



## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU ANYFLIP DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Siti Hamisah<sup>1</sup>, Caska<sup>2</sup>, Sri Kartikowati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>1</sup>[hamisahsiti2015@gmail.com](mailto:hamisahsiti2015@gmail.com), <sup>2</sup>[riodirgantoro@yahoo.com](mailto:riodirgantoro@yahoo.com), <sup>3</sup>[tiko22@yahoo.com](mailto:tiko22@yahoo.com)

### ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang (1) bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, (2) keefektifan belajar siswa dalam penggunaan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, (3) respon siswa terhadap bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, dan (4) peningkatan motivasi belajar siswa dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Riset dan Pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *Anyflip* dan *Quizizz* menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan persentase penilaian setelah revisi 90% dan penelaian sebelum revisi 74%. Sementara hasil validasi ahli materi dengan persentase penilaian setelah revisi 89,4% dan penilaian sebelum revisi 81% dengan nilai rata-rata keseluruhan 85%. Skor rata-rata penilaian oleh guru mengenai bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* sebesar 82%, sementara efektifitas yang ditunjukkan oleh uji *Paired Sempel t-test* dari hasil penilaian dilihat terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan. Respon siswa terhadap bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami. Untuk uji normalitas hasil dari uji *wilcoxon* maka dapat diketahui bahwa peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah bahan ajar multimedia interaktif adalah sebesar  $-5.280^b$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  artinya  $H_0$  diterima. Maka terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum penerapan bahan ajar multimedia interaktif materi peluang produk barang/jasa dengan motivasi belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*.

**Kata Kunci:** *anyflip dan quizizz, bahan ajar, motivasi belajar siswa, multimedia intraktif*

## DEVELOPMENT OF ANY FLIP AND QUIZIZZ-ASSISTED INTERACTIVE MULTIMEDIA TEACHING MATERIALS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

### ABSTRACT

This article presents (1) *Anyflip* and *Quizizz*-assisted interactive multimedia teaching materials on the business opportunities of product or service, (2) the student's learning effectiveness in the use of interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* on the business opportunities of product or service, (3) students' responses to interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* on the business opportunities of product or service, and (4) the improvement of students' learning motivation in the use of interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* on the business opportunities of product or service. The research uses a Research and Deployment method with the ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) model used in developing this learning media. The results of research and development applied by using interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* indicate the results of material expert validation with a percentage of 90% after revision and a percentage of 74% before revision. While the results of material expert validation with a percentage of 89.4% after revision and the assessment before the revision was 81% with an overall average score of 85%. The average score of the teacher's assessment of interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* was 82%, while the effectiveness shown by the *Paired Sampling t-test* from the assessment results indicates that there is a significant difference of average value before treatment with the average score after treatment. Students' responses to interactive multimedia teaching materials assisted by *Anyflip* and *Quizizz* were interesting and not boring and the material was easy to understand. The normality test results from the *Wilcoxon* test can be seen that the improvement of students' learning motivation before and after applying interactive multimedia teaching materials was  $-5.280^b$  with a significant value of  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_0$  is accepted. Thus, there is a significant increase between students' learning motivation before applying interactive multimedia teaching materials for business opportunities of products or services and students' learning motivation after applying *Anyflip* and *Quizizz*-assisted interactive multimedia teaching materials.

**Keywords:** *anyflip and quizizz, teaching materials, students' learning motivation, multimedia interactive*

Submitted	Accepted	Published
17 Juni 2022	24 November 2022	30 November 2022

Citation	:	Hamisah, S., Caska., & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu <i>Anyflip</i> Dan <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(6), 1950-1963. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880</a> .
----------	---	---

## PENDAHULUAN

Proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang merupakan pengertian dari belajar. (Slameto, 2010).

Bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat dibedakan atas: (1) bagi pendidik antara lain menghemat waktu, merubah guru menjadi fasilitator, mengefektifkan pembelajaran, sebagai pedoman dan alat evaluasi, (2) bagi peserta didik dapat digunakan kapan dan dimanapun, belajar sesuai kecepatan, menggali potensi peserta didik, dan pedoman untuk mengarahkan aktivitas dalam pembelajaran, (3) bagi strategi pembelajaran bahan ajar dapat berfungsi sebagai pembelajaran klasikal, individual dan kelompok (Prastowo, 2011).

