



## Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Quiziz Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa di SDN 1 Paokmotong

Didik Daniyantara<sup>1</sup>, Sunfatayati<sup>2</sup>, Ebi Tari<sup>3</sup>, Yusril Hadi<sup>4</sup>, Monalisa<sup>5</sup>, Shafira Amanda Amelia<sup>6</sup>, Sahrul Junaidi<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup>Universitas Hamzanwadi, Pancor, Lombok Timur, Email: [fatayatisun29@gmail.com](mailto:fatayatisun29@gmail.com)

### Abstrak

Minat belajar dan motivasi peserta didik yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu keterampilan mengajar guru yang masih menggunakan model-model pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal dan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Melihat fakta tersebut, peneliti akan membuat inovasi yang akan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sesuatu yang baru tersebut yaitu media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka kegiatan saat belajar mengajar perlu menggunakan media terutama zaman sekarang lebih mengedepankan teknologi sehingga guru-guru bisa mengembangkan media untuk pembelajaran agar siswa tidak bosan dan lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu disediakan media pembelajaran untuk menunjang suksesnya proses belajar mengajar peserta didik dan guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran Quiziz. Quiziz merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan yang di buat secara menyenangkan, karena dalam Quiziz terdapat soal-soal latihan yang akan di jawab secara cepat dan tepat oleh siswa. Media pembelajaran Quiziz ini akan di jawab dengan cara berlomba-lomba dan memiliki waktu yang sudah ditentukan untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Dalam Quiziz ini terdapat animasi-animasi dan musik-musik yang akan membuat siswa tidak mudah bosan dalam menjawab soal-soal latihan. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran Quiziz yang dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dengan judul " pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar siswa di SDN 1 Paokmotong" *Desain penelitian ini menggunakan 10 tahap yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi desai, (5) perbaikan desain, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji coba produk, (9) revisi produk akhir, dan (10) implementasi produk massal.*

**Kata Kunci :** bahan ajar, aplikasi quiziz, minat belajar

### Abstract

Students' low interest in learning and motivation is influenced by several factors, one of which is the teaching skills of teachers who still use monotonous learning models, causing the learning process to be less than optimal and learning in the classroom to be not conducive. Seeing these facts, researchers will create innovations that will increase student motivation in the learning process. Something new is the media learning to foster student motivation and learning

outcomes in the learning process. Thus, teaching and learning activities need to use media, especially nowadays where technology is more important so that teachers can develop media for learning so that students do not get bored and are more enthusiastic about participating in teaching and learning activities. To overcome this problem, it is necessary to provide learning media to support the success of the teaching and learning process for students and teachers. One learning media that can foster students' learning motivation is the Quiziz learning media. Quiziz is a technology-based learning medium that is made to be fun, because in Quiziz there are practice questions that students will answer quickly and accurately. This Quiziz learning media will be answered by competing and having a predetermined time to complete the questions. In this Quiziz there are animations and music that will prevent students from getting bored easily when answering practice questions. Based on the problems above, the researcher is interested in developing Quiziz learning which can foster student enthusiasm and enthusiasm with the title "Developing teaching materials based on the Quiziz application to develop students' interest in learning at SDN 1 Paokmotong". This research design uses 10 stages, namely, (1) potential and problems, (2) data collection, (3) initial product development, (4) design validation, (5) design improvement, (6) field trials, (7) product revision, (8) product testing, (9) final product revision, and (10) mass product implementation.

