutuhkan peserta didik dengan menyesuaikan kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum K13.

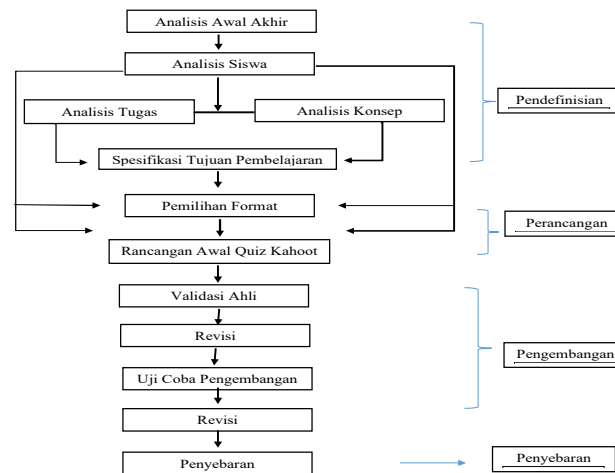
Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA sangat penting, karena IPA mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, membuka wawasan, dan memanfaatkan berbagai teknologi yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.[9]. Salah satu materi yang peserta didik sulit dalam memahami adalah materi peredaran darah manusia. Kesulitan ini terjadi karena proses peredaran darah manusia itu sendiri sulit untuk dilihat secara langsung jika tidak menggunakan suatu media pembelajaran yang mendukung, serta proses yang terjadi di dalam tubuh tersebut terjadi sangat cepat atau lambat. Materi peredaran darah sulit dijelaskan secara oral karena prosesnya tidak bisa diketahui secara langsung, berjalan terlalu cepat atau terlalu lambat.[10]

Pada observasi yang telah peneliti lakukan terhadap guru kelas V SDN Sumurgung II Tuban berjumlah 29 siswa diperoleh data sebagai berikut : (1) Kurangnya siswa yang antusias mengikuti pembelajaran (2) Karakter peserta didik seperti tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin masih kurang (3) Proses pembelajaran yang hanya menggunakan media sederhana (4) Siswa sering ramai saat guru menerangkan materi pembelajaran (5) Siswa masih gabtek dan belum berani menggunakan teknologi saat proses pembelajaran (6) Proses pembelajaran yang monoton hanya dengan ceramah menyebabkan kecenderungan siswa tidak memahami materi kompetensi tersebut dengan baik. (7) Dalam pembelajaran masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Dalam hal ini peneliti juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, tingkat kepraktisan produk, serta tingkat keefektifan pengembangan media pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Media *Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot!*, Berbasis Siswa Berkarakter Pada Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V SDN Sumurgung II Tuban”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang selain menghasilkan produk ada juga kegiatan lainnya yaitu menguji kelayakan dan peningkatan kesadaran oleh produk yang dihasilkan.[11] Model 4-D ini digunakan untuk pengembangan materi pembelajaran yang ditunjukkan kepada peatihan pendidik. Tahap pendefinisian dapat dilakukan melalui Analisa penelitian terdahulu dan studi literatur. Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Ada 4 langkah yang harus disiapkan yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahap ke tiga tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan sebuah produk pengembangan, tahap ini terdapat 2 langkah yaitu validasi (penilaian ahli) yang disertai revisi produk dan uji coba pengembangan. Selanjutnya tahap ke empat yaitu tahap penyebaran yang merupakan tahap penyebarluasan produk yang dikembangkan.[12]



