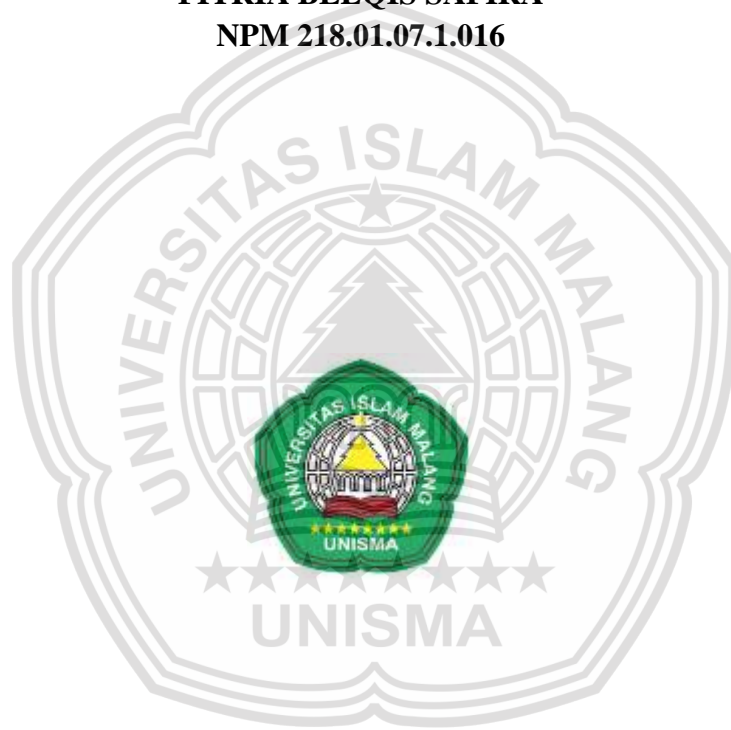


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VARIASI KUIS INTERAKTIF
DENGAN *ARTIKULATE STORYLINE* PADA MATERI FABEL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII di SMP NEGERI 02 TALUN**

SKRIPSI

**OLEH
FITRIA BELQIS SAFIRA
NPM 218.01.07.1.016**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JULI 2022**



Nama : Fitria Belqis Safira
NPM : 21801071016
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan *Artikulate Storyline* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun

ABSTRAK

Fitria Belqis Safira. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I : Dr. Hj. Dyah Werdiningsih. M.Pd; Pembimbing II : Dr. Moh. Badrih. M.Pd

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif, Minat Belajar, Materi Fabel*

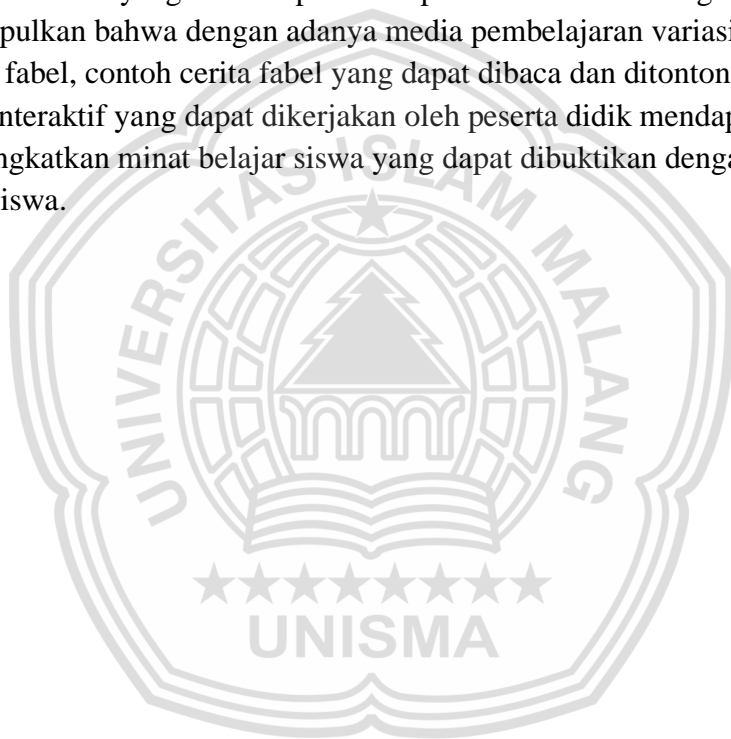
Pada era globalisasi pada saat ini tentunya perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam berbagai sector Pendidikan, salahsatunya dalam sector dunia Pendidikan dimana dunia Pendidikan pada saat ini telah banyak menggunakan kemajuan teknologi sebagai salah satu inovasi dalam membantu proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam dunia Pendidikan adalah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian informasi pembelajaran sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Peran media pembelajaran adalah hal yang sangat penting agar proses pembelajaran dapat bervariasi dan tidak monoton sehingga memberikan sebuah pengalaman baru dalam pembelajaran oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif dengan *articulate storyline* dan merumuskan tiga rumusan masalah yaitu Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajara kuis interaktif dengan *artikulate storyline* pada materi fabel terhadap minat belajar siswa kelas VII SMPN 02 Talun, bagaimana proses pengembangan media pembelajara kuis interaktif dengan *artikulate storyline* pada materi fabel terhadap minat belajar siswa kelas VII SMPN 02 Talun, bagaimana hasil uji kelayakan media pengembangan media pembelajara kuis interaktif dengan *artikulate storyline* pada materi fabel terhadap minat belajar siswa kelas VII SMPN 02 Talun. Sehingga