**Keywords :** teaching materials, quiz app, learning interest

---

**Article Info**

Received date: 4<sup>th</sup> December 2024

Revised date: 14<sup>th</sup> December 2024

Published date: 15<sup>th</sup> December 2024

---

## **A. PENDAHULUAN**

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai Negara berkembang sedang mencari bentuk tentang bagaimana cara dan upaya agar menjadi negar maju terutama dibidang. pendidikan. Dan sistem pendidikan di Indonesia adalah mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah hal ini sebagaimana visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran yaitu sebagai alat bantu dalam belajar, sebagai alat komunikasi dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya. Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah dipahami, maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penyajian materi pelajaran tidak secara monoton, tetapi menggunakan media yang bervariasi dan sesuai, maka perhatian peserta didik akan terpusat pada pelajaran yang disajikan sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian, maka kegiatan saat belajar mengajar perlu menggunakan media terutama zaman sekarang lebih mengedepankan teknologi sehingga guru-guru bisa mengembangkan media untuk pembelajaran agar siswa tidak bosan dan lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Minat belajar dan motivasi peserta didik yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu keterampilan mengajar guru yang masih menggunakan model-model pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal dan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif. Melihat fakta tersebut, peneliti akan membuat inovasi yang akan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sesuatu yang baru tersebut yaitu media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 1 Paokmotong, permasalahan yang terjadi yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa kurang antusias dan mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa masih relatif rendah. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari kurang kondusifnya proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran sedang berlangsung masih ada siswa yang keluar masuk kelas dan beberapa siswa yang ribut di bangku bagian belakang. Rasa ingin tahu siswa masih relatif rendah pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika diberikan tugas masih ada siswa yang kebingungan dan akhirnya mencontek, bahkan ketika siswa diminta menghafal materi pembelajaran ada beberapa siswa yang sulit menghafal dan ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah (kurang mengkolaborasikan model pembelajaran), sehingga cenderung guru lebih banyak berperan aktif dan kurang adanya timbal balik dari siswa, sedangkan dalam kurikulum merdeka siswa dituntut lebih aktif dari guru. Kurangnya pemahaman siswa tidak luput dari proses pembelajaran yang monoton karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering memberikan materi-materi pembelajaran yang ada di buku pegangan siswa saja dan memberikan siswa soal-soal latihan. Oleh sebab itu, mungkin saja dengan hal tersebut membuat siswa kurang antusias dan mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu disediakan media pembelajaran untuk menunjang suksesnya proses belajar mengajar peserta didik dan guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran Quiziz. Quiziz merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan yang di buat secara menyenangkan, karena dalam Quiziz terdapat soal-soal latihan yang akan di jawab secara cepat dan tepat oleh siswa. Media pembelajaran Quiziz ini akan di jawab dengan cara berlomba-lomba dan memiliki

waktu yang sudah ditentukan untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Dalam Quiziz ini terdapat animasi-animasi dan musik-musik yang akan membuat siswa tidak mudah bosan dalam menjawab soal-soal latihan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran Quiziz yang dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dengan judul "**pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar siswa**".

## B. METODE

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran Quiziz dengan menggunakan desain penelitian pengembangan Borg and Gall. Desain penelitian ini menggunakan 10 tahap yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi desai , (5) perbaikan desain, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk,(8) uji coba produk, (9) revisi produk akhir, dan (10) implementasi produk massal.

Prosedur penelitian pada pengembangan media pembelajaran Quiziz untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

### 1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahap awal dari penelitian, pada tahap ini peneliti menggali potensi dan masalah dengan cara melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan-permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran

### 2. Pergumpulan data

Pada tahap ke dua ini, peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan setelah mewawancarai guru mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti akan membuat rancangan media pembelajaran, peneliti melakukan pengembangan produk awal berdasarkan hasil pengumpulan data

yang diperoleh peneliti. Berdasarkan hasil tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran quiziz untuk menumbuhkan motivasi belajar.

4. Validasi Desain

Selanjutnya, tahap validasi desain, validasi desain merupakan tahap penilaian dari ahli media dan ahli materi mengenai produk yang telah di rancang oleh peneliti sebelum digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Perbaikan Desain

Pada tahap perbaikan desain ini, peneliti akan menyempurnakan produk media pembelajaran quiziz yang sudah dikembangkan berdasarkan hasil dari ahli media dan ahli materi agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan ini dilakukan setelah dilakukan revisi produk. Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan mengenai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti

7. Revisi Produk

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah revisi produk Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan ahli materi dan ahli media. Perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji coba yang pertama. Penyempurnaan ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil, jika pada tahap uji coba produk masih belum memenuhi standar kelayakan produk, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

8. Desain Uji Coba

Setelah dilakukannya revisi produk oleh peneliti berdasarkan penilaian dari ahli materi, dan ahli media, maka akan didapatkan produk akhir dari proses

pengembangan produk akhir tersebut akan dilakukannya uji coba dengan menggunakan produk pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar siswa

9. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar siswa

10. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli materi maupun ahli media, dan angket respon siswa. Instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tersebut,

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Adapun tahapan yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tersebut dengan 7 (tujuh) tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk.

