

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KUIS PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS 6DI SD NEGERI 040466 LAU SIMOMO TAHUN PELAJARAN
2021/2022**

Oleh
Riccy Riandi Sitanggang, NIM 1811021026
Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun media interaktif berbasis kuis , dan untuk mengetahui validitas media interaktif berbasis kuis menurut para ahli dan uji coba produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode pencacatan dokumen dan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian (1) proses pengembangan media interaktif berbasis kuis meliputi 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis(*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). 2 media interaktif berbasis kuis ini dinyatakan valid melalui: (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (94,00%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi baik (78,00%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi baik (88,00%), (d) hasil uji perorangan dengan kualifikasi sanagt baik (97,14%), dan (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (97,14%). Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu agar media interaktif ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: *Media Interaktif*, Kuis, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aims to describe the design of quiz-based interactive media, and to determine the validity of quiz-based interactive media according to experts and product trials. This research is a development research using the ADDIE model. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. The collection of research data using the document recording method and the questionnaire method. The data analysis technique used is a quantitative descriptive analysis technique, and a qualitative descriptive analysis. The results of the study (1) the process of developing quiz-based interactive media includes 5 stages of development, namely: the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. These 2 quiz-based interactive media were declared valid through: (a) the results of the review of learning content experts with very good qualifications (94.00%), (b) the results of the review of learning design experts with good qualifications (78.00%), (c) the results of the review of learning media experts with good qualifications (88.00%), (d) the results of individual tests with very good qualifications (97.14%), and (e) the results of small group trials with very good qualifications (97.14%)). In general, the results of the study show that interactive media is valid with very good quality and is suitable for use in the learning process. Suggestions that can be given from the results of this study are that this interactive media can be used optimally in the learning process so that it can increase student motivation and make it easier to understand learning material.

Keywords: Interactive Media, Quiz, Indonesian

