

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi pendidikan*



**Oleh
SYELLA DIANA
NIM. 18004140/2018**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KELAS VIII SMP**

Nama : Syella Diana
NIM/BP : 18004140/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Oktober 2022

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

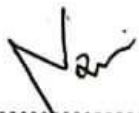
HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran
Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP
NIM/BP : 18004140/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Oktober 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Nofri Hendri S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	
Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Syella Diana
NIM/BP : 18004140
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku. Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 27 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Syella Diana
NIM. 18004140

ABSTRAK

Syella Diana. 2022. Pengembangan kuis interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan melalui kuis interaktif yang membahas mengenai materi yang telah disampaikan. Dimana kuis interaktif dapat melatih kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dalam menerapkan pembelajaran dikelas guru hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam menilai pemahaman peserta didik, sehingga diperlukan suatu inovasi evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan minat belajar peserta didik agar bisa memahami materi pembelajaran tersebut dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, penulis tertarik merancang kuis interaktif agar peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dan mendorong minat belajar siswa, yang mana kuis interaktif ini terdapat beberapa pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga dapat memberikan umpan balik bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Data didapatkan melalui kegiatan penelitian uji coba, yang dikelompokkan menjadi dua bentuk, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang dipaparkan pada saat uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan pengisian angket uji praktikalitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kuis interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP, pada hasil uji validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,00 dan persentase sebesar 100% dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan hasil uji validasi dari ahli media diperoleh total rata-rata skor 3,97 dan persentase sebesar 99,42% dalam kategori Sangat Baik. Hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII diperoleh rata-rata skor 5,00 dengan persentase sebesar 100% dalam kategori Sangat Praktis dan peserta didik sebanyak 30 orang diperoleh rata-rata skor 4,20 dengan persentase sebesar 83,96% dalam kategori Sangat Praktis. Berdasarkan uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk kuis interaktif dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Kuis Interaktif, Teknologi Informasi dan Komunikasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing, memberi arahan, nasehat dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D selaku Dosen Penguji I yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis Bapak Edison Masgani dan Ibu Deshartin yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan materi maupun non materi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan sampai saat sekarang.
5. Adik kandung Firman Hasan dan Ibnu Syar'i yang selalu memberikan semangat dan menghibur selama masa perkuliahan.

6. Bapak/Ibu dosen dan staf Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berguna dan bermanfaat bagi penulis.
7. Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Ganda Syah Putra, S.Kom yang telah berkenan menjadi validator materi dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman serta keluarga besar yang telah memberikan semangat, pengalaman, motivasi penulis selama menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Padang, Agustus 2022
Penulis