Pengembangan bahan ajar harus bertujuan pada apa yang peserta didik butuh untuk dipelajari. pendidik harus berani berinovasi untuk mendesain bahan ajar yang lebih efektif dan komunikatif. Bahan ajar yang disajikan akan sangat berpengaruh pada tingkat bahkan pola berpikir siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar, dan menengah. Bahan ajar tidak hanya bermanfaat untuk peserta didik tetapi juga untuk pendidik dalam mengembangkan kompetesinya. Jika bukan tuntutan, setidaknya memenuhi kebutuhan peserta didik, serta untuk mengubah pola pembelajaran konvensional agar menjadi lebih variatif dan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

“Penggunaan bahan ajar secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan sebagai salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar”. Kegairahan belajar siswa sangat berkaitan dengan motivasi belajar yang dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa (Arief, 2011).

Menurut Prastowo dalam Lestari (2013) Secara garis besar, fungsi bahan ajar bagi

pendidik adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik untuk menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.

Motivasi belajar adalah sebuah hasrat atau dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sardiman, 2011). Motivasi dapat muncul dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yakni sesuatu dari dalam diri pribadi itu sendiri yang menyebabkan timbulnya hasrat untuk melakukan kegiatan belajar. Faktor ekstrinsik adalah sesuatu dari luar atau lingkungan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2011).

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa seorang guru hendaknya selalu memperhatikan hal-hal sebagai berikut : Seorang guru hendaknya mampu mengoptimalkan penerapan prinsip belajar dan guru hendaknya mampu mengoptimalkan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, karena dalam proses belajar, seorang siswa terkadang dapat terhambat oleh adanya berbagai permasalahan. (Siti, 2015)

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan bermacam-macam software yang telah tersedia mulai dari yang sederhana sampai dengan yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Salah satu software atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah anyplif dan quizizz. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan untuk proses selanjutnya sehingga multimedia interaktif ini menuntut pengguna untuk aktif terlibat dalam pengoperasiannya, kemudian akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan dan pengguna juga dapat mengulang-ulang materi

sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

*Anyflip* dapat digunakan sebagai aplikasi mengembangkan bahan ajar seperti buku, modul, LKPD ataupun RPP elektronik / digital. Namun banyak yang belum menyadari akan hal tersebut. Selama ini guru sering menggunakan buku ajar, modul, LKPD ataupun buku yang hanya berbentuk PDF. Buku ajar elektronik yang sangat monoton dan bisa membuat siswa cepat menjadi bosan, siswa hanya bisa membaca tanpa ada sesuatu yang bisa buat mereka enjoy dalam membaca buku tersebut. Hal ini sangat menyimpang dengan prinsip pembelajaran interaktif yang menuntut suatu keterlibatan pengguna secara aktif dan mandiri selama berlangsungnya pembelajaran tersebut. Dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif ini agar siswa mudah memahami pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Bahan ajar multimedia interaktif berbantu *Anyflip* adalah suatu aplikasi yang mudah digunakan yang sampai sekarang masih jarang digunakan, dikarenakan guru selalu menggunakan buku ajar elektronik seperti e-book berbentuk PDF yang sudah biasa digunakan oleh kebanyakan orang.

Keuntungan dari pemakaian pengembangan buku ajar multimedia interaktif dapat juga menghemat pemakaian kertas hingga lebih ramah lingkungan, dimana dalam pemakaian bahan ajar multimedia interaktif pemakaian harus memakai alat bantu seperti komputer (PC), *tablet*, *e-book reader smartphone*, dan *e-book reader* (Nanang, 2015). Dengan buku ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* mampu memberikan karakteristik berupa penambahan video, suara, animasi ataupun gambar.

*Quizizz* merupakan salah satu aplikasi *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai dan dapat diakses melalui *website* [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). *Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis

*multiplayer* yang dapat digunakan peserta didik di dalam maupun di luar kelas.

Mengkombinasi proses pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan aplikasi *anyflip* dan *quizizz* merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan efektifitas serta motivasi siswa terhadap materi pelajaran, karena menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini dapat menarik siswa untuk terlibat secara langsung dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri Tuah Kemuning yang beralamat di Jl.Lintas Timur KM. 293 Kelurahan Selensen Kecamatan Kemuning, Kabupaten Indragiri Hilir. Model pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pengembangan yang mengacu kepada jenis penelitian pengembangan pendidikan (Educational Research and Development). Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Almasdi Syahza (2016) penelitian pengembangan adalah penelitian yang penekanannya lebih banyak menerangkan dan menjelaskan terkait dengan data primer dan sumber informasi yang didapatkan. Dan Almasdi Syahza menyatakan tujuan penelitian (Research and Development) adalah menyelidiki pola dan urutan pertumbuhan dan/atau perubahan sebagai fungsi waktu dan tujuan.

