



Pengembangan Media Interquizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Antusiasme Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas III MI Nurussalam Leran Kulon

Nur Asri Fitri Rahmawati Ningtias¹, Nurul Ngainin²

^{1,2}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Tuban, Indonesia

*E-mail: nurasrifitri3@gmail.com

Abstrak

Riset berikut bertujuan guna menciptakan media pembelajaran interaktif yang berbasis Interquizz, dengan harapan dapat mendorong atas peningkatan kemampuan kognitif serta antusiasme siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas III MI Nurussalam Leran Kulon Palang. Metode yang diterapkan didalam riset berikut ialah penelitian serta pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Subjek dari riset berikut terdiri atas 23 siswa kelas III MI Nurussalam. Pengumpulan data dilaksanakan melalui berbagai teknik seperti observasi, angket, tes, serta dokumentasi. Instrumen yang diterapkan meliputi lembar validasi dari para ahli materi serta media, angket respon siswa, serta tes guna mengukur kemampuan kognitif. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media Interquizz yang sudah dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 87,5% dengan kategori Valid dan ahli media mendapatkan presentase 100% dengan kategori sangat valid. Hasil angket observasi keterlaksanaan pembelajaran memperoleh presentase 100% kategori sangat praktis. Selain itu, penggunaan media ini terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa berdasarkan perolehan skor N-Gain sebesar 0,7 kategori sedang serta dapat peningkatan antusiasme siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran Interquizz dapat dianggap sebagai alternatif inovatif serta menarik untuk diterapkan dalam pengajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media interquizz, Kemampuan kognitif, Antusiasme siswa, IPAS.

Abstract

This study aims to develop an interactive learning media based on Interquizz to improve students' cognitive abilities and enthusiasm in science and social studies (IPAS) learning for third-grade students of MI Nurussalam Leran Kulon Palang in the 2025/2026 academic year. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were third-grade students of MI Nurussalam, totaling 23 students. Data were collected through observation, questionnaires, tests, and documentation. The instruments used included expert validation sheets, student response questionnaires, and cognitive ability tests. The results of the study indicate that the developed Interquizz learning media is feasible for use based on the validation results. The material expert validation obtained a percentage score of 87.5%, categorized as valid, while the media expert validation achieved a percentage score of 100%, categorized as highly valid. Based on the observation questionnaire of learning implementation, the media obtained a percentage score of

100%, indicating that it is highly practical. Furthermore, the use of this media has proven effective in improving students' cognitive abilities, as evidenced by an N-Gain score of 0.7, which falls into the moderate category, and it has also increased students' learning enthusiasm. Therefore, the Interquizz learning media can be considered an innovative and engaging alternative for teaching integrated science and social studies IPAS at the elementary school level.

Keywords: Media interquizz, Cognitive ability, Student enthusiasm, IPAS.

PENDAHULUAN

Guna memfasilitasi transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, media pembelajaran memainkan peran penting di dalam kelas. Pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal dapat diraih melalui penggunaan media yang sudah dibuat secara metodis guna mendorong atas peningkatan efektivitas pembelajaran. Dari (Saleh, 2023)., media pembelajaran dapat mendorong atas peningkatan interaksi guru-siswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta komunikatif. Oleh karena itu, sangat penting guna mempertimbangkan mode pengajaran yang dipilih ketika memilih media serta sumber daya untuk kelas.

Inovasi pembelajaran yang lebih dinamis serta menarik perlu diperkenalkan ke sektor pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi. Seperti yang dinyatakan oleh Syahfitri dalam Aini dkk 2024, salah satu cara guna mengatasi masalah pembelajaran ialah melalui materi pembelajaran yang menarik serta interaktif. Dari Qorina 2025, media pembelajaran sangat penting karena membantu pendidik menyediakan konten dengan cara yang lebih optimal, efektif, serta efisien, sehingga memudahkan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran mereka. Penggunaan PowerPoint (PPT) sebagai media pembelajaran interaktif untuk kuis ialah salah satu contoh inovasi ini. Visual hanyalah permulaan; media ini juga menggabungkan teks, foto, musik, video, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis serta hyperlink guna menjaga minat siswa serta mendorong pembelajaran aktif (Revalina Hidayat, 2025). Argumen lain yang mendukung penggunaan multimedia interaktif ialah bahwasanya hal itu membantu siswa mengatasi sifat pasif serta mudah bosan dari pembelajaran tradisional karena sifat komunikasi satu arah. (Syavira, n.d 2021).

