

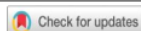
Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI

*Juhaeni¹, Nayli Okta Dwi Pratiwi², Rara Luthfiyah³, Safaruddin⁴

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

⁴ Universitas Islam Ahmad Dahlan² Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia

*email: juhaeni@uinsby.ac.id (Correspondensi Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 21 Desember 2022

Revisi Akhir: 07 Januari 2023

Disetujui: 30 Januari 2023

Terbit: 28 Februari 2023

Kata Kunci:

Media pembelajaran;

E - Learning;

Media Pembelajaran Quizizz.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika kelas 5. Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, hal itu tentu berpengaruh di semua bidang tak terkecuali dunia pendidikan. Oleh karena Untuk melihat keefektifan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil analisis siswa saat mengerjakan soal di quizizz. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dengan kategori sangat baik dan ahli media dengan kategori sangat baik. Dilihat dari hasil percobaan, menunjukan bahwa aplikasi quizizz ini sangat baik dan interaktif digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Khususnya mata pelajaran matematika yang dianggap sulit. Dengan adanya aplikasi ini dapat merubah perspektif siswa tentang mata pelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Teknologi mengalami perkembangan di berbagai bidang, tak terkecuali dunia pendidikan. Oleh karena itu, agar tidak gagal berteknologi diperlukan pengembangan dalam proses belajar mengajar. Karena pembelajaran menjadi sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan Ainiyah & Roisatul, (2022) proses pembelajaran didesain oleh guru pada dasarnya untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Harapannya jika siswa mudah memahami pelajar sehingga dapat meraih prestasi dan unggul di setiap pembelajaran yang dipelajari. Tetapi disini seorang pendidik memiliki peran penting dalam mewujudkan pembelajaran yang mudah, sehingga diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di setiap mapel. Salah satu mapel yang harus diperhatikan adalah matematika.

Mata pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang ada dalam sebuah kurikulum di setiap sekolah. Pelajaran matematika perlu diajarkan karena melatih keterampilan siswa, seperti membantu dalam pemecahan masalah, mampu bersikap dan berpikir kritis, dan menciptakan kreativitas peserta didik, karena tanpa belajar matematika, dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran lain akan sulit terselesaikan di kehidupan sehari-hari. Namun sekarang ini ilmu matematika dianggap oleh sebagian peserta didik mata pelajaran yang sulit, karena tidak ada modifikasi media menarik yang digunakan untuk merubah mindset peserta didik tentang ilmu matematika Agustina & Rusmana, (2019)

Salah satu faktor di era sekarang yang harus diperhatikan yaitu meningkatkan kualitas peserta didik dengan penerapan teknologi dalam media pembelajaran Muhson, (2010) Tetapi saat menggunakan teknologi juga perlu pemilihan yang tepat dan sesuai untuk mendorong keaktifan peserta didik di kelas. Dengan demikian, salah satu cara yang diterapkan untuk

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.ipts.ac.id

Internet Source

12%

2

www.journal.iel-education.org

Internet Source

1%

3

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

4

ejournal.unibabwi.ac.id

Internet Source

1%

5

Andi Rustandi, Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda", JURNAL FASILKOM, 2021

Publication

1%

6

jurnal.untad.ac.id

Internet Source

1%

7

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

1%

8

Vera Yuli Erviana. "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang "Keberagaman

1%