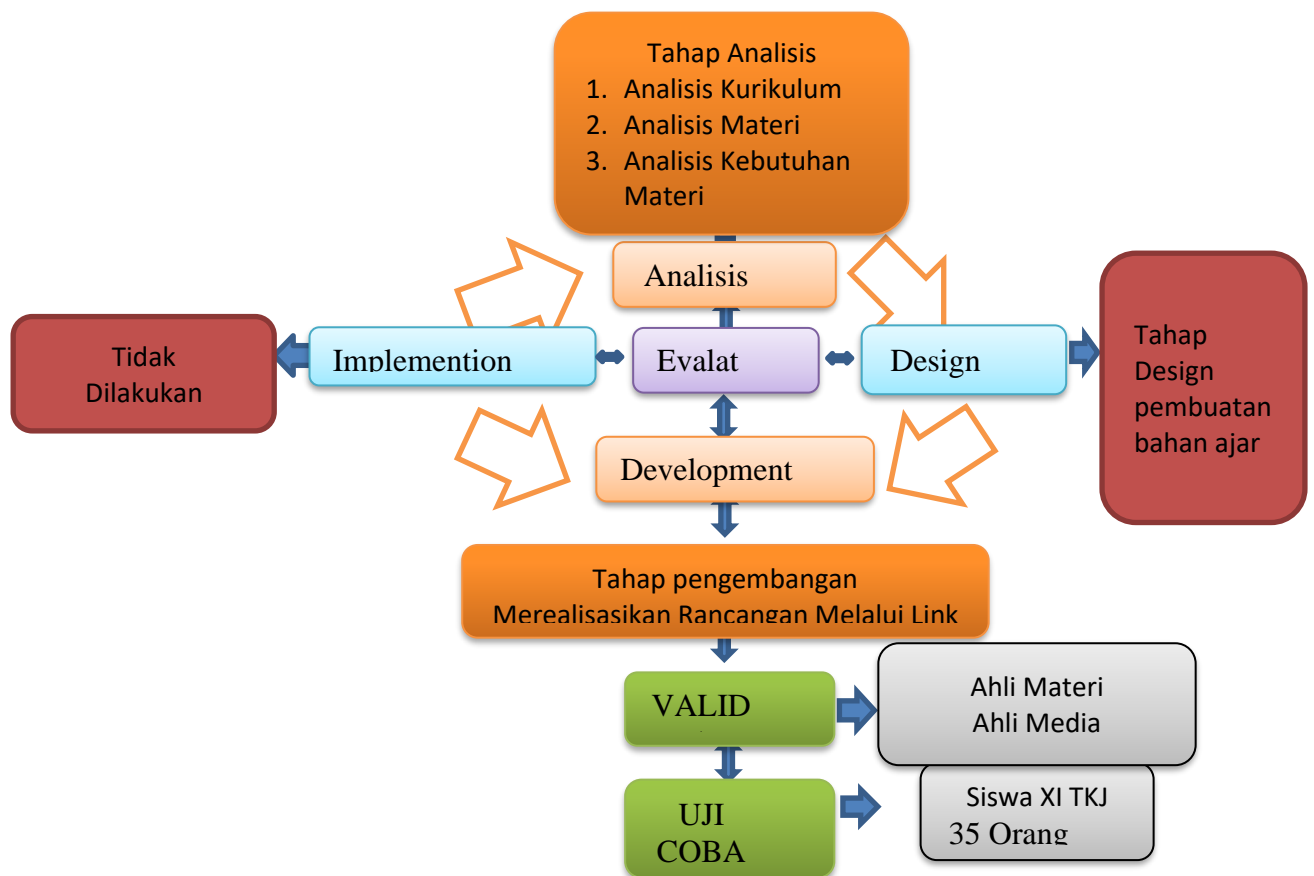
Pengembangan sering dikenal dengan *Research and Development (R and D)* Menurut Borg dan Gall dalam Ainin (2013) penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penggunaan produk pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan bahan ajar, misalnya buku teks, film-film pembelajaran, tetapi juga pengembangan prosedur dan proses pembelajaran,

misalnya metode dan pengorganisasian pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif ini adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah

model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula.