Pembelajaran yang produktif, dari teori kognitif, seharusnya membantu siswa berkembang sebagai pemikir. Asimilasi serta akomodasi ialah dua contoh strategi organisasi serta adaptif yang diterapkan anak-anak untuk secara aktif menghasilkan informasi seiring perkembangan kognitif mereka (Piaget, dalam Santrock, 2007). Oleh karena itu, seharusnya ada media pendidikan yang berfungsi ganda sebagai pembawa informasi serta permainan asah otak. (Hidayah, 2019).

Selain aspek kognitif, aspek afektif seperti antusiasme belajar juga memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Contoh siswa memiliki kemampuan berpikir tinggi tetapi kurang aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa lain dengan kemampuan kognitif biasa justru mengindikasikan semangat belajar yang tinggi. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang interaktif serta menarik agar kemampuan kognitif serta antusiasme belajar siswa dapat berkembang secara seimbang (Sahgal, 2024).

Antusiasme belajar mencerminkan sikap serta respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat memengaruhi motivasi serta keterlibatan siswa (Hayati, 2025). Siswa yang mengindikasikan tingkat antusiasme tinggi umumnya lebih terlibat, memiliki dorongan belajar yang kuat, serta dapat meraih prestasi akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif perlu menggabungkan dengan seimbang elemen kognitif serta afektif (Fitriani, 2025).

Dalam pembelajaran, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS) mengintegrasikan IPA serta IPS untuk disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang biasanya berpikir secara konkret, sederhana, serta memiliki pandangan menyeluruh. Penggabungan ini bertujuan agar siswa mampu memahami lingkungan alam serta sosial secara terpadu. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah antara IPA serta IPS serta lebih menekankan hafalan konsep serta teori sehingga proses, sikap, serta penerapan pembelajaran kurang optimal. Pada jenjang sekolah dasar, IPAS diterapkan pada fase A kelas 1-2 yang masih terintegrasi dengan mata pelajaran lain, sedangkan pada fase B kelas 3-4 serta fase C kelas 5-6 disajikan sebagai mata pelajaran tersendiri (Andrean, 2022).

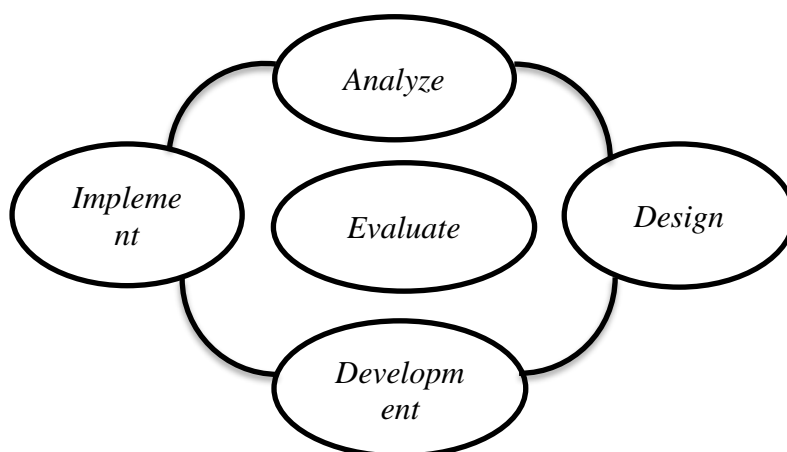
Data pengamatan di MI Nurussalam mengindikasikan bahwasanya proses belajar mengajar masih tergantung pada penggunaan buku ajar serta LKS sebagai sumber belajar utama, dengan pendekatan yang monoton serta kurang beragam. Perihal berikut menyebabkan partisipasi siswa menurun, sehingga siswa cenderung mengingat materi secara mekanis. Kapasitas berpikir serta minat belajar siswa mengalami penurunan. Berlandaskan penelitian sebelumnya, interaktif berbasis quiz memperlihatkan kemampuan mendorong atas peningkatan daya ingat serta minat belajar anak didik. Namun, penggunaannya masih terbatas, terutama dalam menciptakan integrasi yang harmonis antara aspek kognitif serta emosi siswa dalam belajar IPAS di sekolah dasar.