Gambar 1. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Model 4-D

Pada tahap pengembangan (*development*) media *Inquiz Kahoot* berbasis siswa berkarakter dapat melewati validasi yang dilakukan oleh para ahli subjek uji coba validasi ahli ada 3 dosen yang merupakan dosen dari Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Yang digunakan untuk mengetahui kevalidan/kelayakan produk. Sedangkan untuk mengetahui tingkat ke praktisan adalah Guru subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba adalah guru kelas V SDN Sumurgung II Tuban, dan siswa subjek yang digunakan untuk uji coba adalah siswa kelas V SDN Sumurgung II Tuban dengan jumlah 29 siswa yang terdiri 15 Laki-laki dan 14 Perempuan. Sedangkan data keefektifan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai tes terhadap peserta didik.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media Interaktif Quiz *Kahoot* ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik, dan sasaran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk media Interaktif Quiz *Kahoot* dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media Interaktif Quiz *Kahoot*, dan hasil tes siswa kelas V SDN Sumurgung II Tuban.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah wawancara, observasi, angket atau kuisioner dan tes. (1)Pedoman Wawancara; ditujukan kepada guru kelas 5 SDN Sumurgung II Tuban. Wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk memperoleh fakta-fakta yang ada di lapangan. Wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan penelitian pengembangan media interaktif quiz kahoot berbasis siswa berkarakter. (2)Lembar Observasi; dilakukan secara langsung terhadap kepala sekolah dan guru kelas V SDN Sumurgung 2 Tuban, untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan. (3)Lembar Angket; Pengumpulan data angket berupa angket validasi yang diisi oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan angket respon siswa dan guru. Pada angket yang akan digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup. (4)Lembar Tes; Deretan pertanyaan atau latihan soal evaluasi yang menggunakan aplikasi *kahoot*, tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan integensi,

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah tes prestasi, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu, sesuatu yang dimaksud adalah produk pengembangan media pembelajaran Interaktif Quiz *Kahoot*.

Teknik analisis data merupakan proses mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil validasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam merevisi media pembelajaran Quiz *Kahoot* agar memperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dan data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dihasilkan pada kualifikasi valid, praktis, dan efektif.

Untuk menentukan kriteria kevalidan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut :

Table 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media[13]

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kevalidan dan kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka Presentase
 f = Skor Mentah yang Diperoleh
 N = Skor Maksimal

Tabel 2. Skala Kevalidan dan Kepraktisan Media [14]

PERSENTASE	KRITERIA
80% - 100%	Sangat Layak
60% - 80%	Layak
40% - 60%	Cukup Layak
20% - 40%	Tidak Layak
0 - 20%	Sangat Tidak Layak

Untuk mengetahui data keefektifan produk *Game Quiz Kahoot* dikatakan efektif jika memenuhi rata-rata skor memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75% dari seluruh siswa mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan ketuntasan klasikal. Ketuntasan dapat dicapai apabila hasil belajar >75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dipakai jika 60% dari jumlah siswa dikelas setelah mencapai 75.

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa yang tuntas menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut :

$$KK (100) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad [15]$$

Keterangan:

$KK (\%) = \text{Ketuntasan Klasikan}$
 $\sum ST = \text{Skor Mentah yang Dipeoleh}$
 $N = \text{Banyaknya Seluruh Siswa}$

HASIL PENGEMBANGAN

Penelitian yang telah dilakukan di SDN Sumurgung II Tuban, Pada tanggal 17 juni 2023 memiliki tujuan untuk menerapkan sebuah produk yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot* berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia kelas V SDN Sumurgung II Tuban, dan mendapatkan hasil respon siswa. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang ada dilapangan maka dibutuhkan sebuah media lebih berinovasi dan menarik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, tingkat kevalidan, tingkat keefektifan, dan tingkat kepraktisan produk.