Melalui media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menarik minat serta motivasi siswa pada saat belajar. Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran visual (gambar, grafik, poster, peta dan lain-lain) dan media pembelajaran audio visual (audio, video dan lain-lain), itulah yang akan membuat peserta didik antusias dan ikut serta dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran quiziz.

Media pembelajaran quiziz ini menggunakan laptop atau handphone android untuk mengaksenya. Jadi, ketika guru menggunakan media pembelajaran quiziz tersebut guru tidak akan mengalami kesulitan karena laptop atau handphone bisa dikatakan mainan sehari-hari bagi siswa sehingga guru tidak akan menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran quiziz secara berulang-ulang dan media pembelajaran quiziz ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa

a. Pengertian Media Pembelajaran Quiziz

Media pembelajaran quiziz merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas dengan penilaian sumatif yang digunakan di akhir pembelajaran. Media pembelajaran quiziz membutuhkan laptop atau handphone android serta data/wifi untuk mengaksesnya atau menjalankannya, di dalam media pembelajaran quiziz ini terdapat animasi, soal-soal, musik, waktu untuk menjawab soal dan skor pada saat selesai menjawab soal.

Media pembelajaran quiziz ini memiliki 4 (empat) pilihan jawaban yaitu, A, B, C, dan D. Media pembelajaran quiziz ini akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan akan membuat peserta didik saling bersaing dengan teman-temannya yang akan menumbuhkan motivasi peserta didik agar giat dalam belajar setelah melihat skornya.

b. Manfaat Media Pembelajaran Quiziz

Adapun manfaat media pembelajaran quiziz sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah menurut (Amanah, Agustriana, dkk, 2020:122), sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran quiziz akan membuat siswa lebih berpikir cara untuk memecahkan masalah,
- 2) Lebih mudah menumbuhkan semangat peserta didik dalam menjawab soal dengan waktu yang ditentukan,
- 3) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang,



- 4) Membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran di dalam kelas,
- 5) Menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran quiziz akan menambah daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran karena media pembelajaran quiziz dibuat menyenangkan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Oleh sebab itu, dalam membuat media pembelajaran quiziz ini diupayakan untuk menarik motivasi belajar peserta didik daalam proses pembelajaran. Soal-soal yang terdapat di dalam media pembelajaran quiziz juga mengaitkan perbuatan atau tingkah laku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Data hasil penelitian ini didapatkan melalui hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi dan angket respon siswa. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil akhir, pengaktegorian, dan sejauh mana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran quiziz. Hasil analisis tersebut akan dijelaskan pada pembahasan berikut ini:

a. Data Hasil dari Analisis Ahli Materi

Dari hasil lembar validasi ahli materi bahwa ada 2 aspek yang dikembangkan peneliti menjadi 5 butir pernyataan yang harus diisi oleh ahli materi. Aspek tersebut yaitu kualitas isi dan Bahasa. Data hasil validasi dari ahli media dikonversikan menjadi data kuanitatif ke data kualitatif dengan skala lima dengan hasil,  $X > 20, 94$  (sangat baik),  $16, 98 < X \leq 20, 94$  (baik),  $13, 02 < X \leq 16, 98$  (cukup),  $9, 06 \leq X < 13, 02$  (kurang), dan  $X \leq 9, 06$  (sangat kurang).

Adapun hasil tersebut setelah dihitung menggunakan rumus slake lima dapat di lihat pada table berikut.

**Interval Skor Ahli Materi**

No	Kategori	Interval Skor	Keterangan
----	----------	---------------	------------

1	Sangat Baik	$X > 20,94$	Jumlah skor: 23
2	Baik	$16,98 < X \leq 20,94$	kategori: Sangat Baik dengan skor interval: $X > 20,94$
3	Cukup	$13,02 < X \leq 16,98$	
4	Kurang	$9,06 < X \leq 13,02$	
5	Sangat Kurang	$X \leq 9,06$	

Berdasarkan hasil validasi di atas, maka media pembelajaran quiziz layak digunakan atau efektif digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

b. Data Hasil dari Analisis Ahli Media

Dari hasil lembar validasi ahli media bahwa ada 3 aspek yang dikembangkan peneliti menjadi 10 butir pernyataan yang harus diisi oleh ahli media. Aspek tersebut yaitu penampilan media, penggunaan warna dan penggunaan teks dalam media. Data hasil validasi dari ahli media dikonversikan menjadi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima dengan hasil,  $X > 41,8$  (sangat baik),  $33,96 < X \leq 41,8$  (baik),  $26,04 < X \leq 33,96$  (cukup),  $12 < X \leq 26,04$  (kurang), dan  $X \leq 12$  (sangat kurang).