Perbedaan yang mencolok antara potensi media pembelajaran interaktif serta metode pembelajaran tradisional masih tetap ada. Menyikapi kebutuhan tersebut, riset berikut bertujuan guna mengembangkan serta mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif yang berbasis quiz menerapkan PowerPoint, dengan fokus pada peningkatan kemampuan berpikir siswa serta antusiasme siswa dalam pelajaran IPAS kelas III di MI Nurussalam. Riset berikut dirancang guna memberikan kontribusi terhadap perkembangan teknologi pendidikan yang sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

METODE PENELITIAN

Riset berikut menerapkan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&d). Yang bertujuan guna menghasilkan produk berupa *Interquizz* (interaktif berbasis quizz) serta menguji seberapa efektif produk tersebut. Desain penelitian yang diterapkan ialah model pengembangan ADDIE, yang ialah singkatan dari lima tahap, yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), serta *Evaluate* (evaluasi). Penggunaan model ADDIE didalam riset berikut dinilai tepat karena memungkinkan peneliti guna melaksanakan evaluasi

serta revisi produk pada setiap tahapannya, sehingga media yang dihasilkan lebih valid serta reliabel (Repalena dan Arni, 2024).



Gambar 1. (Dalimunthe, 2021)

Proses analyze atau analisis dilaksanakan dengan memperhatikan atribut kurikulum yang diterapkan di kelas III MI Nurussalam, melalui penelitian CP, TP, serta ATP, serta pengamatan langsung pembelajaran. Data mengindikasikan bahwasanya siswa menghadapi tantangan dalam mempelajari IPAS karena masih menerapkan metode klasik serta kurangnya sumber belajar yang menarik. Rendahnya kompetensi kognitif serta kurangnya antusiasme siswa disebabkan oleh kurangnya keaktifan didalam proses belajar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif serta inovatif guna mendorong atas peningkatan kualitas belajar.

Tahap design atau perancangan Interquizz diarahkan guna mendorong atas peningkatan kemampuan berpikir serta motivasi siswa dalam mata pelajaran IPAS melalui desain yang tepat. Uji coba ini dilaksanakan dengan media interaktif yang dikembangkan menerapkan quizz serta PPT interaktif. Konten medis termasuk gambar, audio, ringkasan, serta pertanyaan interaktif tentang hubungan simbiosis antar makhluk hidup. Media Interquizz memanfaatkan aplikasi Canva serta menggabungkan PPT interaktif didalam proses pembuatannya.

Development atau tahap pengembangan, di mana konsep awal diwujudkan dalam bentuk desain interaktif yang melibatkan kombinasi Canva serta PowerPoint. Tahap ini melibatkan pengujian serta validasi dari ahli materi serta ahli media. Selain itu, proses penyempurnaan dilaksanakan berlandaskan masukan serta rekomendasi dari validator guna mendorong atas peningkatan mutu bahan ajar.

Tahap implement atau implementasi dilaksanakan dengan menerapkan media Interquizz kepada siswa kelas III MI Nurussalam guna mengevaluasi kemampuan serta kenyamanan media didalam proses belajar. Selama proses, observasi langsung dilaksanakan guna memantau partisipasi siswa serta mengukur kemampuan berpikir serta tingkat minat mereka dalam mata pelajaran terkait.

