



## Tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis kuis *oodlu*

**Arik Mustika Sari**

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

[arikmustika08@gmail.com](mailto:arikmustika08@gmail.com)

---

### Article Info

---

#### *Article history:*

Diterima :

18 April 2022

Disetujui :

21 April 2022

Dipublikasikan :

25 April 2022

---

#### *Kata Kunci:*

Laptop; HP; Internet;

Siswa SD; Oodlu

---

#### *Keyword:*

Laptop; HP; Internet;

Elementary school students;

Oodlu

---

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan media kuis *Oodlu* pada materi indra mata siswa kelas 4 SD dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Oodlu* pada materi panca indra siswa kelas 4 SD. Penelitian pengembangan media kuis ini telah melalui proses validasi. Berdasarkan validasi yang telah diuji oleh para ahli, penelitian yang dikembangkan memiliki hasil yang cukup layak untuk digunakan pada saat pembelajaran dan telah dinyatakan valid oleh para ahli. Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran *oodlu* kuis. Peneliti mengangkat media pembelajaran berbasis kuis untuk menyegarkan suasana kelas yang sebelumnya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Pengembangan media kuis *oodlu* ini, peneliti menggunakan tahapan atau proses pengembangan 4D yaitu *Define* (mendefinisikan), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (*Deployment*). Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini cukup efektif apabila digunakan pada saat pembelajaran dikelas SD. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis *oodlu* dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

---

### ABSTRACT

*The aim of this research can be used to determine the extent of the development of the Oodlu quiz media on grade 4 elementary school students' eye sense material and to determine the feasibility of Oodlu learning media on grade 4 elementary school students' five sense material. Research on the development of this quiz media has gone through a validation process. Based on validation that has been tested by experts, the research developed has results that are suitable for use during learning and have been declared valid by experts. This research is about the development of oodlu quiz learning media. Researchers use quiz-based learning media to refresh the classroom atmosphere which was previously boring to make it more enjoyable. In developing this oodlu quiz media, researchers used the 4D development stages or processes, namely Define, Design, Develop and Disseminate. Based on the research results, this research is quite effective when used during elementary school learning. It can be concluded that Oodlu quiz-based learning media can increase students' motivation and activeness in learning media that is more practical and fun and makes it easier for students in terms of learning interactions.*



©2022 Authors. Published by Arka Institute. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru mempunyai peran yang sangat penting guna membuat ilmu-ilmu yang diajarkan bisa diterima oleh siswa-siswa yang ada (Yestiani & Zahwa, 2020). Dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan atau materi melainkan aktifitas yang menuntut guru dan siswa untuk melakukan. Menurut Kewa et al., (2020) guru harus dapat menciptakan pembelajaran sebaik mungkin menggunakan berbagai perangkat pendukung untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut Wibowo (2021), gaya belajar siswa ada auditori dan kinestetik maka dari itu diperlukan suatu media untuk menunjang pembelajaran salah satunya kuis ini. Menurut Pentury et al., (2021), pembelajaran sebagai sistem dengan aspek kegiatan yang kompleks, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan

perangkat-perangkat tertentu untuk mendukung sebuah pembelajaran yang baik dan berkualitas. Kecocokan antara metode atau model dan materi pembelajaran (Marlina et al., 2021). Metode atau model yang tepat dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Meilani et al., 2020). Menurut Bungalangan (2020) hasil belajar dikatakan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, guna mendapatkan hasil belajar yang baik maka pada pembelajaran membutuhkan suatu perangkat pendukung salah satunya yaitu media. Hasil belajar memiliki peran yang penting pada proses pembelajaran sebab akan menyajikan sebuah informasi kepada guru mengenai kemajuan peserta didik sebagai upaya guna mencapai tujuan-tujuan belajarnya dengan proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2020).

Media dalam pembelajaran memudahkan para guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (Passalawongi, 2020). Media berperan penting pada suatu pembelajaran, apalagi negara Indonesia saat ini sedang menghadapi pandemi virus korona, yang mengharuskan para siswa dan guru untuk *work from home*. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar di arahkan ke online atau dalam jaringan (daring) (Suseno et al., 2021; Utama, 2021). Menurut Kuswanto dan Radiansah (2018), dengan menggunakan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih asik dan menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar, permainan ataupun animasi (Aristia et al., 2020; Jamridafrizal, 2017; Syeriduni, 2020).

Salah satu media pembelajaran kuis berbasis aplikasi digital yang memungkinkan untuk digunakan pada kondisi saat ini yaitu *Oodlu*, pada media pembelajaran berbasis aplikasi digital *Oodlu* ini di dalamnya terdapat beberapa game, yang mana pada game tersebut kita dapat memasukkan pertanyaan berupa soal – soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Menurut Seftiana & Delia (2021), media pembelajaran ini dapat memberikan kesan baik pada peserta didik karena selain menyenangkan peserta didik juga akan memahami materi atau soal-soal yang ada pada media pembelajaran *Oodlu*.