Analisis Tingkat Kevalidan

1. Validasi Ahli Materi

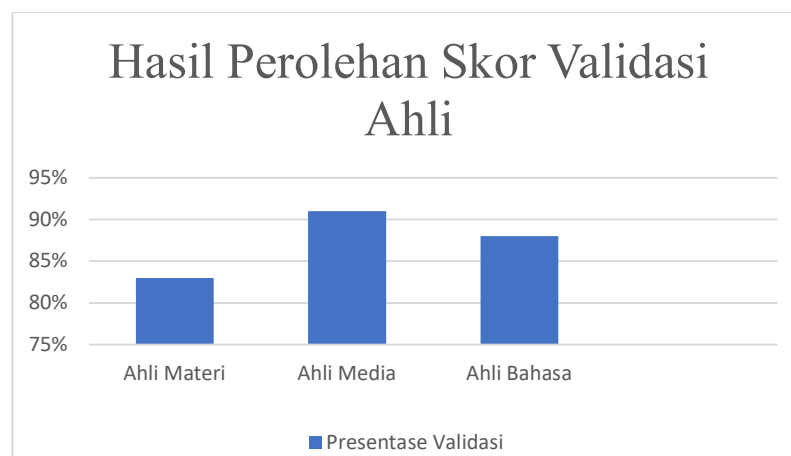
Produk yang telah dibuat akan di validasi kepada ahli materi yang memiliki bidang pembelajaran IPA. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan, berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dinilai dengan pertanyaan sebanyak 6 poin mendapatkan skor 25 dengan presentase 83,33%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan menyerahkan produk media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot* berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia kelas V SD kepada validator. Pada hasil validasi ahli media yang telah dinilai dengan terdapat 7 poin pertanyaan sehingga mendapatkan skor 32 dengan presentase 91,42%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan dengan menyerahkan produk media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot* berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia kelas V SD kepada validator. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli media yang telah dinilai dengan terdapat 5 poin pertanyaan sehingga mendapatkan skor 22 dengan presentase 88%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi.



Gambar 2. Hasil perolehan skor validasi

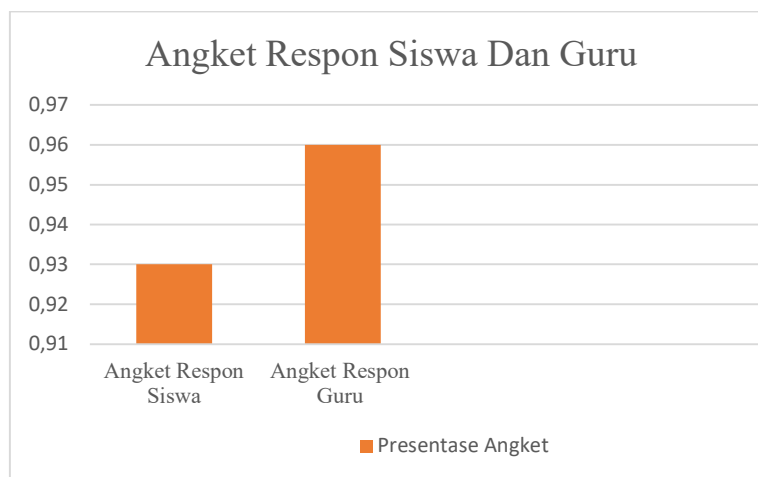
Data Tingkat Kepraktisan

1. Hasil Angket Respon Siswa

Dalam angket respon yang diberikan kepada siswa terdapat 3 aspek dengan indikator pertanyaan yaitu kesiapan siswa dalam pengembangan media memiliki 7 poin pertanyaan mendapatkan poin keseluruhan siswa 943, pengembangan media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot* materi IPA Kelas V menarik perhatian memiliki pertanyaan 6 poin pertanyaan mendapatkan poin keseluruhan siswa 815 dan Media *quiz kahoot* berbasis siswa berkarakter mudah dipahami memiliki 5 poin pertanyaan mendapatkan poin keseluruhan siswa 665. Hasil dari angket respon guru berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari angket respon siswa mendapat total keseluruhan 2.423 dengan presentase 92,83%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi.

1. Hasil Angket Respon Guru

Pada hasil angket respon guru yang telah dinilai terdapat 15 poin pertanyaan sehingga mendapatkan skor 72 dengan presentase 96%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi.



Gambar 3. Presentase angket respon siswa dan guru

Data Tingkat Keefektifan

Hasil tes pada peserta didik soal evaluasi (*posttest*) berjumlah 30 siswa dengan keterangan diikuti 29 siswa dan 1 siswa sakit, pada hasil uji coba produk media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*, berbasis siswa berkarakter 28 siswa tuntas KKM sedangkan 2 siswa masih belum tuntas dan presentase hasil ketuntasan klasikal memperoleh 96,55%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia ini hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Analisis Tingkat Keefektifan