Evaluate atau tahap evaluasi dilaksanakan guna mengevaluasi semua tahapan pembangunan media secara menyeluruh, dengan mempertimbangkan validitas, praktisitas, serta efektivitasnya. Evaluasi ini dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahap guna meyakinkan bahwasanya produk akhir sesuai dengan sasaran penelitian.

Siswa kelas III MI Nurussalam Leran kulon Palang dijadikan subjek didalam riset berikut. Totalnya ialah 23 orang peserta, terdiri dari 13 siswa laki-laki serta 10 siswa perempuan. Hasil evaluasi awal mengindikasi bahwasanya kurangnya kemampuan berpikir serta motivasi siswa memerlukan perhatian lebih lanjut. Riset berikut dipusatkan di sebuah Madrasah Ibtidaiyah bernama MI Nurussalam Leran kulon yang terletak di Leran kulon, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Keputusan lokasi pembelajaran ini dipilih karena adanya kekurangan kompetensi siswa dalam memahami materi IPAS, terutama simbiosis antar makhluk hidup.

Tahapan instrumen yang diterapkan didalam riset berikut meliputi dua jenis instrument yakni instrument penilaian serta instrument observasi. Instrument penilaian meliputi validasi yang melibatkan ahli materi serta media guna menilai kualitas media pembelajaran.

Tabel 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Aspek Edukatif	Media berisi materi yang sesuai dengan CP serta TP
		Penggunaan kata yang sesuai materi
		Media memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi
		Materi mendukung pembelajaran aktif
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak
		Kemutahiran serta kebenaran konsep

Tabel 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilain	Indikator
1	Aspek Tampilan	Kesesuaian warna pada background dengan warna tulisan
		Ketepatan pemilihan jenis font
		Kemenarikan penggunaan gambar
		Ketepatan ukuran gambar
		Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran
2	Aspek penggunaan dan Penyajian	Petunjuk penggunaan di sajikan secara jelas
		Media dapat diterapkan dalam jangka waktu yang lama

Media dapat menarik motivasi guna mencoba tugas baru
Kata di sajikan secara jelas
Media mudah dibawa kemana saja

Sementara itu, instrument observasi berupa lembar observasi yang diterapkan guna memahami keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 3 Kisi-kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Kegiatan	Aspek Penelitian
1.	Pendahuluan	Pembukaan
		Apersepsi pembelajaran
		Tujuan pembelajaran
		Pengenalan Interquizz
2.	Inti	Penyampaian materi
		Kegiatan mengamati lewat media
		Kegiatan mengumpulkan informasi dari media
		Tanya jawab
		Permainan Interquizz
3.	Penutup	Menyimpulkan pembelajaran
		Penutup dan do'a

Hasil analisis kemudian dikonsolidasikan dari berbagai aspek, yakni dari angket respon siswa dan angket respon guru dari kegiatan observasi.

Tabel 4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Ketertarikan anak	Siswa berpendapat bahwasanya Interquizz ini sangat menarik
		Desain ppt dan game quizz dalam Interquizz ini membuat siswa tertarik untuk belajar
2.	Kemudahan media untuk dipahami	Siswa lebih suka belajar dengan interquizz ini dari pada hanya mendengarkan penjelasan Guru
		Pemahaman siswa terkait materi meningkat sesudah bermain Interquizz
3.	Penggunaan media dalam pembelajaran	Siswa dapat memainkan Interquizz dengan mudah

Tabel 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan Penyajian	Urutan penyajian
		Kemudahan saat melaksanakan permainan

2.	Media efektif.	Penampilan media Interquizz menarik perhatian peserta didik
		Kejelasan gambar dan tulisan
		Media Interquizz yang diterapkan tidak mudah rusak
3.	Kelayakan isi	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kemudahan memahami tujuan pembelajaran
4.	Media efektif.	Kemudahan memahami perintah
5.	Materi	Kemudahan memahami materi

Riset berikut menerapkan analisis data yang sistematis serta objektif. Derajat kelayakan media dipahami dengan menerapkan rumus persentase guna mengecek kevalidan serta kepraktisan informasi. Persentase dihitung dengan mengalikan skor yang didapat dengan 100, kemudian dibandingkan dengan skor maksimal. Temuan persentase kemudian dibagi ke dalam empat kriteria kepercayaan, yakni sangat kredibel, kredibel, cukup kredibel, serta kurang kredibel.