Cara mengakses media pembelajaran kuis berbasis *Oodlu* ini yaitu masuk pada website *Oodlu* dan login menggunakan username siswa, guru mencontohkan caranya lalu siswa tinggal mengklik link dan mengakses media tersebut. Media ini sangat cocok digunakan pada masa pandemi saat ini karena dapat merefresh pikiran peserta didik dengan adanya soal yang diselingi dengan game, pada game ini siswa harus dapat menjawab soal-soal lalu baru bisa memainkan game nya, jika siswa tidak dapat menjawab soal maka siswa tidak dapat melanjutkan bermain game, untuk soalnya yaitu membahas materi panca indera mata.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode dalam penelitian yang sifatnya deskriptif dan memakai analisis secara naratif (Rijali, 2018). Penelitian ini lebih berdasarkan penghayatan yaitu dengan cara menikmati kuis *Oodlu* ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggambarkan kondisi yang berlaku pada saat penyelidikan, yang juga berkaitan dengan realitas empiris di lapangan. Penelitian ini menggarisbawahi kemampuan media *Oodlu* dalam pelaksanaan penilaian formatif untuk keberlanjutan, sehingga menjelaskan perannya dalam mengukur keberhasilan pembelajaran. Metodologi yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan pemberian tes menggunakan *Oodlu* mengetahui sejauh mana perkembangan media kuis *Oodlu* pada materi indera mata siswa kelas 4 SD dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Oodlu* pada materi panca indera siswa kelas 4 SD, di samping metode observasi untuk mengevaluasi pencapaian keterampilan kolaborasi siswa selama pengujian dengan *Oodlu*. Data penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis. Kerangka analisis yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah metodologis yang diuraikan oleh Miles & Huberman (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan proses penarikan kesimpulan dan verifikasi.

---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian media kuis ini menghasilkan prosedur atau tutorial pembuatan kuis *Oodlu* yaitu:

1. Membuat akun

- Guru masuk pada laman website *Oodlu*. <https://oodlu.org/>.
- Guru membuat akun pada laman *Oodlu*
- Setelah berhasil sign up, silakan klik *a teacher*.
- Pilih Negara
- Masukkan kode pos
- Masukkan nama sekolah, kelas, serta jenis materi
- Klik *continue*

2. Membuat soal

Setelah membuat akun dilanjutkan dengan memasukkan soal pada aplikasi *Oodlu*.

- Klik mulai disini, buat kumpulan pertanyaan untuk siswa anda.
- Klik buat pertanyaan
- Ketikkan materi panca indra mata.
- Klik pilihan macam-macam game yang akan di isi pertanyaan materi.
- Klik pertanyaan kartu flash dulu, lalu masukkan soal pada kolom pernyataan.
- Setelah itu ada pilihan *false or true* untuk jawabannya.
- Lalu link yang sudah dibuat guru disebar pada siswa.
- Dan siswa mengakses dengan akun.
- Lalu memainkan aplikasi *Oodlu*.

3. Klik *sign up* dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukan email

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan tentu saja aplikasi *Oodlu* ini sangat mudah digunakan kapan dan dimanapun peserta didik berada. Pada saat terjadi pandemik Covid-19 saat ini berdampak kepada satuan pendidikan yang mengharuskan menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) melalui metode pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ daring) menggunakan *e-learning*. Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara langsung beralih ke pembelajaran menggunakan media daring.

### Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana perkembangan media kuis *Oodlu* pada materi indra mata siswa kelas 4 SD dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Oodlu* sebagai media yang interaktif pada materi panca indra siswa kelas 4 SD. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengaturan pembelajaran online, terutama selama pandemi, dengan mengusulkan strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dengan menggunakan media yang kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini tentang tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis kuis *Oodlu*. Peneliti mengangkat tentang media pembelajaran yang berbasis kuis untuk menyegarkan suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan media kuis *oodlu* dapat membangun efektifitas pembelajaran saat dikelas. Bagi Pendidik memberikan gambaran bagaimana proses dan kendala penerapan aplikasi *Oodlu* serta meningkatkan

keaktifitas guru untuk menerapkan media didalam pembelajaran daring. Bagi Peneliti mengetahui bagaimana proses dan kendala penerepan aplikasi *Oodlu* sebagai mediadalam pembelajaran daring dikelas tinggi Sekolah Dasar. Bagi Peserta Didik meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam halinteraksi pembelajaran.

Kelebihan pada aplikasi *Oodlu* ini siswa lebih senang dan *mood booster* karena terdapat *game* yang asik serta tidak membosankan, selain itu siswa diberi tantangan dalam menjawab soal yang mengahrsu kan berfikir kreatif dan pada *game* siswa dituntut untuk kosentrsi agar dapat memainkan *game* dengan baik sehingga *game* ini cukup efektif untuk para peserta didk.

Kekurangan aplikasi *oodlu* dapat diakses 2 atau 3 kali, setelah itu guru harus membuat akun yang baru. Selain itu pada *game oodlu* ini harus menggunakan paket data atau jaringan internet jika tidak menggunakan jaringan internet *oodlu* tidak dapat di akses.

