

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Putu Ayu Mutiara Maharani, NIM 2211031567

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang masih konvensional, kurang selaras dengan materi yang abstrak dan tahap perkembangan siswa sehingga berdampak pada motivasi belajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, mendeskripsikan validitas, serta menganalisis efektivitas media multimedia interaktif berbantuan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Penelitian ini menggunakan subjek efektivitas media yakni seluruh siswa kelas IV A, subjek uji perorangan sebanyak tiga siswa di kelas V A, subjek uji coba kelompok kecil sebanyak sembilan siswa di kelas V A dengan tingkat kognitif rendah, sedang, dan tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuesioner/angket dan instrumen motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan antara lain teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Penelitian pengembangan media multimedia interaktif berbantuan Quizizz menunjukkan hasil yakni sebagai berikut: (1) Rancang bangun media pembelajaran ialah media digital berupa multimedia interaktif berbantuan Quizizz, (2) Validitas media pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik melalui penilaian oleh ahli materi (98,21%), ahli desain instruksional (92,86%), ahli media pembelajaran (95,31%), uji coba perorangan (91,67%), dan uji coba kelompok kecil (90,83%). Hasil penilaian menunjukkan bahwa media multimedia interaktif berbantuan Quizizz valid untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran, (3) Uji efektivitas diperoleh melalui perhitungan uji statistik dengan menggunakan uji-*t sampel dependen* yang menunjukkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 31,882 dan t_{tabel} sebesar 2,040 pada taraf signifikansi 5% untuk derajat kebebasan = 31. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif berbantuan Quizizz sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif berbantuan Quizizz valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Quizizz, Matematika, Motivasi

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ASSISTED BY QUIZIZZ IN MATHEMATICS LESSONS TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Putu Ayu Mutiara Maharani, NIM 2211031567

Elementary School Teacher Education Program

Department of Elementary Education

ABSTRACT

The limitations of learning media in mathematics, which is still conventional are not in line with the abstract material and the developmental stage of students, thus affecting their motivation to learn. This development study aims to describe the design, describe the validity, and analyze the effectiveness of interactive multimedia media assisted by Quizizz in increasing the learning motivation of elementary school students. The development model used is ADDIE. This study uses media effectiveness subjects, namely all students in class IV A, three individual test subjects in class V A, and nine small group test subjects in class V A with low, medium, and high cognitive levels. The data collection methods used in this study are questionnaires and learning motivation instruments. The data analysis techniques used included quantitative descriptive analysis and t-test inferential statistical analysis. The research on the development of interactive multimedia media assisted by Quizizz showed the following results: (1) The learning media design is a digital medium in the form of interactive multimedia assisted by Quizizz. (2) The validity of the learning media obtained an excellent qualification through assessment by subject matter experts (98.21%), instructional design experts (92.86%), learning media experts (95.31%), individual trials (91.67%), and small group trials (90.83%). The assessment results show that Quizizz-assisted interactive multimedia is valid for implementation in the learning process. (3) Effectiveness testing was obtained through statistical testing using a dependent sample t-test, which showed a t-count value of 31.882 and a t-table value of 2.040 at a significance level of 5% for a degree of freedom = 31. This means that $t\text{-count} > t\text{-table}$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. This shows that there is a significant increase in student learning motivation between before and after using Quizizz-assisted interactive multimedia media as a learning medium. Based on these results, it can be concluded that Quizizz-assisted interactive multimedia media is valid and effective as a learning medium to increase elementary school students' motivation to learn mathematics.

Keywords: Multimedia, Interactive, Quizizz, Mathematics, Motivation