Syella Diana
NIM. 18004140

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Manfaat Pengembangan.....	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
H. Definisi Operasional	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 14
A. Landasan Teori	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual.....	27
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	 29
A. Jenis Penelitian	29
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan Media.....	31
D. Uji Coba Produk	34
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Penyajian Data Uji Coba.....	43
B. Analisis Data.....	61
C. Revisi Produk.....	70
D. Pembahasan	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR RUJUKAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	36
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	37
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Guru Mata Pelajaran TIK	38
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik	39
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor Validitas	41
Tabel 6. Kriteria Interpretasi Skor Praktikalitas.....	42
Tabel 7. Butir Pernyataan Setiap Aspek Validasi Materi	54
Tabel 8. Perhitungan Hasil Uji Validasi Materi.....	55
Tabel 9. Butir Pernyataan Validasi Media	56
Tabel 10. Perhitungan Hasil Uji Validasi Media	57
Tabel 11. Komentar/Saran Validasi	58
Tabel 12. Butir Pernyataan Setiap Aspek Praktikalitas Media oleh Peserta didik	59
Tabel 13. Butir Pernyataan Setiap Aspek Praktikalitas Media oleh guru mata pelajaran TIK.....	59
Tabel 14. Hasil Uji Validasi Materi	61
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Media	64
Tabel 16. Hasil Uji Praktikalitas oleh guru mata pelajaran TIK kelas VIII.....	66
Tabel 17. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	69
Tabel 18. Revisi Produk.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	28
Gambar 2. Prosedur Penelitian Pengembangan	31
Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Kuis Interaktif	47
Gambar 4. Tujuan Kuis Interaktif	48
Gambar 5. Tampilan awal Rangkuman Materi	49
Gambar 6. Tampilan Materi 1 Pada Rangkuman.....	49
Gambar 7. Tampilan Materi 2 Pada Rangkuman.....	49
Gambar 8. Tampilan Materi 3 Pada Rangkuman.....	50
Gambar 9. Tampilan Pilihan Kuis.....	51
Gambar 10. Tampilan Soal Pilihan Ganda.....	51
Gambar 11. Tampilan Soal Benar atau Salah (<i>true or false</i>)	51
Gambar 12. Tampilan Soal Tebak Gambar.....	52
Gambar 13. Tampilan Animasi Jawaban Benar	52
Gambar 14. Tampilan Animasi Jawaban Salah	52
Gambar 15. Tampilan Petunjuk Penggunaan Kuis Interaktif	53
Gambar 16. Grafik Persentase Hasil Uji Validasi Materi	63
Gambar 17. Grafik Persentase Hasil Uji Validitas Media	65
Gambar 18. Grafik Persentase Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Mata Pelajaran TIK kelas VIII.....	68
Gambar 19. Grafik Persentase Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	87
Lampiran 2. <i>Storyboard</i>	88
Lampiran 3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	99
Lampiran 4. Silabus Pembelajaran.....	108
Lampiran 5. Perhitungan Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	114
Lampiran 6. Dokumentasi.....	115
Lampiran 7. Lembar Angket Penilaian Validasi Materi	118
Lampiran 8. Lembar Angket Penilaian Validasi Media	120
Lampiran 9. Lembar Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	124
Lampiran 10. Lembar Angket Praktikalitas oleh Guru TIK	126
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian dari Jurusan	128
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	129
Lampiran 13. Surat Penugasan Validator Media dari Jurusan KTP FIP UNP	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan instrumen penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang berdasarkan indikator yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Ramadhan, 2022). Peserta didik dapat berhasil dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam mengajar.

Peserta didik pada zaman sekarang jauh berbeda dengan masa sebelumnya. Peserta didik sekarang merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di era internet. Mereka cakap akan teknologi yang berkembang saat ini sehingga peserta didik lebih leluasa untuk mendapat informasi melalui internet. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan dituntut untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk generasi yang mampu menjawab tantangan global.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin canggih membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Segala bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran baik sebagai sarana mengakses informasi ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar.

Pemanfaatan teknologi memiliki efek positif dalam pembelajaran. Dimana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik dan terkesan tidak monoton, karena penyampaian informasi melalui teknologi canggih yang terlihat lebih variatif dan modern.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi yang mengandung hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Dalam proses ini guru dan peserta didik melakukan interaksi edukatif, dimana interaksi dilakukan dengan makna untuk menanamkan norma dan nilai-nilai kehidupan kepada peserta didik.

Menurut Purwati & Nugroho (2018) pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Efektifitas pembelajaran dapat tercapai tergantung kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Efektifitas merupakan tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan, oleh karena itu penting bagi guru untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, guru dituntut mampu memilih metode, strategi dan media yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sangat menentukan apakah pembelajaran tersebut akan efektif atau tidak.

Selama proses pembelajaran tidak seterusnya peserta didik akan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada beberapa hal yang dapat mengakibatkan munculnya kesulitan dalam belajar. Setiap peserta didik pada prinsipnya tentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai hasil akademik yang memuaskan. Namun kenyataannya, tampak jelas bahwa setiap individu memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara individu satu dengan yang lain. Peserta didik terkadang tidak paham akan materi pelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru sebelumnya dan akhirnya selalu ragu-ragu dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan pengamatan penulis saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada semester 7 periode Juli-Desember 2021 di SMPN 22 Padang, diperoleh bahwa dalam pembelajaran TIK, alat evaluasi yang digunakan yaitu masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam menilai pemahaman peserta didik. Pada akhir pembelajaran guru masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam memberikan tugas untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik, dimana sistem mengerjakannya peserta didik menulis jawaban di LKS masing-masing, sedangkan waktu yang dikerjakan siswa terbatas karena mata pelajaran TIK hanya dilakukan selama satu jam pembelajaran yaitu 25 menit, sehingga waktu pengerjaan cenderung lama. Selain itu kesalahan teknis dalam pengoreksian, lamanya waktu mengoreksi, kurangnya efisiensi dan efektifitas dalam menilai secara manual, maka perlu dikembangkan alat evaluasi berbasis komputer sebagai inovasi

model alat evaluasi yang dapat meningkatkan efisiensi waktu dan akurasi skor hasil pengerjaan tugas. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan minat belajar peserta didik agar bisa memahami materi pembelajaran tersebut dan pembelajaran menjadi menyenangkan