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa media kuis *Oodlu* tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti yang disebutkan oleh Maisaroh & Wathon (2018) dan Jediut et al. (2021), yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penerapan metode ini untuk berbagai tipe belajar, seperti auditori dan kinestetik.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mendukung temuan penelitian Seftiana & Delia (2021), yang mengindikasikan bahwa apkikasi *Oodlu* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui integrasi *game*. Selain itu, Adiwisastra (2015) dan Irawan & Suryo (2017) menemukan bahwa penggunaan multimedia seperti kuis dapat meningkatkan hasil belajar, yang tercermin juga dalam penelitian ini.

Namun, penelitian ini mengidentifikasi beberapa kekurangan. Salah satu kelemahan penting adalah persyaratan untuk koneksi internet yang stabil untuk memanfaatkan program ini, yang mungkin menjadi penghalang bagi siswa di lokasi dengan infrastruktur jaringan yang tidak memadai. Selain itu, pembatasan jumlah akses tanpa pembuatan akun baru merupakan salah satu kelemahan yang harus diatasi dalam pertumbuhan media ini.

Implikasi manajerial dari penelitian ini mencakup kebutuhan guru untuk memasukkan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam pendekatan pengajaran mereka, terutama dalam lingkungan pembelajaran online. Penelitian ini juga membantu pengembang aplikasi pendidikan untuk menghasilkan media yang lebih mudah digunakan.

Batasan lain yang perlu dipertimbangkan adalah strategi penelitian, yang hanya melibatkan evaluasi awal dari dampak media *Oodlu*, sehingga membatasi generalisasi dari kesimpulan. Penelitian di masa depan dapat melihat dampak media ini pada topik lain atau melibatkan kelompok siswa di berbagai tingkat sekolah. Sebagai tahap selanjutnya, penelitian yang akan datang dapat berfokus pada penciptaan kemampuan yang lebih canggih untuk *Oodlu*, seperti penilaian adaptif atau interaksi dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS). Selain itu, penelitian longitudinal dapat dilakukan untuk menilai pengaruh jangka panjang dari media ini terhadap hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan bagaimana pengembangan kelayakan produk hasil media kuis pembelajaran *Oodlu* pada materi panca indra kelas 4 SD bawasannya penelitian ini cukup efektif apabila digunakan pada saat pembelajaran dikelas SD terkait dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana dan kelayakan pengembangan media kuis *Oodlu* pada materi panca indra mata siswa kelas 4 SD dan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31294/ji.v2i1.67>
- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas penggunaan media pembelajaran celengan gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i2.33>
- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 190–197.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). Implikasi multimedia interaktif berbasis flash terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Jamridafrizal, J. (2017). Mempersiapkan mahasiswa calon guru generasi digital native dengan teknologi. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 151–180.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Kewa, M., Dadi, A. F. P., & Abdullah, A. N. (2020). Peningkatan hasil belajar PPKn melalui model time token pada peserta didik kelas V SD GMT Ende 4. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 102–115. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.356>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Maisaroh, A., & Wathon, A. (2018). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64–82.
- Marlina, R., Oktavianty, E., Silitonga, H. T. M., & Sandra, N. M. (2021). Application of crossword puzzle multimedia to improve the science education learning process and outcomes at Junior High Schools. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 622–632. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.25350>
- Meilani, D., Dantes, N., & Tika, I. N. (2020). Pengaruh implementasi pembelajaran saintifik berbasis keterampilan belajar dan berinovasi 4c terhadap hasil belajar ipa dengan kovariabel sikap ilmiah pada peserta didik kelas v sd gugus 15 kecamatan buleleng. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i1.1412>
- Miles, M., & Huberman, M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Passalowongi, N. (2020). Meningkatkan hasil belajar tema lingkungan tempat tinggalku melalui model pembelajaran picture and picture siswa kelas IV SD Negeri 18 Coppeng-Coppeng Kabupaten Barru. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 275–282. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.341>
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan kemampuan pedagogik guru dalam pembelajaran daring melalui penerapan kuis interaktif daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109–114.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2021). Analisis kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dan game interaktif menggunakan webside oodlu materi pecahan sederhana kelas 3 sekolah dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p51-59>
- Suseno, N., Riswanto, R., Aththibby, A. R., Alarifin, D. H., & Salim, M. B. (2021). Model pembelajaran perpaduan sistem daring dan praktikum untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 42–56. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3169>
- Syeriduni, E. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui penerapan metode diskusi dengan pendekatan kontekstual teaching and learning pada tema indah nya negeriku di kelas IV SD Negeri 200217 Padangsidempuan. *Jurnal ESTUPRO*, 5(1), 12–24.
- Utama, S. (2021). *Pola manajemen guru dalam pembelajaran daring masa pandemi bagi orang tua siswa di MTsN 1 Kaur*. UIN FAS Bengkulu.
- Wibowo, D. R. (2021). Problematika guru SD dalam pembelajaran IPS jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 167–176. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7538>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>