Sementara itu, guna menilai efektivitas media dalam mendorong atas peningkatan kemampuan kognitif serta antusiasme siswa, diterapkan metode uji N-Gain. Uji ini bertujuan guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum serta sesudah penggunaan media. Nilai N-Gain didapat dari selisih antara skor posttest serta pretest, yang kemudian dibandingkan dengan nilai maksimum. Hasil perhitungan N-Gain dikelompokkan ke dalam tiga kategori: tinggi, sedang, serta rendah. Dengan demikian, analisis ini dapat memberikan informasi mengenai seberapa efektif media interaktif berbasis kuis dalam mendorong atas peningkatan kemampuan kognitif serta minat siswa dalam pembelajaran IPAS (Setiawan dan Atmojo, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Kevalidan Media

Berdasarkan hasil validasi awal menunjukkan bahwa media memperoleh skor 12 dengan persentase 50%, sehingga termasuk dalam kategori kurang relevan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator, skor meningkat menjadi 21 dengan persentase 87,5% yang berada pada kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas materi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Materi	21	87,5%	Valid

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Media	100%	Sangat valid

Hasil dari proses validasi media mengindikasikan bahwasanya media mencapai persentase 100%, dengan kategori sangat valid.

B. Kepraktisan Media

Hasil observasi menunjukkan bahwa media interquizz memperoleh persentase kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Penilaian kepraktisan media didasarkan pada keterlaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta tanggapan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
Keterlaksanaan pembelajaran	11	100%	Sangat praktis

Tabel 9 Hasil Respon Siswa dan Guru

Responden	Skor	Presentase	Kriteria
Siswa	25	100%	Sangat baik
Guru	34	94%	Sangat baik

Hasil respon siswa mencapai tingkat yang sangat tinggi, yakni 100%, dengan dinamika kelompok yang sangat efektif. Sementara itu, respon guru juga mencapai persentase yang tinggi, yakni 94%, dan kualitasnya sangat baik.

C. Efektifitas Media

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa sebesar 39,43 dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 70, yang mengindikasikan kemampuan awal siswa masih relatif rendah. Setelah pembelajaran menggunakan media Interquizz, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 84,65 dengan rentang nilai 75–100. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tabel 10 Hasil pretes dan posttes.

N	Pretest	Posttest	N gain	Kategori
23	39,43	84,65	0,7	Sedang

Analisis perhitungan N-Gain mengindikasikan skor 0,7 kategori sedang, mengindikasikan bahwasanya media efektif dalam mendorong peningkatan kemampuan kognitif dan antusiasme siswa.

Penelitian mengindikasikan bahwasanya media tidak hanya memperkuat hasil belajar, melainkan juga mendapat kepuasan yang tinggi dari pengguna.

Pembahasan

A. Kevalidan Media

Kajian yang dilaksanakan mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran Interquizz, yang interaktif berbasis quizz, sudah mengalami perbaikan yang signifikan dalam kevalidannya sesudah melalui proses revisi serta penyempurnaan. Para ahli materi serta media memeriksa validitas konten sebelum diterapkan didalam proses pembelajaran dengan tujuan memahami kualitas media yang akan diterapkan. Pengujian akhir ini ialah langkah penting didalam proses penelitian pembelajaran, bertujuan guna meyakinkan bahwasanya materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, profil siswa, serta konten yang diajarkan (Marisa, 2023).