Adapun hasil tersebut setelah di hitung menggunakan rumus skala lima dapat dilihat pada table berikut.

**Internal Skor Ahli Media**

No	Kategori	Interval Skor	Keterangan
1.	Sangat Baik	$X > 41,8$	Jumlah skor: 38 kategori: Baik dengan skor interval: $33,96 < X \leq 41,8$
2.	Baik	$33,96 < X \leq 41,8$	
3.	Cukup	$26,04 < X \leq 33,96$	
4.	Kurang	$12 < X \leq 26,04$	
5.	Sangat Kurang	$X \leq 12$	

Berdasarkan data hasil analisis dari ahli media di atas, maka media pembelajaran quiziz layak digunakan atau efektif digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah

c. Data Hasil dari Analisis Angket Respon Siswa

Tahap pengisian angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran quiziz mendapatkan respon positif yang dapat dilihat dari skor pengisian angket respon siswa. Dari hasil pengisian angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media yang dikembangkan peneliti sangat baik.

Berdasarkan pengalaman langsung yang dialami oleh peneliti dalam proses di lapangan tentu memiliki banyak kekurangan. Adapun keterbatasan dalam penelitian yang ditemukan untuk lebih diperhatikan lagi oleh peneliti-peneliti yang akan datang agar lebih menyempurnakan penelitiannya.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti kesulitan untuk mengontrol peserta didik dalam menggunakan handphone karena ketika siswa sudah diperintahkan untuk mulai mengerjakan soal-soal quiziz, ada beberapa siswa yang membuka situs lain sehingga peneliti berulang-ulang memasukan link quiziz yang menyebabkan quiziz eror. Jadi, pada saat proses evaluasi menyebabkan beberapa handphone tidak bisa digunakan, akhirnya hanya menggunakan beberapa handphone dan menjadi 3 sesion dalam menjawab soal sehingga memakan waktu yang cukup lama.

#### **D. KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran quiziz sudah sesuai dengan prosedur pengembangan model R & D yang terdiri tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran quiziz. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran quiziz menggunakan model R & D yang terdiri tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal,

validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk. Ketujuh tahap tersebut sudah terlaksana sesuai dengan prosedur pengembangan.

2. Hasil validasi media pembelajaran quiziz pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab yaitu, ahli materi mendapat jumlah skor 23 dengan kategori “sangat baik” berada pada rentang skor  $X > 20,94$ , dan hasil dari ahli media mendapat skor 38 dengan kategori “baik” berada pada rentang skor  $33,96 < X \leq 41,8$ , sehingga media pembelajaran quiziz dapat dikatakan valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan penerapan media pembelajaran quiziz yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor dari angket respon siswa dengan jumlah skor 864 dengan keseluruhan prolehan skor 43,2, yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan jumlah responden 20 peserta didik dan berada pada kategori “sangat baik” dengan rentang skor  $X > 41,8$

#### **E. UCAPAN TERIMAKASIH**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, rahmat dan karunia serta mukjizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Quiziz Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di SDN 1 Paokmotong”.

Dengan selesainya artikel ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya artikel ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis.

Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Didik Daniyantara selaku dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan artikel ini.

Terimakasih juga kepada teman-teman penyusun artike pengembangan bahan ajar berbasisi aplikasi quiziz untuk mengembangkan minat belajar siswa di sdn 1 paokmotong atas kerja sama nya sehingga bisa menyelesaikan artikel ini.

Segala kekurangan dan ketidaksempurnaan artikel ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritikan, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan artikel ini. Cukup banyak kesulitan yang penulis alami dalam penyusunan artikel ini, tetapi Puji Tuhan dapat terselesaikan dengan baik.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

- Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quiziz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan PTP LPMP Bengkulu*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi* (Kurikulum 2013). Yogyakarta: Gava Media.
- Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*.
- Haji. (2015). Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*.
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*: Jakarta Kencana.
- Lubis, Azizan. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*: Jakarta Kencana.
- Nufadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.