Adapun prosedur pengembangan yang akan dilakukan terlihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Penelitian

Data yang diperoleh dari penilaian lembar validasi berbentuk skala. Bentuk skala yang digunakan adalah skala likert. Skala ini memberikan keleluasaan kepada validator dalam

menilai kevalidan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* yang telah dikembangkan. Berikut kategori skala likert oleh validator ditunjukkan dalam tabel 1.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert**

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Dari tabel kategori penilaian skala likert Tabel di atas akan dihitung persentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

n = Jumlah Penilai

Pemberian dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 seperti tabel di bawah ini

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket Penilaian Validator Materi dan Media**

Persentase Penilaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2010)

Penilaian angket respon guru berdasarkan skala likert pada 3.

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Skala likert**

Kategori	Skor
Sangat Menarik	5
Menarik	4
Cukup Menarik	3
Kurang Menarik	2
Sangat Tidak Menarik	1

Hasil penilaian guru di hitung skor rata – rata dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah seluruh skor Idela}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = persentase Skor

**Tabel 4. Persentase Kemenarikan Bahan Ajar**

Persentase Penilaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik

Sumber : Suharsimi Arikunto ( 2010)

Untuk menguji efektifitas bahan ajar multimedia interaktif di gunakan Analisis uji t-test dari hasil pretest dan postest dengan rumus yang diadopsi dari Suharsimi Arikunto 2010 adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

M = Nilai rata –rata perkelompok

N = Banyaknya Subjek

X = Deviasi Setiap nilai  $X_1$  dan  $X_2$

Y = Deviasi Setiap nilai  $Y_1$  dan  $Y_2$

Utuk mengukur tanggapan respon siswa bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan empat respon. Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel 5 berikut:

**Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor Respon Siswa**

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Persentase jawaban responden

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi/ideal}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dengan uji normalitas (*Shapiro Wilk*) dan uji hipotesis (*wilcoxon*) menggunakan SPSS.26

Ha' : Terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Terhadap motivasi belajar siswa pada materi peluang produk barang/jasa kelas XI SMK Negeri 1 Tuah Kemuning.

H0' : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Terhadap motivasi belajar siswa pada materi peluang produk barang/jasa kelas XI SMK Negeri 1 Tuah Kemuning.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, mengetahui Efektifitas belajar siswa dalam penggunaan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, mengetahui Respon siswa terhadap bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa, mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dalam penggunaan bahan ajar multimedia interaktif *anyflip* dan *quizizz* pada materi peluang usaha produk/jasa. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif

Proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*

sehingga menghasilkan bahan ajar interaktif dengan menggunakan model ADDIE yang mana peneliti hanya sampai pada tahap development seperti uraian berikut :

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

**Analisis kurikulum**

Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan kompetensi dimana materi tersebut akan dikembangkan. Mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran penting untuk dilakukan sehingga sistem pengajaran bisa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut akan berdampak pada perasaan, senang, tertarik dan mudah memahami materi ajar.

Sekolah SMK Negeri 1 Tuah Kemuning salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, seiring dengan berkembangnya teknologi kurikulum 2013 menuntut diaplikasikannya IT dalam semua bidang pelajaran termasuk pelajaran Pendidikan dan Kewirausahaan.

**Analisis Materi**

Materi peluang usaha produk barang/jasa merupakan mata pelajaran pendidikan kewirausahaan kelas XI SMK yang mana di dalam proses pembelajaran siswa merasakan kebosanan karena merupakan materi yang didalamnya tidak menggunakan praktek tetapi lebih memahami dan menganalisa suatu peluang produk atau jasa yang akan dijadikan usaha bagi wirausaha. Siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut apabila di dalam penyampaiannya guru menggunakan metode

pembelajaran konvensional saja. Oleh karena itu penulis tertarik untuk memperkenalkan media pembelajaran di sekolah agar dapat membantu proses belajar mengajar.