Guru semestinya dapat mengelola pembelajaran menjadi menyenangkan agar tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Diakhir pembelajaran guru dapat memberikan kuis untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat menarik minat peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Pemberian kuis ini tidak hanya dapat dilakukan diakhir pertemuan saja, tetapi juga dapat digunakan diawal pertemuan. Diawal pertemuan guru dapat mengadakan kuis untuk mengasah kemampuan pemahaman peserta didik akan materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya dan menilai sejauh mana pemahaman peserta didik sekaligus mengambil keputusan apakah akan melanjutkan materi atau mengulang kembali pembelajaran sebelumnya.

Guru sebagai pengarah dan pembimbing, serta peserta didik sebagai orang yang terlibat aktif untuk memperoleh perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, maka guru memiliki tugas untuk melakukan evaluasi terhadap peserta didik atas ketercapaian dalam belajar. Selain memiliki kemampuan merancang bahan pembelajaran dan keterampilan menyajikan materi untuk mengkondisikan peserta didik, guru diharuskan memiliki kemampuan mengevaluasi hasil belajar peserta didik

karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran dapat meningkat apabila sering diadakan evaluasi pembelajaran dengan memberikan diagnosis langsung tentang hasilnya dan kegiatan pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, efektif dan efisien karena adanya interaksi yang positif, konstruktif dan produktif antara berbagai komponen dalam sistem pelajaran tersebut (Nasution, 2013). Evaluasi penting dilakukan dalam pembelajaran, dimana dapat memperkuat kegiatan belajar, mengukur pemahaman dan kemampuan peserta didik, memberikan umpan balik dalam mencapai kemajuan proses dan hasil pembelajaran sekaligus menjadi pertimbangan menentukan pembelajaran berikutnya. Suardipa dan Primayana (2020) mengemukakan bahwa evaluasi/ penilaian pada dasarnya bertujuan menentukan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran dengan indikator utama pada keberhasilan atau kegiatan peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penilaian merupakan salah satu proses dari evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi didahului oleh pengukuran dan dilanjutkan dengan penilaian. Kegiatan penilaian dilakukan saat akhir pembelajaran, yang mana menjadi tolak ukur untuk melanjutkan proses pembelajaran berikutnya. Selanjutnya menjadi balikan bagi perbaikan dan pengembangan proses belajar mengajar berikutnya.

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan melalui kuis interaktif yang membahas mengenai materi yang telah disampaikan. Dimana kuis interaktif

dapat melatih kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Menurut Purwadi (2009), kuis interaktif merupakan suatu bentuk metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam belajar dengan menggabungkan metode ceramah, diskusi, pemberian tugas yang disajikan dalam bentuk kuis. Kuis interaktif ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengasah pemahamannya melalui kuis interaktif.

Oleh karena itu, penulis tertarik merancang kuis interaktif agar peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dan mendorong minat belajar peserta didik, yang mana kuis interaktif ini terdapat beberapa pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga dapat memberikan umpan balik bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

Kuis interaktif yang disusun oleh peneliti adalah media evaluasi yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dilengkapi dengan pilihan jawaban, dimana pengguna dapat memilih jawaban tersebut dan dapat mengetahui jawaban benar atau salah secara langsung serta dapat melihat skor yang diperoleh. Tipe soal yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu tipe soal pilihan ganda (*multiple choice*), benar atau salah (*true or false*) dan tebak gambar mengenai materi yang dipelajari. Kuis interaktif ini merupakan strategi yang diberikan guru terhadap peserta didik yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Kuis interaktif ini dilengkapi dengan tampilan skor sehingga guru dan peserta didik dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi tersebut. Peserta didik dapat melakukan latihan soal sambil belajar dalam menguasai materi pembelajaran melalui produk kuis interaktif ini. Dengan memanfaatkan kuis interaktif ini diharapkan peserta didik dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran serta dapat memudahkan guru dalam memberikan latihan soal kepada peserta didik secara mandiri. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penilaian hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran TIK.
2. Tingkat pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran pada Mata Pelajaran TIK perlu dilakukan.
3. Penggunaan media evaluasi kuis interaktif pada Mata Pelajaran TIK belum pernah digunakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan kuis interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas pengembangan kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan kuis inetraktif agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan kuis interaktif yang valid digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan kuis interaktif yang praktis digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah evaluasi pembelajaran kuis interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* pada mata pelajaran TIK Kelas VIII SMP dengan materi Penggunaan Perangkat Lunak Pengolah Angka *Microsoft Excel*. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi Pembelajaran