Dalam pengujian awal, hasil media baru saja mengindikasikan tingkat kevalidan senilai 50%, meskipun masih memiliki beberapa kelemahan kredibilitas. Analisis mengindikasikan bahwasanya media memiliki beberapa keterbatasan dalam hal kandungan materi, tampilan, penyajian, dan pemilihan bahasa. Validator menyampaikan bahwasanya penjelasan mengenai simbiosis antar makhluk hidup perlu lebih jelas dan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa kelas III MI.

Desain awal media tampak kurang menarik dari segi visual karena penggunaan warna dan gambar tidak sesuai dengan preferensi anak usia sekolah dasar. Tampilan huruf di layar laptop kurang jelas karena abjad yang diterapkan terlalu rendah. Keterpaduan animasi dan gambar dalam media masih terasa kurang sempurna sehingga pengalaman belajar yang menyenangkan belum dapat dicapai. Banyak kalimat yang terlalu panjang di dalam pelajaran, menyulitkan siswa menemukan artinya, sehingga perlu dibuat lebih singkat dan sederhana guna memudahkan paham.

Hasil evaluasi awal mengindikasikan bahwasanya platform yang dibuat masih memerlukan perbaikan sebelum dapat diterapkan didalam proses belajar. Wajar bagi suatu lanskap studi pembangunan menampakkan kekurangan produk awal, yang seharusnya menjadi landasan revisi berlandaskan masukan dari validator. Dengan masukan yang berharga dari para ahli, peneliti mendapat gambaran jelas tentang kekurangan media, sehingga proses perbaikan dapat dilaksanakan dengan efektif.

Peneliti mengikuti saran validator dan melaksanakan perubahan pada media Interquizz. Perubahan revisi yang dilaksanakan berfokus pada pengembangan materi tentang simbiosis antara makhluk hidup yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, perbaikan juga dilaksanakan pada penataan gambar, penggunaan warna yang lebih menarik, dan penulisan bahasa yang lebih sederhana serta mudah dipahami siswa sekolah dasar. Ditambahkan fitur audio, animasi, dan konten interaktif kuis dalam pembelajaran guna mendorong atas peningkatan keseruan siswa.

Sesudah proses revisi dilaksanakan, hasil validasi mengindikasikan peningkatan signifikan, terlihat dari skor total 21 dan persentase rata-rata 87,5% yang termasuk dalam tingkat kredibel. Perihal berikut mengindikasikan bahwasanya konten sudah

memenuhi standar kualitas dari segi materi dan siap diterapkan didalam proses belajar.

Sesudah revisi dilaksanakan, hasil validasi mengindikasikan peningkatan yang signifikan dengan tingkat kebenaran 87,5% dengan kategori valid. Hasil evaluasi mengindikasikan bahwasanya media tersebut sudah mencapai standar kinerja yang diharapkan dari aspek materi dan tampilan. Kurikulum Merdeka yang dikembangkan sudah memenuhi capaian pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran tentang simbiosis antar makhluk hidup menjadi lebih jelas bagi siswa melalui contoh-contoh konkret. Penggunaan gambar berwarna, animasi interaktif, kuis, dan elemen visual lainnya dapat mendorong peningkatan keaktifan siswa didalam proses belajar. (Huda, 2024)

B. Kepraktisan Media

Penelitian mengindikasikan bahwasanya Interquizz memiliki tingkat keterlaksanaan yang sangat tinggi dengan hasil penguasaan 100%. Hasil penelitian mengindikasikan bahwasanya guru dan siswa dapat dengan spontan menerapkan media sebagai alat pembelajaran tanpa menghadapi hambatan apa pun. Level kepraktisan sebuah media didasarkan pada hasil observasi guru pada siswa sesudah menerapkan media Interquizz dalam pembelajaran IPAS materi simbiosis antar makhluk hidup.

Kemudahan guru dalam menerapkan media berdampak positif pada proses belajar mengajar. Guru menampilkan materi dengan lancar dan mengelola permainan interaktif dengan mudah. Media sederhana namun menarik memudahkan guru memahami proses penggunaannya. Petunjuk penggunaan pada media memungkinkan guru mengoperasikan media dengan cara yang lebih sistematis dan efisien.