Pengambilan data peserta didik digunakan untuk menilai keefektifan pada media media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia. Hasil tes pada peserta didik soal evaluasi (*posttest*) berjumlah 30 siswa dengan keterangan diikuti 29 siswa dan 1 siswa sakit, pada hasil uji coba produk media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*, berbasis siswa berkarakter 28 siswa tuntas KKM sedangkan 2 siswa masih belum tuntas dan presentase hasil ketuntasan klasikal memperoleh 26,55%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia ini hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Analisis Data

Analisis Data Pengembangan Media *Inquz (Interaktif Quiz) Kahoot*

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)
 Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan deskripsi pembelajaran yang dianggap ideal. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menetapkan dan persyaratan pengajaran yang baik. Pada tahap pendefinisian ini adalah tahap awal pengumpulan data. Kegiatan pendefinisian meliputi analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian sebagai acuan untuk tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan
2. Tahap Perancangan

Tabel 3 Hasil Tahap Perancangan

No.	Tahapan	Aktivitas yang dilakukan	Hasil yang didapat
1.	Pemilihan format	<ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan tema pada kurikulum 2013 yang dikembangkan dalam media pembelajaran b. Menentukan pembelajaran dalam 1 subtema dari tema yang di kembangkan c. Menentukan mata pembelajaran yang akan dikaji dalam <i>kahoot</i> d. Menentukan indikator pencapaian kompetensi e. Menyesuaikan isi soal dalam media f. Menentukan jenis dan ukuran font dalam media <i>Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot</i> sehingga media dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami g. Menentukan warna yang akan digunakan pada media h. Menentukan kegiatan yang akan dicantumkan pada media 	<ol style="list-style-type: none"> a. Tema yang digunakan tema subtema 1 b. Dalam media <i>Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot</i> berbasis siswa berkarakter dialokasikan dalam waktu 2 x 35JP c. Mata pelajaran yang dicantumkan pada media yaitu IPA pada sistem peredaran darah manusia d. Indikator pencapaian kompetensi dasar disesuaikan dengan kompetensi disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 e. Komposisi halaman sesuai dan tidak melenceng jauh dari buku siswa f. Menggunakan jenis dan ukuran font Alice, Arial dan Times New Roman dengan ukuran 12-55 g. Warna yang digunakan pada font media yaitu, hitam, putih, dan warna lainya dengan mengacu penggunaan media yaitu gelap terang atau terang gelap h. Kegiatan pada media yaitu ayo ayo mendengarkan, ayo membaca, tuliskanu dan ayo berkerjasama
2.	Rencana awal media	<ol style="list-style-type: none"> a. Membuat rencana awal media b. Membuat desain cover media pada video animasi dengan aplikasi <i>powerpoint</i> dan <i>capcut</i> c. Mendesain soal pada media dengan <i>canva</i> d. Membuat quiz dengan aplikasi <i>kahoot</i> e. Menyusun pendahuluan pada video yang berisi cover, profil, video animasi, materi, soal <i>true or false</i> secara kelompok dan soal evaluasi menggunakan <i>kahoot</i> f. Melakukan telaah pada hasil penyusunan media g. Melakukan editing berdasarkan hasil telaah yang dilakukan 	<ol style="list-style-type: none"> a. Rencana atau desain cover, soal-soal, video dibuat menggunakan aplikasi <i>powerpoint, capcut, canva dan quiz</i> menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> b. Dalam media-media didesain dengan menambahkan gambar organ-organ, sistem peredaran darah manusia dan lainnya c. Rancangan media dibuat dengan <i>kahoot</i> d. pendahuluan pada video animasi yang berisi cover, profil video animasi, materi, soal <i>true or false</i> secara kelompok dan soal evaluasi menggunakan <i>kahoot</i>