Produk kuis interaktif yang dikembangkan memuat materi Penggunaan Perangkat Lunak Pengolah Angka *Microsoft Excel*, dimana penulis membaginya dengan beberapa sub materi yang sesuai dengan silabus dan RPP. Materi 1 tentang mengidentifikasi menu dan icon perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel*, materi 2 tentang fungsi menu dan icon perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* dan materi 3 tentang langkah-langkah dalam penggunaan perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel*.

2. Rancangan Kuis Interaktif

Kuis interaktif ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*, yang mana terdiri dari tiga tipe soal yaitu pilihan ganda (*Multiple Choice*), benar atau salah (*True or False*) dan tebak gambar. Kuis ini terdapat beberapa menu yaitu menu tujuan, rangkuman, kuis dan petunjuk. Pada menu tujuan berisi tentang tujuan penggunaan kuis yang dilakukan oleh peserta didik maupun guru. Menu rangkuman terdapat tiga materi yaitu materi 1 tentang mengidentifikasi

menu dan icon perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel*, materi 2 tentang fungsi menu dan icon perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* dan materi 3 tentang langkah-langkah dalam penggunaan perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* yang dapat dibaca oleh peserta didik atau dapat juga digunakan oleh guru pada akhir pembelajaran.

Menu kuis terdapat beberapa pilihan kuis terdiri dari kuis materi 1, kuis materi 2, kuis materi 3 dan evaluasi. Dimana pada masing-masing kuis materi terdapat 3 butir soal dengan tipe soal pilihan ganda (*Multiple Choice*), benar atau salah (*True or False*) dan tebak gambar. Pada menu evaluasi terdapat 25 soal, dimana 9 soal untuk tipe soal pilihan ganda (*Muliple Choice*), 8 soal untuk tipe soal benar atau salah (*True or False*) dan 8 soal untuk tebak gambar, selain itu kuis interaktif ini juga akan dilengkapi dengan gambar, animasi dan audio.

Untuk mengukur dan melatih kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, penulis akan membuat kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Dengan cara, jika jawaban peserta didik benar maka akan muncul animasi jawaban benar, lalu akan dilanjutkan pada pertanyaan selanjutnya. Sedangkan, jika jawaban peserta didik salah, maka akan muncul animasi jawaban salah. Pada akhir pilihan kuis evaluasi, akan muncul skor akhir yang didapat oleh peserta didik dan penulis juga memberikan kata selamat kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis.

F. Manfaat Pengembangan

a. Bagi Peserta Didik

Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran serta menjadi salah satu media evaluasi melalui kuis interaktif ini.

b. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai informasi inovatif dan gagasan kreatif dalam pembuatan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan penyampaian pembelajaran mengenai materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan evaluasi pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan kuis interaktif.

d. Bagi Penulis

Pengembangan kuis interaktif ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan penulis serta sebagai pengembangan dari ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran Kuis Interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* yang memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Melatih pemahaman

peserta didik dalam menguasai materi kuis yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu menjadi alternatif media evaluasi yang dapat dilakukan oleh guru diakhir pembelajaran di kelas oleh peserta didik.

Sedangkan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah kuis interaktif ini memuat materi penggunaan perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* kelas VIII SMP. Penulis merancang Kuis Interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*, sehingga perancangan kuis interaktif ini berdasarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan kemampuan yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat digunakan dan dipertanggung jawabkan.

2. Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah suatu produk media yang dirancang sedemikian rupa mengenai materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang dilengkapi dengan jawaban baik itu esai ataupun pilihan ganda sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik mengenai materi kuis yang diberikan.

