



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODULAR
BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI STATISTIKA**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh :

IMROATUN NADA

40320005

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODULAR
BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI STATISTIKA**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh :

IMROATUN NADA

40320005

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2024

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imroatun Nada
Nim : 40320005
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KODULAR BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA PADA MATERI STATISTIKA

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 12 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Imroatun Nada
Imroatun Nada

NIM. 40320005

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODULAR BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI STATISTIKA”**

Oleh

Nama : Imroatun Nada
Nim : 40320005
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan Penguji Skripsi pada tanggal 27 bulan Juli tahun 2024

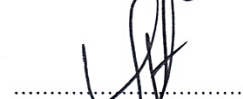
Dewan Penguji

Nama Penguji

Ketua Tim Penguji

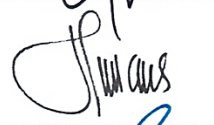
Dr. Ujang Khiyarusoleh, S.Pd.I.,M.Pd
NIDN. 0606068602

Tanda Tangan



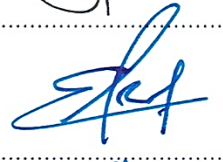
Penguji I

Dian Purwaningsih, M.Pd
NIDN. 0602108104



Penguji II

Eka Farida Fasha, S.Si.,M.Pd
NIDN. 0606098602



Pembimbing

Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001



Diterima dan disahkan

Pada tanggal 14 Agustus 2024

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Eka Farida Fasha, S.Si.,M.Pd
NIDN. 0606098602

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan
Matematika
Di
Bumiayu

Assalamualaikum Wr. Wb

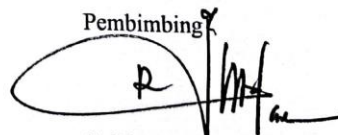
Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang telah berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODULAR BERBANTUAN QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI STATISTIKA”** yang ditulis oleh:

Nama : Imroatun Nada
Nim : 40320005
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian/sidang skripsi.

Bumiayu, 8 Juli 2024

Pembimbing



Sofri Rizka Amalia, M.Pd

NIDN. 0606059001

MOTTO

Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tahu
betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini

Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin
tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak
ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan
apa yang kita perjuangkan hari ini.

“Allah memberi beban yang luar biasa tetapi Allah memberikan hasil diluar
dugaan kita”

Dan dia (Allah) bersama kamu dimana saja kamu berada

(Q.S Al-Hadid:4)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya kecil yang disusun dengan penuh pengorbanan dan perjuangan, kata penguat yang selalu membangkitkan semangat saat terpuruk dan ingin menyerah “HASBUNALLAH WANIKMAL WAKIL” cukuplah bagi kami Allah sebagai penolong dan Dia sebaik-baiknya pelindung, kata yang mengiringi perjalanan agar dapat meraih gelar sarjana pada tahun 2024 ini. Karya ini peneliti persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Imam Syafi'i dan Ibu Siti Mubarakah dengan doa yang selalu di panjatkan untuk peneliti, semangat yang tiada henti dan tempat pulang ternyaman
2. Kaka tersayang Kharisma Yogi Noviana dan adik tersayang Muhammad Farhan Setiawan yang juga selalu mendoakan dan memberikan semangatnya.

ABSTRAK

Nada, Imroatun. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular Berbantuan QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika.* Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Peradaban. Pembimbing, Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

Rendahnya minat belajar matematika siswa dikarenakan kurangnya pemahaman akan manfaat materi matematika di kehidupan sehari-hari serta media pembelajaran yang digunakan tidak berbasis teknologi sehingga peralatan teknologi yang ada di sekolah kurang dimanfaatkan. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis kodular berbantuan *QuizWhizzer* untuk meningkatkan minat belajar matematika berdasarkan kevalidan?, bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis kodular berbantuan *QuizWhizzer* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa berdasarkan kepraktisan?, bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular dan *QuizWhizzer* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa berdasarkan keefektifan?. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan kodular berbantuan *QuizWhizzer* dan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Pengembangan menggunakan model *Four-D* (4D) yang meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Merancang), *Development* (Pengembangan), *Dessemination* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi media, angket validasi materi, angket respon siswa (kepraktisan) dan angket minat (keefektifan). Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reabilitas, uji noemalitas, uji *paired sample t-test* dan juga uji *N gain*. Hasil penelitian ini adalah: (1) Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan kodular berbantuan *QuizWhizzer* materi statistika sangat valid digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. (2) uji coba produk media pembelajaran menggunakan kodular berbantuan *QuizWhizzer* materi statistika terhadap peserta didik memperoleh presentase rata-rata sebesar 72,917% dalam kriteria Praktis. (3) Peningkatan minat belajar siswa menggunakan Media pembelajaran menggunakan kodular berbantuan *QuizWhizzer* materi statistika berdasarkan skor gain sebesar 0,51 dengan kriteria sedang. Saran peneliti diharapkan media pembelajaran kodular berbantuan *QuizWhizzer* ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan dapat dikembangkan lagi untuk menghasilkan produk yang lebih menarik serta efisien.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kodular, *QuizWhizzer*, Minat Belajar

ABSTRACT

Nada, Imroatun. 2024. Development of QuizWhizzer-Assisted Kodular-Based Learning Media to Increase Students' Interest in Learning Mathematics in Statistics Materials. Thesis, Department of Mathematics Education, University of Civilization. Supervisor, Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