3. Tahap Pengembangan

Tabel 4. Hasil Tahapan Pengembangan

No.	Tahapan	Aktivitas yang dilakukan	Hasil yang dicapai
1.	Validasi oleh ahli	a. Memvalidasikan modul kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa b. Melakukan penskoran terhadap hasil penilaian tiga validator c. Menelaah kesalahan berdasarkan catatan dari validator	a. Media <i>Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot</i> berbasis siswa berkarakter divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa b. Terdapat catatan dari validator sehingga modul perlu dilakukan perbaikan dalam segi materi, bahasa dan media
2.	Revisi produk	a. Merevisi media sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa	a. Media direvisi sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa b. Media yang sudah di revisi divalidasi kepada tiga validator ahli jika terdapat pengulangan.
3.	Uji coba pengembangan	a. Melakukan uji coba media pada siswa kelas V SDN Sumurgung II Tuban dengan jumlah 30 siswa b. Mengukur kemampuan dan meningkatkan proses belajar siswa dengan penggunaan teknologi berbasis siswa berkarakter selama menggunakan media <i>Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot</i>	a. Hasil kemampuan dan meningkatkan proses belajar siswa dengan penggunaan teknologi berbasis siswa berkarakter selama menggunakan media <i>Inquiz (Interaktif Quiz) Kahoot</i>
4.	Revisi produk hasil uji coba	a. Menelaah hasil uji coba pengembangan	a. Media tidak ada revisi

4. Tahap Penyebaran

Tabel 14 Hasil Tahapan Penyebaran

No.	Tahapan	Aktivitas yang dilakukan	Hasil yang dicapai
1.	Penyebaran	a. Membagikan link media dan pin pada <i>game kahoot</i> b. Mencetak Langkah-langkat pengerjaan <i>game kahoot</i> c. Menyebarkan media	a. Membagikan link dan pin <i>game kahoot</i> media kepada peserta didik b. Langkah-langkah pada media di cetak sebanyak 30 lembar dengan jumlah siswa kelas V SDN Sumurgung II Tuban c. Media disebar di SDN Sumurgung II Tuban khususnya pada kelas V

KESIMPULAN

Berdasarkan uji validasi media *inquiz (interaktif quiz) kahoot*, berbasis siswa berkarakter pada sistem peredaran darah manusia kelas V SDN Sumurgung II Tuban, pada pembelajaran IPA Tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 telah menyerahkan media kepada tiga validasi ahli memperoleh presentase: ahli materi 83,33% pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi, ahli media 91,42% termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi, ahli bahasa 88% pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Sedangkan kepraktisan setelah

menyerahkan media kepada praktisi dan pemberian angket respon guru dan siswa mendapatkan dapat presentase 96,55% termasuk kedalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan angket respon siswa mendapatkan presentase 92,83% juga termasuk kedalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Dan data keefektifan media dengan hasil tes siswa memperoleh presentase 96,55%, termasuk kedalam kriteria efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jamun, Yohannes Marryono. 2018. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." (10):48–52.
- [2] Wahyu Titis Kholifah, Firosalia Kristin. 2019. "Jurnal Basicedu." Jurnal Basicedu 1(1):1–9
- [3] Alwi, Said. 2017. "PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN." 8(2):145–67
- [4] Novitasari, Dian, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kemampuan Pemahaman, and Konsep Matematis. 2015. "PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA." 2:8–18.
- [5] Sari, Nia Desliana, and Rian Vebrianto. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Materi Koloid Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman : Studi Literatur." 18–19.
- [6] Covili, J., dan N. Provenzano. (2015). Classroom in the Cloud: Innovative Ideas for Higher Level Learning. Corwin. California
- [7] Putri, A. R., dan M. A. Muzzaki. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial", Kudus: 20 Maret 2019. 217-223.
- [8] Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- [9] Syofyan, H. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Metode Resitasi di SD Al Azhar Syifa Budi Jakarta Selatan. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 6, No 1, 134–150.
- [10] Nicolas, Y., dkk. (2018). Media Interaktif Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia. Jurnal infra 1-6.
- [11] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407
- [12] Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. 2017. Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2(1), 1-15. (Online). (<https://ojs.pps-ibrahimy.ac.id/index.php/jpii/article/view/56>. Diakses 18 April 2022)
- [13] Arifin, Zainal. 2014. Penelitian Pendidikan. Metode dan Paradigma Baru. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [14] Arikunto, Suharsimi. (2016). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- [15] Yuliantina, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasurlut Dalam Materi Pasang Surut Air Laut Pada Kelas 6 SD*. University of Muhammadiyah Malang.(Online) Diakses 07 November 2018 <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/39449>