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. TIK adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Pada mata pelajaran TIK memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perangkat-perangkat komputer, *software*, *hardware* dan tips menggunakan komputer lainnya

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengembangan kuis interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIII, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa kuis interaktif dengan materi penggunaan perangkat lunak pengolah angka *microsoft excel* untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIII SMP. Produk kuis interaktif dikemas dalam bentuk file .swf, dimana produk dapat digunakan melalui komputer. Pada setiap peserta didik akan diminta terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat mengoperasikan produk secara mandiri.
2. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,00 dengan persentase sebesar 100% dalam kategori “sangat baik” dan hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 3,97 dengan persentase sebesar 99,42% dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian penilaian ahli materi dan media tentang produk kuis interaktif tersebut sangat valid untuk digunakan.
3. Dilihat dari hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru mata pelajaran TIK dan peserta didik kelas VIII terhadap produk kuis interaktif, dapat diketahui bahwa produk kuis interaktif yang telah dikembangkan praktis untuk digunakan. Hal ini berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran TIK yang memperoleh rata-rata skor sebesar 5,00 dengan

persentase sebesar 100% dalam kategori “sangat praktis” serta hasil uji pratikalitas oleh peserta didik yang memperoleh memperoleh rata-rata skor sebesar 4,20 persentase sebesar 83,96% dalam kategori “sangat praktis”, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk kuis interaktif ini praktis dan memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi.

4. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji pratikalitas, maka dapat disimpulkan bahwa produk kuis interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan produk kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran pada mata pelajaran TIK, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Pemanfaatan produk kuis interaktif ini dapat dilakukan peserta didik secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi penggunaan *microsoft excel*.

2. Bagi Guru

Produk kuis interaktif ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kelas VIII

untuk menunjang pembelajaran dengan harapan mampu mencapai tujuan dan indikator yang telah ditetapkan.

3. Bagi Sekolah

Melengkapi dan memperbaiki fasilitas sekolah untuk mendukung pembelajaran di kelas bagi guru dan peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan prestasi dan motivasi dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan keefektifan modul geometri analitik ruang berbasis konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayuningtyas, Ayu. (2019). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKn*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Chauhan, J., & Goel, A. (2017). Quiz in MOOC: An overview. *International Research Journal of Engineering and Technology*, 4(7), 1-7.
- Daud, F., & Rahmadana, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis e-learning pada materi ekskresi kelas XI IPA 3 SMAN 4 Makassar. *bionature*, 16(1).
- Eldarni, E., & Novrianti, N. (2015). Pengembangan Computer Based Testing (CBT) dalam mata kuliah Keahlian dan Keilmuan pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 105-111.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia Bandung
- Faisal, P., & Kisman, Z. (2020). Information and communication technology utilization effectiveness in distance education systems. *International journal of engineering business management*, 12, 1847979020911872.
- Falconer, J. L. (2019). Interactive Quiz-Yourself Simulations. *Chemical Engineering Education*, 53(4), 220-222.
- Gani, A. M. A., Nurimani, N., & Rukyati, A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Metode Drill. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 42-51).
- Hani, A. A. (2019). Evaluasi pembelajaran pada PAUD. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 7(1), 51-56.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159-181.

- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi literatur: Problematika evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan di era merdeka belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-15.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara (2).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2014 Tentang Peran Guru TIK dan Guru KKPI dalam Implementasi Kurikulum 2013, Sekretariat Negara. Jakarta.
- Purwadi, (2009). *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Sikap Percaya Diri*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. [Q-](#), diakses pada tanggal 16 Februari 2022 pukul 14.32.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 14(1).
- Ramadhan, M. A. (2022). *Pengaruh IPTEK Terhadap Pendidik Di Dunia Pendidikan*. Thesiscommons.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sugiono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril, S., & Novrianti, N. (2017). Pengembangan dan Efektifitas Penggunaan Computer Based Testing pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 2(2), 155-164.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. Prosiding Semnastek.
- Untari, E. (2015). Efektivitas Metode Kuis Interaktif dan *Explicit Intruction* pada Prestasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Ngawi. *Media Prestasi: Jurnal Kependidikan STKIP PGRI Ngawi*, 15(1).
- Wafda, Z., Utami, N. R., & Pribadi, T. A. (2016). Efektivitas model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia. *Journal of Biology Education*, 5(1)
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.

- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan dan Konseling*. Quanta, 5(3), 111-118.
- Zain R, Ahmad Z.A, and Suyani N. 2015. *Implementation, quality standards and quality assurance of e-learning in universities*. NCIE.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.