The low interest in learning mathematics of students is due to a lack of understanding of the benefits of mathematics materials in daily life and the learning media used is not technology-based so that the technological equipment in schools is underutilized. The formulation of this research problem is how to develop kodular-based learning media with the help of QuizWhizzer to increase students interest in learning mathematics based on validity?, How to develop kodular-based learning media with the help of QuizWhizzer to increase students interest in learning mathematics based on practicality?, How to develop kodular-based learning media with the help of QuizWhizzer to increase students interest in learning mathematics based on effectiveness?. This research aims to develop and produce products in the form of learning media using QuizWhizzer-assisted kodular and to find out the differences in students' learning interests before and after the use of learning media. Development uses a Four-D (4D) model which includes the stages of Define, Design, Development, and Dissemination. Data collection techniques used interviews, questionnaires. The instruments used in this study were media validation questionnaires, material validation questionnaires, student response questionnaires (practicality) and interest questionnaires (effectiveness). The data analysis technique uses validity tests, reliability, normality tests, paired sample t-tests and also N gain tests. The results of this study are: (1) The development of learning media using code-assisted QuizWhizzer statistical materials is very valid to be used to increase students' interest in learning. (2) the trial of learning media products using coded with the help of QuizWhizzer statistical material on students achieved an average percentage of 72.917% in the Practical criteria. (3) Increase in students' interest in learning using learning media using codeular-assisted QuizWhizzer statistical material based on a gain score of 0.51 with moderate criteria. The researcher's suggestion is that this QuizWhizzer-assisted kodular learning media can be used as a tool in the learning process and can be developed again to produce more attractive and efficient products.

Keywords: Learning Media, Kodular, QuizWhizzer, Learning Interest

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobilalamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika. Penulis menyadari skripsi yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna ini dikarenakan keterbatasan dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam skripsi. Selain itu skripsi ini mustahil dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang digunakan sebagai syarat untuk dapat meraih gelar sarjana. Sehubungan dengan itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si, M.Pd,. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Sofri Rizka Amalia, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika serta pembimbing skripsi yang telah dengan sabar mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
4. Dian Purwaningsih M.Pd selaku Dosen penguji I
5. Eka Farida Fasha, S.Si, M.Pd,. selaku Dosen penguji II
6. Bapak dan Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas Peradaban.

7. Dian Purwaningsih M.Pd dan Faoziyah S.Pd selaku validator Media, Materi dan angket.
8. Bapak dan Ibu dosen pendidikan matematika yang telah memberikan Ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Kepala dan Wakil kepala SMK Al-Huda Bumiayu beserta dewan guru dan staff yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian.
10. Siswa kelas X TJKT 2 SMK Al-Huda Bumiayu yang telah membantu proses penelitian.
11. Seluruh keluarga besarku yang telah membantu, mendoakan dan memberikan dukungan terbaik untuk peneliti.
12. Teman-teman mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2020.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, serta kerjasama yang telah diberikan Allah SWT jadikan sebagai ladang pahala kebaikan dan dapat dibaloh dengan kebaikan pula. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiinn.

Bumiayu, 2024

Yang menyatakan,

Imroatun Nada

NIM. 40320005

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT</i> | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Batasan Masalah | 5 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Pengembangan | 6 |
| E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan | 7 |
| F. Manfaat Pengembangan | 7 |
| G. Asumsi Pengembangan | 8 |
| BAB II <u>K</u> AJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Kajian Teori | 9 |
| B. Kajian Penelitian Yang Relevan | 18 |
| C. Kerangka Pikir | 22 |
| D. Hipotesis | 25 |
| BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN | 27 |

| | |
|---|----|
| A. Model Pengembangan..... | 27 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 27 |
| C. Desain Uji Coba Produk..... | 33 |
| D. Desain uji Coba..... | 35 |
| E. Subjek Coba..... | 35 |
| F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 35 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 37 |
| BAB IV_HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 45 |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... | 45 |
| B. Hasil Uji Coba Produk..... | 62 |
| C. Revisi Produk..... | 63 |
| D. Pembahasan..... | 64 |
| E. Kajian Produk Akhir..... | 70 |
| F. Keterbatasan Penelitian..... | 71 |
| BAB V_SIMPULAN DAN SARAN..... | 73 |
| A. Simpulan Tentang Produk..... | 73 |
| B. Saran Pemanfaatan Produk..... | 74 |
| C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 76 |
| LAMPIRAN..... | 80 |

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman penskoran lembar penilaian validator.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skala Likert

Tabel 3.3 Pedoman pemberian skor angket validasi ahli media dan ahli materi

Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kevalidan Produk

Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Tabel 3.6 Interpretasi N-gain

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Validitas

Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Penilaian angket Respon Siswa

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Berbasis Kodular Berbantuan *QuizWhizzer*

Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Model 4D

Gambar 4.1 Halaman awal Media

Gambar 4.2 Halaman Home Media

Gambar 4.3 Halaman sejarah Media

Gambar 4.4 Halaman Modul Ajar Media

Gambar 4.5 Halaman Materi Media

Gambar 4.6 Halaman Video Media

Gambar 4.7 Halaman Quiz Media

Gambar 4.8 Penggantian Video Pembelajaran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 8 Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Lampiran 9 Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Lampiran 10 Daftar Hadir Siswa

Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Matematika

Lampiran 13 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Pre-Test)

Lampiran 14 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Post-Test)

Lampiran 15 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test)

Lampiran 16 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa (Post-Test)

Lampiran 17 Hasil Validasi Angket Minat (Pre-Test)

Lampiran 18 Hasil Validasi Angket Minat (Post-Test)

Lampiran 19 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test)

Lampiran 20 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Post-Test)

Lampiran 21 Hasil Uji N-Gain

Lampiran 22 Alur Tujuan Pembelajaran Fase E

Lampiran 23 Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Lampiran 24 Dokumentasi

Lampiran 25 Biodata Penulis