mempunyai tujuan mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran, mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran variasi kuis interaktif, dan mendeskripsikan hasil uji kelayakan media pembelajaran variasi kuis interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dalam pendekatan kualitatif peneliti akan mendeskripsikan segala hasil penelitian dan masukan dari para ahli media, ahli praktisi hingga respon dari peserta didik. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung presentase hasil dari validasi produk media pembelajaran variasi kuis interaktif, validasi ahli praktisi, dan angket kebutuhan hingga angket ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran variasi kuis interaktif.

Berdasarkan data yang diambil pada saat penelitian di SMP Negeri 02 Talun pada kelas VII-G menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran variasi kuis interaktif ini yang memuat materi fabel, contoh cerita fabel yang dapat dibaca dan ditonton, hingga berbagai macam variasi kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh peserta didik mendapatkan respon yang baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan presentase hasil angket ketertarikan siswa.



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang : (1) latar belakang penelitian; (2) rumusan masalah; (3) tujuan pengembangan; (4) manfaat pengembangan; (5) asumsi penelitian (6) spesifikasi produk yang digunakan; (7) dan definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era globalisasi seperti saat ini memberikan dampak yang besar di berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu bentuk nyata dari dampak yang ditimbulkan adalah dalam dunia pendidikan, dimana pada saat ini perkembangan teknologi membuat perkembangan ilmu Pendidikan menjadi luas dan tak terbatas. Perkembangan teknologi dijadikan sebagai salah satu cara utama seorang pendidik penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik, dengan demikian pemanfaatan teknologi diharapkan sebagai sarana utama dan inovasi pendidikan sehingga dapat digunakan untuk merancang sebusah media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga juga relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Sistem pendidikan yang relevan dengan peserta didik akan membuat minat belajar peserta didik menjadi tinggi, Minat belajar adalah sebuah keinginan melakukan Tindakan belajar untuk mendalami dan menambah pengetahuan dengan tanpa adanya paksaan dari orang lain. Hal ini diperkuat dari pernyataan (Nurul Fitri Yanti & Sumisnto, 2021:608-614) bahwa minat belajar merupakan faktor pendukung siswa dalam belajar hingga memperoleh prestasi manakala

siswa berniat pada sesuatu yang dipelajari, minat belajar juga dikatakan sebagai faktor psikologis yang berperan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan. Cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan minat belajar peserta didik yaitu dengan cara mengkolaborasikan minat keseharian peserta didik dengan materi pembelajaran. Pada saat ini siswa lebih cenderung tertarik dengan keseharian penggunaan teknologi seperti penggunaan gawai sehingga penanaman minat siswa dapat diselaraskan dengan hal tersebut dengan membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijalankan di gawai ataupun laptop sebagai pendukung minat belajar di era Pendidikan saat ini.