**Analisis Peserta Didik**

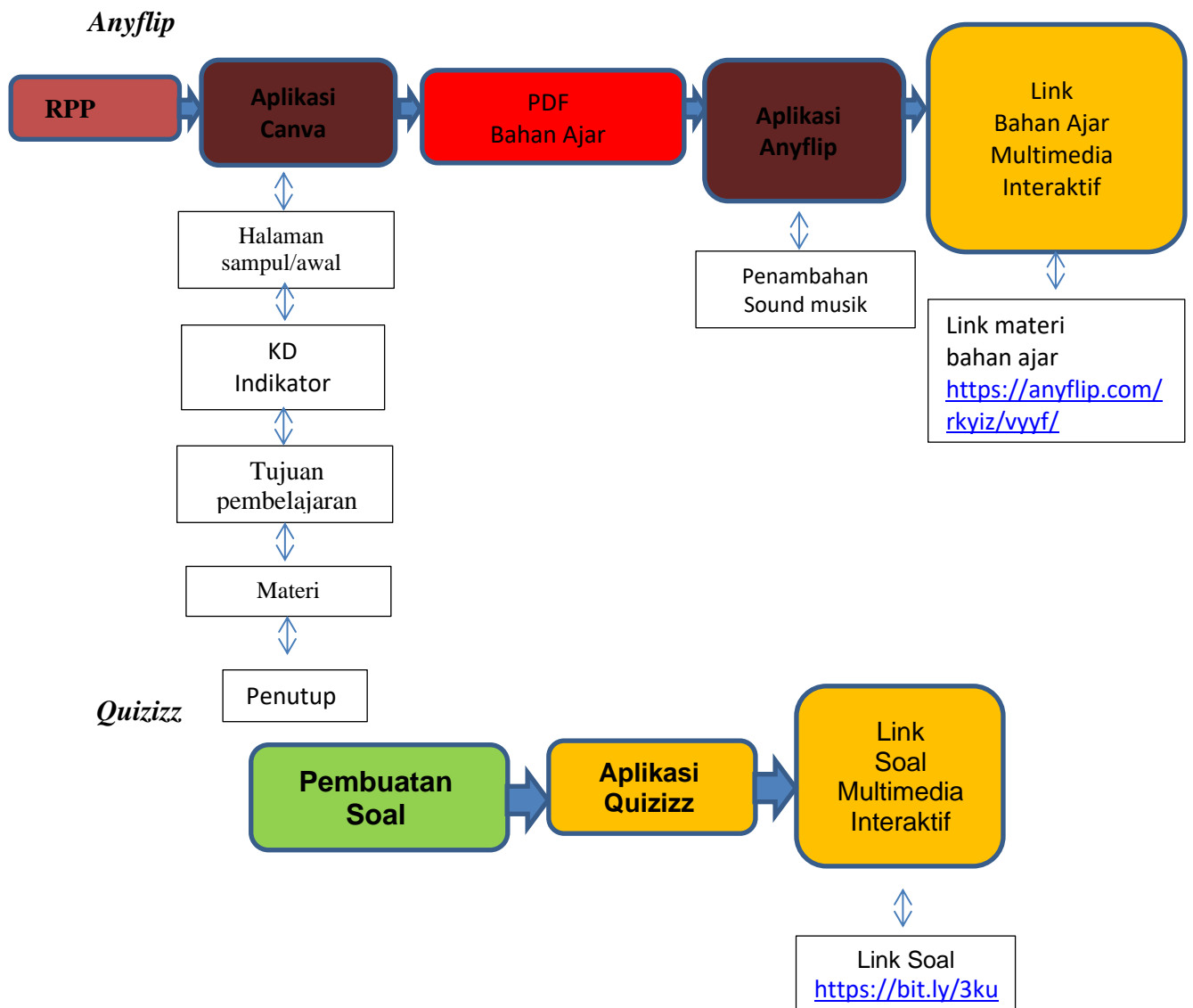
Berdasarkan pengamatan lapangan terlihat bahwa peserta didik SMK Negeri 1 Tuah kemuning sudah memiliki lap komputer, dan siswa juga sudah memiliki smartphone atau android dan sudah terbiasa menggunakan atau mengakses internet dan sudah terbiasa menggunakan internet. Hal ini didukung oleh fasilitas sekolah yang tersedia wifi area yang bisa digunakan oleh semua siswa dan guru. Fasilitas yang memadai disekolah saat ini dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar jika menggunakan bahan ajar multimedia interaktif.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain dilakukan dengan beberapa langkah di mulai dengan penyusunan instrumen angket ahli, angket penilaian guru, angket respon siswa angket motivasi siswa dan desain bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*.