Siswa menilai media Interquizz sangat mudah diterapkan karena tampilannya menarik dan sederhana. Siswa melibatkan diri dengan penuh semangat dalam permainan kuis, mengerti dengan jelas ketentuan permainan tersebut. Visualisasi, palet warna, efek animasi, dan elemen audio memotivasi siswa guna memperdalam materi yang disajikan. Siswa menjadi lebih termotivasi karena tidak hanya menikmati cerita, namun pula terlibat secara aktif dalam diskusi dan kompetisi kuis yang menarik.

Interaksi yang lebih erat antara guru dan siswa semakin mencirikan kepraktisan media didalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan aplikasi Interquizz, siswa mengindikasikan perilaku lebih dinamis dalam berinteraksi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban, serta berbagi ide dengan teman-temannya. Penggunaan media dalam pembelajaran mengindikasikan dampak positif dalam suasana belajar agar menyenangkan dan interaktif, dibandingkan menggunakan metode ceramah.

Dari segi kemudahan, Interquizz memperoleh skor sempurna 100% dari pengguna yang sangat mengutamakan keefektifan. Media pembelajaran efektif diterapkan oleh guru dan siswa didalam proses belajar mengajar. Menerapkan media dapat mendorong peningkatan kualitas belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Siswa mengindikasikan keantusiasan yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menerapkan media interaktif seperti kuis dan permainan

online. Guru juga lebih efektif dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan yang lebih spesifik dan efisien dalam penggunaan sumber daya (Andriyani, 2024).

Media Interquizz tidak hanya mendorong atas peningkatan kemampuan berpikir siswa, namun pula mendorong atas peningkatan gairah belajar mereka. Kuis yang menawarkan tantangan dan kompetisi membuat siswa merasa lebih termotivasi guna mencapai skor maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi faktor penting dalam membuat siswa merasa nyaman dan tidak mengalami stres. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Jong, 2024).

C. Efektifitas Media

Dari hasil analisis pretest, skor rata-rata mencapai 39,43, dengan rentang skor paling rendah 20 dan paling tinggi 70. Angka tersebut mengindikasikan bahwasanya kemampuan berpikir siswa pada awalnya masih sangat terbatas. Setelah melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan Interquizz, hasil posttest mengindikasikan peningkatan signifikan dengan rata-rata skor 84,65, angka terendah 75, dan skor tertinggi mencapai 100.

Analisis perhitungan N-Gain mengindikasikan skor 0,7, kategori sedang, mengindikasikan bahwasanya media efektif dalam mendorong atas peningkatan kemampuan kognitif dan antusiasme siswa.

Sebelumnya, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep simbiosis antar makhluk hidup. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam membedakan antara simbiosis mutualisme, komensalisme, parasitisme, dan amensalisme yang berbeda-beda. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang fokus karena kurangnya stimulasi. Hal tersebut menyebabkan penurunan hasil belajar siswa.

Namun, sesudah penggunaan media Interquizz, siswa mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan antusiasme selama proses pembelajaran. Elemen visual seperti gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif memungkinkan siswa guna memahami materi dengan cara yang lebih konkret. Permainan yang terdapat dalam media tersebut juga membantu siswa dalam mengingat informasi yang sudah dipelajari. Siswa tidak hanya mendapat pengetahuan dari penjelasan guru, namun pula melalui pengalaman langsung saat menjawab pertanyaan kuis dan berdiskusi dengan teman-teman mereka. Media Interquizz berperan tidak hanya dalam mendorong atas peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, namun pula dalam memperkuat motivasi belajar mereka. Kuis yang menawarkan tantangan dan kompetisi membuat siswa merasa lebih termotivasi guna mencapai skor maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi faktor penting dalam membuat siswa merasa nyaman dan tidak mengalami stres. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Keefektifan media ini tercermin dalam meningkatnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa mengindikasikan semangat yang lebih tinggi, fokus pada materi yang disampaikan, aktif dalam bertanya, dan mengindikasikan rasa ingin tahu

yang mendalam terhadap topik yang dipelajari. Perihal berikut sejalan dengan teori antusiasme belajar yang dijelaskan oleh Chaplin dan Sardiman, di mana antusiasme muncul ketika siswa merasa tertarik, terlibat secara aktif, dan menikmati proses pembelajaran.