Dunia Pendidikan pada saat ini sedang mejalankan pemulihan pasca pandemi covid-19 yang telah membuat sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Selama 2 tahun lamanya dunia Pendidikan menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan berbagai inovasi yang selalu diupayakan agar sistem Pendidikan tetap berjalan dengan baik hingga saat ini. sistem pembelajaran jarak jauh atau sering disebut sekolah daring (dalam jaringan) memanfaatkan teknologi dan sangat bergantung pada jaringan internet yang baik sehingga system pembelajaran ini dinyatakan kurang efektif. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan (Hilma Rusyada & Muhammad Nasir, 2022: 1714-1723) bahwa memasuki tahun ajaran baru 2021/2022 kementerian Pendidikan telah memberikan lampu hijau untuk melakukan pemnbelajaran tatap muka terbatas sehingga dunia Pendidikan paca pandemi ini diharapkan sebagai awal pemulihan aktivitas Pendidikan seperti semula. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode yang dapat diterapkan untuk

pembelajaran, seperti metode hybrid Learning yang dilaksanakan dengan 50% pembelajaran tatap muka dan 50% pembelajaran daring. *Hybrid Learning* merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Mucshini dan Siswandari, 2020:6). Sehingga untuk melengkapi metode pembelajaran ini harus diperkuat dengan tambahan media pembelajaran yang mendukung minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang dapat di jadikan pendamping pembelajaran tatap muka terbatas khususnya pada saat pembelajaran daring adalah dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dilengkapi dengan teks, gambar, audio, audio visul dan kuis semua tergabung menjadi satu dalam media pembelajaran sehingga diharapkan dapat membuat siswa tidak bosan saat mendapat jawal pembelajaran daring dirumah masing-masing atau dengan kata lain sebagai peningkat belajar siswa. Hingga saat ini sangat beragam media digital yang digunakan dalam membatu proses pembelajaran seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Doc*, dan berbagai layanan kuis seperti *Kahoot*, *Quiziz* dll. Namun dari beberpa media pembelajaran diatas masih terdapat media pembelajaran yang jarang digunakan yaitu menggunakan perangkat lunak *Artikulate Storyline* yang merupakan salah satu muktimedia authoring tools yang dapat digunakan sebagai pembuat aplikasi multimedia interaktif.

Artikulate Storyline merupakan media yang memiliki fungsi hampir sama dengan *Microsoft Power Point* sehingga guru pemulapun akan mudah untuk mempelajarinya. Perangkat lunak *Artikulate Storyline* juga dilengkapi dengan konten berupa teks, gambar, video, audio, garfik, animasi bahkan berbagai macam

variasi kuis juga tersedia dalam perangkat lunak ini. Hasil publikasi perangkat lunak *Artikulate Storyline* dapat dijalankan melalui Web browser (berupa file HTML5), Dekstop (berupa file exe) dan dapat dijalankan melalui gawai dengan mengonversi luaran AS menjadi Aplikasi sehingga sangat mudah untuk diakses guru ataupun siswa.

Dengan adanya penelitian pengembangan ini akan membantu guru dan siswa dalam menunjang sistem pembelajaran *Hybrid Learning* yang terfokuskan pada pembelajaran daring, dan terlebih dalam memahami materi materi fabel hingga mengevaluasi pembelajaran materi fabel sehingga dalam media pengembangan ini juga dilengkapi dengan variasi kuis interaktif yang diharapkan dapat mengurangi rasa bosan atau kurangnya minat siswa dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi seperti ini adalah dengan menggunakan kemajuan teknologi yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja.

Peneliti memilih materi pembelajaran yang digunakan adalah materi fabel yang dianggap sebagai salah satu materi yang sering membuat siswa bosan sehingga tidak banyak siswa yang mengevaluasi diri dengan mengerjakan Latihan soal-soal. Dengan adanya media kuis interaktif ini lebih tampak nyata dan menarik dibandingkan dengan hanya membaca dan mengerjakan soal dengan media teks saja. Selain itu media kuis interaktif juga mudah di akses melalui gawai atau laptop dengan mengakses link ataupun mendownload sebagai aplikasi.