1. Angket lembar validasi ahli
2. Angket penilaian guru
3. Angket respon siswa
4. Angket motivasi siswa
5. Desain bahan ajar multimedia interaktif

Desain dalam pembuatan bahan ajar dan soal latihan multimedia interaktif dapat di lihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 2 : Tahapan Desain Produk

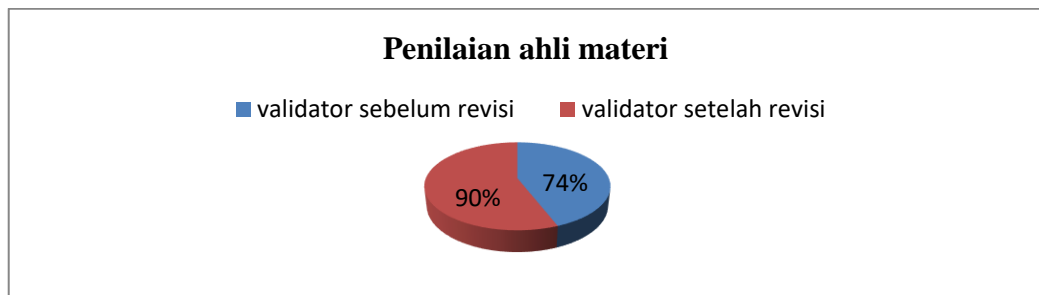
### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan atau *Development* merupakan proses penilaian terhadap bahan ajar oleh para ahli dan penilaian guru untuk mengetahui kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan akan dijadikan dasar perbaikan bahan ajar berbantu *anyflip* dan *quizizz* agar menghasilkan bahan ajar multimedia yang layak.

### Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi dengan persentase penilaian setelah revisi 90 % dan penilaian sebelum revisi 74 % dengan nilai rata – rata keseluruhan 82 % sehingga materi yang disajikan dalam bahan ajar multimedia interaktif valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang terlihat pada gambar 3, di bawah ini:



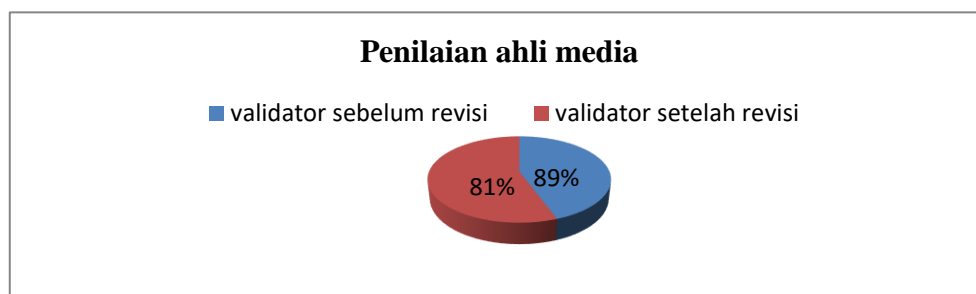


Gambar 3. Validasi ahli Materi

### Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dengan persentase penilaian setelah revisi 89,4 % dan peneilaian sebelum revisi 81 % dengan nilai rata – rata keseluruhan 85 % sehingga media yang

disajikan dalam bahan ajar multimedia interaktif valid dan dapat dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang terlihat pada gambar 4 di bawah ini :



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

### Penilaian Guru

Penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran terhadap bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* diperlukan

karena diharapkan guru akan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* yang dikembangkan.

Tabel 6 Hasil Penilaian guru mata pelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian	Persentase (%)
1	Desain Pembelajaran	4,00	80%
2	Kebahasaan	4,33	87%
3	Rekayasa Perangkat lunak	4,20	84%
4	Komunikasi Visual	4,00	80%
5	Prinsip pemilihan Media	4,00	80%
6	Manfaat Media	4,00	80%
Rerata Skor		4,16	82%

Sumber : Data penelitian

Tabel 6 diatas menunjukkan nilai skor rata-rata skor penilaian oleh guru mengenai bahan ajar multimedia Interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* sebesar 82% yang dapat diaktegorikan baik berdasarkan tabel konversi nilai, selain itu guru mata pelajaran juga menyimpulkan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* lebih menarik membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan.

2. Efektifitas belajar siswa dalam penggunaan bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*.

Untuk mendeskripsikan efektivitas bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan

*quizizz* dengan cara memberi soal latihan pretest dan posttest pada uji coba produk kepada siswa TKJ sebanyak 35 orang. Nilai yang di dapat dari pretest dan posttest akan di olah melalui aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan uji paired t- test.

a. Analisis Uji Paired T-Test

Dasar pengambilan keputusan Uji Paired t-test adalah:

- 1) Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data fre test dan post test
- 2) Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data fre test dan post test.

