

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN ETNOPEdagogIK  
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZWHIZZER PADA PEMBELAJARAN  
MENULIS SISWA KELAS V SDN 105411 PEMATANG PELINTAHAN**

Nova Eliza<sup>1</sup>, Halimattusakdiah<sup>2</sup>, Edizal Hatmi<sup>3</sup>, Faisal<sup>4</sup>, Albert Pauli Sirait<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan

Email: [elizanovael@gmail.com](mailto:elizanovael@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pembuatan serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan fokus pada materi teks deskripsi. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa, didukung oleh dua ahli untuk menilai kelayakan media dan satu guru untuk mengevaluasi kepraktisannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Merdeka. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor tinggi, yakni 49 dari maksimum 55, dengan persentase sebesar 89%. Sementara itu, ahli desain media memberikan skor 50 dari total 60, atau sebesar 83,3%. Guru juga memberikan penilaian sangat baik terhadap aspek kepraktisan media, dengan skor 42 dari 45 (93,3%). Semua aspek penilaian, "Sangat Layak" dan "Sangat Valid." Lebih lanjut, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata *pre-test* adalah 46,56, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85,93, menunjukkan peningkatan sebesar 39,37 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis etnopedagogik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan (R&D), Etnopedagogik, *QuizWhizzer*.

**Abstract:** *This study aims to investigate the development process, feasibility, practicality, and effectiveness of a learning media product. The media was developed using the ADDIE model, which comprises five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, with a particular focus on descriptive text material. The study involved 16 students as research subjects, supported by two experts for media validation and one teacher to assess the practicality of the media in the context of Indonesian language instruction aligned with the Merdeka Curriculum. The validation results from the subject matter expert indicated a high level of feasibility, with a score of 49 out of a maximum of 55 (89%). The media design expert awarded a score of 50 out of 60 (83.3%). Additionally, the teacher's practicality assessment yielded a score of 42 out of 45 (93.3%), with all evaluated components including "highly feasible" and "highly valid." Further evaluation demonstrated a significant improvement in student learning outcomes, as evidenced by a comparison of pretest and posttest results. The*

*average pretest score was 46.56, while the posttest average increased to 85.93, reflecting a gain of 39.37 points. Based on these findings, it can be concluded that the ethnopedagogically integrated learning media developed using the QuizWhizzer application is highly feasible for use in Indonesian language instruction and effective in enhancing students' descriptive writing skills.*

**Keywords:** *Learning Media, Research and Development (R&D), Ethnopedagogy, QuizWhizzer.*

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan menulis pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membantu anak mengekspresikan ide dan pemikirannya secara tertulis. Di era digital yang semakin terhubung dan berbasis teknologi, keterampilan ini menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan di berbagai bidang (Jatmikannurhadi, 2023, h. 2). Disti Yuni Sari (2024, h. 72) juga menegaskan bahwa kemampuan menulis sejak dini memiliki peran krusial dalam perkembangan keterampilan berbahasa anak di jenjang dasar. Kemampuan berbahasa sendiri merupakan elemen esensial dalam proses pembelajaran, dan menulis menjadi aspek penting yang menunjang kemampuan anak dalam berkomunikasi serta mengekspresikan diri. Di zaman sekarang, menulis bukan hanya dibutuhkan di lingkungan akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja di masa depan. Sayangnya, masih banyak peserta didik di Indonesia yang belum menguasai keterampilan menulis dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan menulis perlu menjadi prioritas di sekolah agar seluruh siswa memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan di masa mendatang (Kurniawan, 2024, h. 1).

Dikarenakan kemampuan menulis penting, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan tujuan pendidikan dapat tercapai, penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Penggunaan metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pendengar pasif, yang pada akhirnya menimbulkan rasa bosan dan rendahnya minat untuk mengikuti pembelajaran, serta berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan guna mendukung penyampaian materi secara efektif serta meningkatkan minat, motivasi, dan capaian belajar siswa. Arsyad (2014, h. 16)

menyatakan bahwa media pembelajaran, selain berfungsi membangkitkan motivasi dan minat belajar, juga berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan informasi secara menarik dan dapat dipertanggungjawabkan, mempermudah interpretasi data, serta membantu merangkum informasi yang disampaikan.

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Sundayana (2015, h. 25) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa dan memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat serta perhatian siswa agar proses penyampaian materi menjadi lebih efektif.