Permasalahan yang telah peneliti temukan : (1) masih kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan pada sistem pembelajaran *Hybrid Learning*,

(2) kurangnya semangat belajar siswa dalam mempelajari mengevaluasi materi materi fabel karena dianggap membosankan sehingga membuat jenuh dalam belajar, (3) kurangnya pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif dan relevan, (4) pembelajaran luring maupun daring sering dilaksanakan secara monoton, siswa hanya disajikan materi fabel. Dengan mempertimbangkan sistem pendidikan yang relevan dengan pembelajaran daring peneliti berusaha untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran inovatif dan bervariasi dalam pembelajaran materi fabel. Sehingga dampak positif dari kemajuan teknologi dapat dirasakan secara langsung karena timbulnya media-media pembelajaran yang berbasis informatika yang selaras dengan kondisi pembelajaran luring maupun daring pasca pandemi covid-19.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti akan mencoba mengembangkan pembelajaran materi fabel kelas VII SMP yang dikemas sebagai media kuis interaktif dengan berbagai macam bentuk penjabaran materi dan berbagai macam variasi kuis yang dapat dikerjakan langsung dalam media soal interaktif tersebut. Adapun judul penelitian pengembangan ini adalah

Pengembangan Media Pembelajaran kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan secara umum pada penelitian ini adalah diperlukannya sebuah pengembangan media pembelajaran soal interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa

dalam proses pembelajaran daring maupun luring. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan menjadi beberapa bagian berikut ini,

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun.?
- 2) Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun?
- 3) Bagaimana hasil uji kelayakan media Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun?

1.3 Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan Media Pembelajaran kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun
- 2) Mendeskripsikan proses Pengembangan Media Pembelajaran kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun.
- 3) Mendeskripsikan hasil uji kelayakan Media Pembelajaran Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi fabel Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 02 Talun.

1.4 Manfaat pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan teori mengenai pengembangan media pembelajaran materi fabel yang menyajikan pembaruan berupa media pembelajaran soal interaktif yang ditujukan untuk pendamping materi pembelajaran materi fabel SMP kelas VII sesuai dengan KI/KD dan materi yang ada dalam kurikulum. Pengembangan media pembelajaran ini juga ditujukan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut :

a) Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan guru guna meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan media pembelajaran baru bagi guru agar proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat tidak aktif, kreatif, interaktif, tidak monoton, menyenangkan dan lebih menarik minat belajar siswa. .

c) Bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran soal interaktif yang berisikan teks, audio, audio visual hingga berbagai macam soal interaktif ini sehingga sehingga siswa tidak merasa bosan dengan jenis soal pilihan ganda, isian dan uraian saja

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut,

- 1) Media pembelajaran kuis interaktif akan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi bahasa indonesia khususnya pada materi materi fabel.
- 2) Media pembelajaran kuis interaktif akan menarik siswa dalam belajar dan memperdalam materi pembelajaran karena di desain dengan menarik yang dilengkapi dengan teks, gambar, audio, audio visual dan berbagai jenis soal.

1.6 Spesifikasi produk yang digunakan

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah terbentuknya media pembelajaran berbasis aplikasi berisikan teks, gambar, audio, audio visual hingga berbagai macam kuis interaktif yang dapat diakses melalui gawai atau laptop untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan karakteristik produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Pengembangan media pembelajaran soal interaktif dikembangkan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi materi fabel bahasa indonesia SMP
- 2) Media pembelajaran kuis interaktif akan menyajikan teks, gambar, audio, audio visual hingga berbagai macam kuis interaktif
- 3) Media pembelajaran kuis interaktif akan disajikan materi fabel (pengertian, ciri-ciri, unsur, struktur dan ciri kebahasaan)
- 4) Media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan berisikan materi yang dikemas dengan teks, gambar, audio dan audio visual
- 5) Media pembelajaran soal interaktif akan menyajikan berbagai macam soal interaktif, yaitu :
 - Kuis *True and False* atau benar dan salah.
 - Kuis *Multiple Choise* atau pilihan ganda.
 - Kuis *Multiple Respons* atau dapat memilih lebih dari satu jawaban.
 - Kuis *Word Bank* atau menyeret jawaban yang benar.
 - Kuis *Matching Drag and Drop* atau menjodohkan.
 - Kuis *Matching Drag and Down* atau memilih pilihan kebawah.
 - Kuis *Sequence Drag and Drop* atau mengurutkan langkah-langkah dengan benar.
- 6) Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif disajikan dalam bentuk elektronik yang bisa diakses di gawai dan di laptop siswa SMP.