Berikut rincian Uji Paired t-test :

**Tabel 7. Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std	Std Error Mean
PRE TEST	65,0571	35	6,40286	1,08228
POST TEST	84,1714	35	4,45557	,75313

Sumber : Data penelitian

Pada statistik deskriptif data pretest dan post test menjelaskan bahwa Mean dari fre test sebesar 65, 05, Std.Deviation sebesar 6,4 dan Std. Error Mean 1,08 sementara mean post test sebesar 84, 17, Std. Deviation sebesar 4,45 dan

Std Error Maen sebesar 0,75 dengan jumlah sampel (N) 35 siswa.

b. Paired Sampel Tes

**Tabel 8. Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	d	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		f	
					Lower	Upper		
Pai	PRE	-	5,70228	,96386	-	-	3	,000
r 1	TEST - POST TEST	19,11429			21,07309	17,15548	19,834	

Berdasarkan tabel 8 Paired Sempel t- test diperoleh signifikansi = 0.000 kurang dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan untuk Paired Sempel t-test dilihat terdapat perbedaan yang signifikan rata – rata nilai sebelum perlakuan dengan rata – rata nilai setelah perlakuan. Hal ini juga terlihat dari antusias siswa

yang lebih aktif dalam mengikuti proses pelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* di banding penggunaan metode pembelajaran sebelumnya.

3. Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Multimedia Intraktif Berbantu *Anyflip* Dan *Quizizz*.

Pada tahap ini respon siswa yang diambil menggunakan angket yang berisikan tanggapan siswa mengenai bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Ini dilakukan setelah

selesai melakukan uji coba produk yang di akhiri dengan soal latihan (post test) selanjutnya siswa mengisi lembar angket.

Adapun hasil Respon siswa terhadap bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut :

**Tabel 9. Hasil Responden Siswa**

No	Aspek	Kategori				Persentase
		SS	S	KS	TS	
1.	Desain pembelajaran	32	3	-	-	91 %
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	31	4	-	-	88%
3.	Komunikasi Visual	35	-	-	-	100%

Sumber : Data penelitian

Berdasarkan hasil respon siswa yang melibatkan 35 responden, Pada tabel diatas terlihat bahwa rerata siswa banyak memilih sangat setuju, pada Desain pembelajaran dengan persentase 91%, Rekayasa Perangkat Lunak dengan persentase 88% dan pada Komunikasi Visual dengan persentase 100% yang didapat melalui angket yang disebarakan.

Juga didapatkan tanggapan dari komentar siswa bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami.

4. Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif *Anyflip* Dan *Quizizz*.

a. Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Data hasil motivasi belajar diperoleh dari penyebaran angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* . Data hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan

bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* pada lampiran.

Data hasil motivasi belajar yang diperoleh selama penelitian dianalisis menggunakan uji hipotesis. Sabelum menggunakan uji hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat dahulu. Tujuan dilakukan uji prasyarat adalah untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Jika data yang diperoleh normal maka uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan statistik parametrik. Jika data tidak normal maka hipotesis menggunakan statistis non parametrik.

b. Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa.

Data motivasi belajar, data yang diperoleh adalah data angket sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan SPSS 26. Hasil pengujian normalitas data motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 10

**Tabel 10. Hasil Pengujian Normalitas Motivasi Belajar Siswa**

Kelompok motivasi belajar	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig
Sebelum menggunakan bahan ajar multimedia interaktif	0,644	35	0.000
Sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif	0,521	35	0,000

Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat dilihat bahwa nilai data sebelum menggunakan bahan ajar multimedia interaktif dan sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. nilai sig masing-masing 0,000 dan 0,000 yang artinya untuk nilai data sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Dinyatakan tidak terdistribusi normal karena data tersebut memiliki  $sig < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data untuk uji hipotesis penelitian ini dilanjutkan dengan uji wilcoxon yaitu non parametrik untuk mengukur signifikan perbedaan antara dua kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi tidak berdistribusi normal.

c. Uji hipotesis motivasi belajar

Data yang telah diuji normalitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada data motivasi belajar. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji statistik non parametrik yakni uji wilcoxon dikarenakan data motivasi tidak terdistribusi normal. Motivasi belajar merupakan penilaian pada siswa dari segi sikap, sehingga untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa diberikan pada awal

pertemuan angket motivasi belajar dan setelah proses pembelajaran selesai menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Siswa juga diberikan angket motivasi belajar.

Uji hipotesis motivasi belajar adalah :

Ha' : Terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Terhadap motivasi belajar siswa pada materi peluang produk barang/jasa kelas XI SMK Negeri 1 Tuah Kemuning.

H0' : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari penerapan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*. Terhadap motivasi belajar siswa pada materi peluang produk barang/jasa kelas XI SMK Negeri 1 Tuah Kemuning.