Hasil riset berikut diperkuat oleh studi yang dilaksanakan oleh (Talita, 2025) yang menemukan bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis dapat mendorong atas peningkatan hasil belajar serta antusiasme siswa. Media pembelajaran interaktif dianggap lebih efektif daripada metode konvensional, karena mampu melibatkan siswa secara aktif didalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Pada dasarnya, analisis dan penilaian terhadap implementasi media pembelajaran Interquizz dalam mata pelajaran IPAS kelas III MI Nurussalam Leran Kulon Palang Tuban pada tahun ajaran 2025/2026 mengindikasikan bahwasanya media tersebut sudah efektif mengindikasikan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, media ini sangat layak diterapkan didalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilaksanakan mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran Interquizz, sudah mengalami perbaikan yang signifikan dalam kevalidannya sesudah melalui proses revisi dan penyempurnaan. Para ahli materi dan media memeriksa validitas konten sebelum diterapkan didalam proses pembelajaran dengan tujuan memahami kualitas media yang akan diterapkan. Pengujian akhir ini ialah langkah penting didalam proses penelitian pembelajaran, bertujuan guna meyakinkan bahwasanya materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, profil peserta didik, dan konten yang diajarkan.

Dari segi kemudahan, Interquizz memperoleh skor sempurna 100% dari pengguna yang sangat mengutamakan praktis. Media pembelajaran praktis diterapkan oleh guru dan siswa didalam proses belajar mengajar. Menerapkan media dapat mendorong atas peningkatan kualitas belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Siswa mengindikasikan keantusiasan yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menerapkan media interaktif seperti kuis dan permainan online. Guru juga lebih efektif dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan yang lebih spesifik dan efisien dalam penggunaan sumber daya.

Penelitian mengindikasikan bahwasanya menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis quizz dapat mendorong atas peningkatan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis, menarik, dan fokus pada kebutuhan siswa. Dengan pengalaman belajar berbasis interaktif dari Media Interquizz, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan mengindikasikan antusiasme yang lebih kuat. Media Interquizz dapat menjadi pilihan yang efektif dalam mendorong atas peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa serta mendorong atas peningkatan antusiasme belajarnya secara seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrean, D. 2022. Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak, 1841–1854.
- Andriyani, Y. 2024. Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, 09.
- Dalimunthe, A. 2021. Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie, 8(1), 17–22.
- Fitriani, E. S. 2025. Al-Thifl Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Al-Thifl, 5(1), 54–73.
- Hayati, N. 2025. Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar, 1, 64–73. <https://doi.org/10.37905/Dej.V5i1.2788>
- Hidayah, S. 2019. Dalam Mengenal Benda-Benda Di Lingkungan. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(April), 134–154.
- Huda, A. 2024. Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Ahsanul, 09, 689–706.
- Jong, A. 2024. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 12(1).
- Marisa, A. 2023. Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Ispring 11, 17(2), 45–55.
- Repalena, A., Dan Arni. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga Di Sekolah Dasar. *Alacrity : Journal Of Education*, 4(3), 399–406. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V4i3.481>
- Revalina Hidayat. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Ppt Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V3i2.3846>
- Sahgal, A. 2024. Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Ipa Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Saleh, M. S. 2023. Media Pembelajaran.
- Setiawan, V. P., Dan Atmojo, S. E. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas Iii Sd Muhammadiyah Banyuraden, 1(3). <https://doi.org/10.62387/Elementarypedagogia.V1i3.39>
- Syavira, N. (N.D.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd, 5(1), 84–93.
- Talita, N. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Jati 02 Binangun, 9(1), 14–20.