1.7 Definisi istilah

1. Pengembangan Media

Merupakan kegiatan menciptakan sesuatu berupa bahan dan alat melalui serangkaian tahapan sehingga dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi dalam pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sesuatu perangkat yang digunakan dengan tujuan dan isi pengajaran yang dimaksud untuk mempertinggi dan mempermudah mutu pengajar dan belajar secara aktif dan mandiri-terbimbing dengan pesan pembelajaran dikemas secara padu, yang berupa teks, yang dipadukan dengan gambar, audio, audio visual dan soal interaktif sehingga mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran.

3. *Artikulate Storyline*

Artikulate storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memiliki beberapa kelebihan dalam fitur sehingga menghasilkan presentasi yang kreatif dan komprehensif dengan fungsi dasar yang hampir mirip dengan *Microsoft Power Point* sehingga memudahkan dalam proses pembuatannya.

4. Materi Fabel

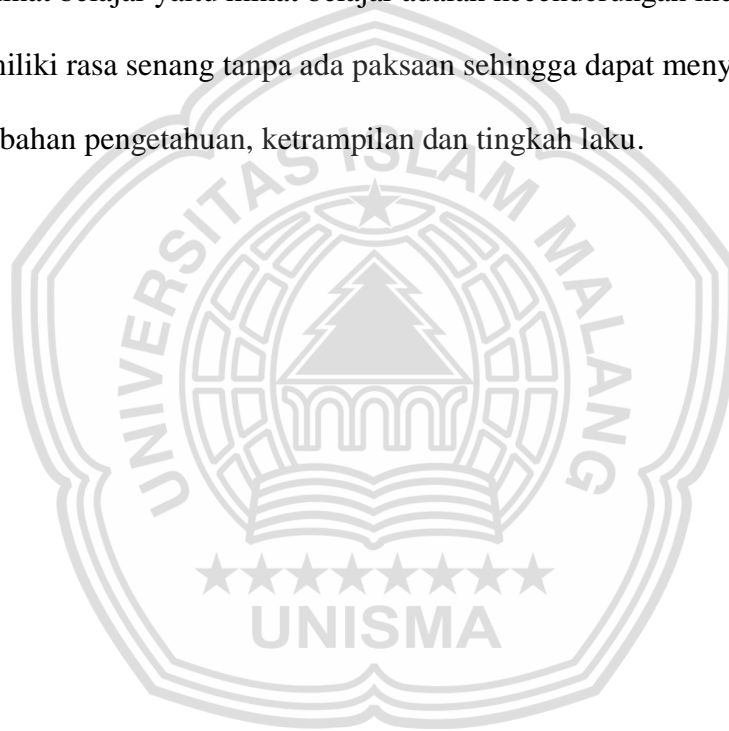
Fabel merupakan cerita fiksi dengan tokoh utama dari cerita tersebut adalah binatang yang memiliki sifat dan karakter seperti manusia. Materi fabel ini merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMP kelas VII.

5. Kuis Interaktif

Kuis interaktif yaitu suatu rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk mengukur kemampuan memahami materi, dengan berbagai jenis soal.

6. Minat belajar

Minat belajar yaitu minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.



BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai (1) kajian produk, (2) kelebihan dan kelemahan produk, (3) desiminasi produk, (4) simpulan, dan (5) saran

5.1 kajian Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran variasi kuis interaktif yang berisikan materi pembelajaran fabel yang dilengkapi dengan contoh teks cerita fabel yang dapat dibaca dan video vabel yang dapat di putar, kemudian juga terdapat banyak variasi soal interaktif yang dapat langsung dikerjakan siswa sebagai Latihan. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memakai model pengembangan penelitian *Borg & Gall*. Terdapat Sembilan Langkah dalam proses pengembangan ini sebagai berikut, (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan pembuatan media, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) revisi, (6) uji kelompok kecil, (7) revisi, (8) uji kelayakan produk, dan (9) penyebaran dan pelaporan

Berdasarkan ini media pembelajaran variasi kuis interaktif dinyatakan sangat layak digunakan, karena dapat dilihat dengan presentase hasil rata-rata presentase 95,83% untuk validasi media, 92,5% hasil presentase materi, kemudian hasil presentase praktisi mendapat 95%, dan yang terakhir presentase siswa mendapat 89,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran variasi kuis interaktif dapat digunakan dan layak dijadikan pendamping dan media pembelajaran dikelas.