Berdasarkan temuan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V di SDN 105411 Pematang Pelintihan, dapat disimpulkan bahwa jalannya proses pembelajaran terdapat sejumlah permasalahan. Pertama, guru hanya menggunakan media konvensional dalam mengajar seperti media gambar, media kartu kata, dan menggunakan buku cetak saja. Kedua, guru masih menghadapi kendala dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang hendak digunakan. Masalah ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman dan kebiasaan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar belum optimal dan berdampak pada kurangnya daya tarik pembelajaran dan minim interaksi dengan peserta didik. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan cenderung tetap berpusat pada pendidik, tanpa memberikan ruang yang cukup untuk partisipasi aktif siswa.

Ketiga, guru juga belum mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur etnopedagogi memiliki peran strategis dalam membentuk identitas dan karakter peserta didik, khususnya dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi. Perkembangan ini berpotensi menggeser eksistensi kearifan lokal di tengah masyarakat, terutama akibat tidak adanya batas yang jelas antara budaya lokal dan budaya luar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai kearifan lokal. Unsur-unsur kearifan lokal penting untuk diinternalisasikan dalam dunia pendidikan sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan karakter bangsa.

Keempat, adanya kesulitan guru dalam mengoperasikan fasilitas teknologi informasi, membuat siswa mudah jenuh yang menyebabkan sulitnya memahami pembelajaran, selain itu metode yang digunakan sebagian besar menggunakan metode ceramah, dimana metode tersebut dirasa kurang maksimal dan di era kemajuan teknologi informasi saat ini banyak tersedia beragam perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya penelitian juga menemukan bahwa dengan media yg diciptakan oleh guru membuat siswa dalam menulis terlihat kurang mampu mengembangkan idenya, mereka hanya terbatas dengan apa yg dilihat saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi quizwhizzer pada pembelajaran menulis siswa kelas V SDN 105411 Pematang Pelintahan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran bermuatan Etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas V, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada topik teks deskripsi. Tahap kedua adalah perancangan media, yang meliputi pemilihan materi, penyusunan desain media, dan pembuatan instrumen evaluasi. Rancangan Media dari tahap ini adalah menentukan soal-soal, mencari gambar yang sesuai dengan kearifan lokal.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk, di mana media yang telah dirancang dibuat dan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan efektivitas media. Tahap keempat adalah

implementasi, yaitu uji coba media kepada siswa kelas V SD Negeri 105411 Pematang Pelintahan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis siswa. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara guru, angket validasi ahli, angket praktikalitas guru, dan tes kemampuan menulis siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan skala Likert dan rumus N-Gain untuk menilai peningkatan keterampilan menulis siswa

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* yang telah dilakukan, meliputi validasi ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan oleh guru, serta uji efektivitas melalui pengukuran *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis siswa. Pada tahap validasi, media bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* dinilai oleh dua orang validator, yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89%, yang dikategorikan “Sangat Layak”. Validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 83,3%, juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi maupun tampilan visualnya untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya, tahap uji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas V sebagai praktisi pendidikan, guru memberikan penilaian melalui angket yang mencakup aspek tampilan, penyajian, isi, bahasa, serta kemudahan penggunaan media. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* memperoleh skor sebesar 93,3% sehingga dikategorikan “Sangat Praktis” dan dinilai mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, dan dilakukan penilaian respon siswa dengan rata-rata skor 89,16%. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer*, dilakukan pengukuran kemampuan menulis siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Sebanyak 16 siswa kelas V SDN 105411 Pematang Pelintahan untuk mengikuti tes ini, yang terdiri dari 9 siswa

perempuan dan 7 siswa laki-laki. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer*, siswa mengikuti *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi "Teks Deskripsi". Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah sebesar 46,56.

Setelah proses pembelajaran dengan media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer*, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa. Rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi sebesar 87,5%. Dengan nilai rata-rata mencapai 85,93. Selain itu, untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,736, yang menurut kategori interpretasi termasuk dalam kategori tinggi/efektif

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas V SDN 105411 Pematang Pelintahan. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 89% dan validasi oleh desain media sebesar 83,3%, yang keduanya termasuk kategori "Sangat Layak". Penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh skor 93,3% yang menunjukkan bahwa media ini "Sangat Praktis" dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Dari uji efektifitas rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 46,56 meningkat menjadi 85,93 pada *post-test*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,736 yang termasuk kategori tinggi/efektif. Secara keseluruhan, media pembelajaran bermuatan etnopedagogik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Oleh karena itu, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang menyenangkan untuk digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Disti, Y.S., dkk. (2024). Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*.
- Dwi Anugrah. (2023). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. <https://kip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>.

Jatmikanurhadi. (2023). Pentingnya Keterampilan Menulis dalam Era Digital. UPI.

Kurniawan, A. H. (2024). Keterampilan Menulis di Sekolah. Perpuskita.

Kusumaningsih, D. (2017). Terampil Bahasa Indonesia. Yogyakarta.

Marinu., W. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.

Marlina, L., dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Edusocieta: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.