Uji hipotesis data motivasi belajar diuji dengan menggunakan uji statistik non parametrik (uji wilcoxon) dengan bantuan software SPSS V 26. Kriteria pengujian ialah, apabila nilai signifikan  $> 0,05$  maka H0 diterima dan Ha ditolak. Jika signifikan  $< 0,05$  maka Ha diterima dan H0 ditolak. Hasil uji hipotesis motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 11

**Tabel 11.** Data hasil analisis motivasi belajar uji wilcoxon

	Sesudah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif – sebelum menggunakan bahan ajar multimedia interaktif
Z	-5.280 <sup>ab</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

Berdasarkan tabel 11, hasil dari uji wilcoxon maka dapat diketahui bahwa peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah bahan ajar multimedia interaktif adalah sebesar -5.280<sup>ab</sup> dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  maka Ha diterima yaitu terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum penerapan bahan ajar multimedia interaktif materi peluang produk barang/jasa dengan motivasi belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz*.

Dilihat dari pembahasan di atas validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian guru, efektifitas belajar dan respon siswa dengan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *Anyflip* dan *Quizizz* sangat baik dalam di gunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbantu *Anyflip* dan *Quizizz* sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa belajar siswa dan motivasi siswa ini berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Sesuai

dengan Heriyati (2017) Motivasi belajar adalah dorongan kuat dalam diri siswa sebagai penggerak dalam melakukan suatu proses pembelajaran serta memastikan keberlangsungan dari proses pembelajaran dan menciptakan arah pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* yang telah dinyatakan valid oleh para ahli dan oleh penilaian guru layak dikembangkan sebagai bahan ajar bagi guru dalam melakukan pembelajaran. Bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* telah dinyatakan efektif berdasarkan uji t-test kepada siswa saat melakukan uji coba kepada 35 siswa dengan memberikan soal pre test dan post test pada siswa. Respon yang didapat dari siswa juga mengatakan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* menarik serta terjadi peningkatan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Bahan ajar multimedia interaktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* kedepannya bisa dijadikan pengembangan lanjutan bagi peneliti selanjutnya.

Berdasar hasil penelitian ini dapat disarankan beberapa hal.

1. Peneliti hanya mengambil satu sekolah sebagai uji coba perangkat. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal sebaiknya diambil beberapa sekolah untuk uji coba perangkat yang dibuat.
2. Sebelum memulai pembelajaran agar guru dan siswa membuat kesepakatan dalam pemberian penilaian, sehingga siswa dapat melengkapi segala bentuk penilaian dalam proses pembelajaran.
3. Bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* dengan pembahasan Peluang Usaha Produk Barang/Jasa bisa dijadikan pedoman untuk guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
4. Bahan ajar multimedia intraktif berbantu *anyflip* dan *quizizz* dengan pembahasan Peluang Usaha Produk Barang/Jasa bisa dijadikan pedoman untuk guru dalam pembuatan bahan ajar dan konsep yang lainnya yang berbantu *anyflip* dan *quizizz*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Disertasi*. Pascasarjana. Universitas Negeri Malang
- Almasdi, S. (2016). *Metodologi Penelitian*, Universitas Riau Perss, Pekanbaru.
- Arief, S., & Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Alifya, N. F. H., & Rahma, E. S. (2020). Efektivitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa Smk, *Jurnal Media Elektrik*, 17(2), April 2020 P-Issn:1907-1728, E-Issn:2721-9100
- Amornchewin., & Ratchadaporn. (2020). The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement (*Indonesian Journal of Informatics Education*). Vol.2, Issue 2, pp 85-90.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barak, M., Watted, A., & Haick, H., (2016). Motivation to learn in massive open online courses: Examining aspects of language and social engagement. *Computers and Education*, 94, 49-60.
- Davidson, R. N., Lynn, W., Savage, P., & Wansbrough-Jones, M. H. (2019). Implementasi Brain-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Unsika (Online)*, 43(8), 627-630.
- Diah, R. (2017). Pemanfaatan Wordshare Quiz Creator Dalam Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab. *Journal of Arabics Studies*. 2 (1): 37-46.

- Dissou, Y., Asiedu-addo, S., & Kojo, S. (2017). Gender Stereotype and Motivation in Learning Statistics Among Tertiary Students in Ghana. *Internasional Electronic Journal of Mathematics Education*, 11(6), 599–608.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia
- Nanang, S. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. Al-Jabar : *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, 1, 63–74.
- Sadiman., A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Siti Marfuah, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Junal Gantang UMRAH.1* (1) : 41-47
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta. Diva PRESS