5.2 Kelebihan dan Kelemahan Produk

Kelebiham media pembelajaran variasi kuis interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran daring ataupun luring sesuai dengan keadaan dunia Pendidikan. Kelebihan lain media pembelajaran ini yaitu siswa dapat merasakan suasana baru dengan adanya media pembelajaran ini yang membuat siswa tidak merasakan bosandalam belajar.

Selain kelebihan media pembelajaran ini juga memiliki sedikit kekurangan yaitu proses pembuatan yang hampir lama dan harus teliti dalam pembuatan tombol-tombol ikon pada setiap halaman media pembelajaran.

5.3 Desiminasi Produk

Media pembelajaran variasi kuis interaktif ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui link dengan mudah, link media pembelajaran :

https://evpau7wtfg8mhquskjpxpa.on.driv.tw/MEDIA%20PEMBELAJARAN/story_html5.html

5.4 Simpulan

Simpulan pada penelitian ini akan dijabarkan menjadi tiga poin (1) kebutuhan subjek penelitian, (2) model produk yang dikembangkan, dan (3) ketepatan produk.

- 1) Subjek penelitian kebutuhan media pembelajaran ini adalah guru dan siswa. Dari hasil yang didapatkan melalui angket kebutuhan guru dan siswa dinyatakan siswa dan guru lebih membutuhkan media pembelajaran baru guna mendukung dan melengkapi proses pembelajaran agar seluruh siswa memiliki pengalaman baru dan variasi media untuk membangkitkan semangat.
- 2) Pengembangan produk media pembelajaran ini adalah variasi kuis interaktif yang terfokuskan dalam variasi jenis kuis yang bermacam-macam sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar terutama belajar materi fabel.

Ketepatan produk penelitian yang dikembangkan dapat dilihat dari keefisienan dan keefektifan produk dengan presentase hasil rata-rata presentase 95,83% untuk validasi media, 92,5% hasil presentase materi, kemudian hasil presentase praktisi mendapat 95%, dan yang terakhir presentase siswa mendapat 89,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran variasi kuis interaktif dapat digunakan dan layak dijadikan pendamping dan media pembelajaran dikelas.

5.5 Saran

5.5.1 Bagi siswa

Siswa kelas VII SMP Negeri 02 Talun dapat memanfaatkan media pembelajaran variasi kuis interaktif ini sebagai media pendamping belajar individu maupun berkelompok disekolah untuk lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak hanya monoton mempelajari dari buku paket saja.

5.5.2 Bagi Guru

Guru SMP Negeri 02 Talun dapat memanfaatkan media pembelajaran variasi kuis interaktif ini agar siswa memiliki pengalaman baru Ketika belajar menggunakan berbagai macam media seperti media pembelajaran ini sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton.

5.5.3 Bagi Pengembang Lain

Dalam penelitian ini hanya menguji coba dengan subjek terbatas lima orang saja sehingga penulis menyarankan untuk melanjutkan penelitian ke lapangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Tafanao, Talizaro. 2018. Penerapan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 (2) : 103-114
- Adiarta, Agus dan Divayana, Dewa Gede Hendra. 2021, *Pengembangan Soal Tes digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Menggunakan Aplikasi Wondershare*. Vol 16 (2)
- Sembaring, Br Soreta. 2018. Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar POLITIK Luar Negeri Mata Pelajaran PKN Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Kelas VIB SD Negeri 060930 Medan Johor. *Mukadimah*. Vol 2 (2): 42-57.
- Hidayat, Ade Meiga Mujiyanti. 2018. *Penaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar*. Jakarta. www.academia.edu
- Suherli, dkk. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, kemendikbud.
- Susilana & Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, pengembangan, dan penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima
- Rusyada, Hilma & Nasir, Muhammad. 2022 Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (2): 1714-1723)
- Vera, siska okta. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Palembang. Journal.unj.ac.id
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Yuliati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Podicisi Untuk Mendukung Daya Simak Siswa pada Teks Puisi Kelas X MAN Kota Batu*