

## PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rector Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri

Di Jalan Ahmad Yani No.10 Jamban Bojonegoro.

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah diadakanya pemeriksaan, bimbingan, penelitian dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama :INDIRA ROHMAWATI

NIM :201955012600352

Program Studi :PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas :TARBIYAH

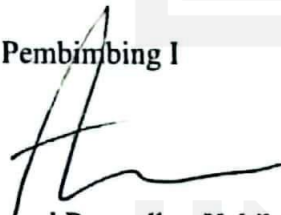
Judul Skripsi :PENGEMBANGAN KUIS INTERAKIF BERBASIS ANDROID  
UNTUK KECAKAPAN NUMERASI PADA SISWA KELAS V  
MI MAMBAUL ISLAM LOSARI SOKO

Telah memenuhi syarat untuk disetujui di uji didepan siding munaqosah skripsi.

Wassallamu'alaikum Wr.Wb

Bojonegoro 18 Juli 2024

Pembimbing I



Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd. I

NIDN.2109058801

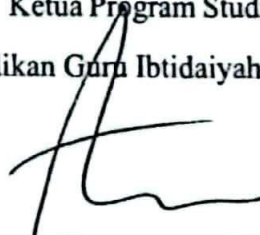
Pembimbing II



Midya Yuli Amreta M.Pd

NIDN.2130079101

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Ibtidaiyah



Muhammad.Romadlon Habibullah M.Pd. I



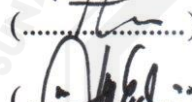

NIDN.2109058801

**PENGESAHAN**

Diterima dan disetujui oleh mejelis penguji skripsi untuk memenuhi Sebagian persyaratan yang guna memperoleh sarjana strata (S1) pada:

Nama : INDIRA ROHMAWATI  
NIM : 201955012600352  
Prodi/Fak : PGMI/Tarbiyah  
Institusi : Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro  
Pada Hari : Sabtu  
Pada Tanggal : 9 November 2024  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN KUIS INTERAKIF BERBASIS ANDROID UNTUK KECAKAPAN NUMERASI PADA SISWA KELAS V MI MAMBAUL ISLAM LOSARI LOSARI**

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : K.M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I 
2. Penguji Utama : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd. 
3. Penguji 1 : M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I 
4. Penguji 2 : Midya Yuli Amreta, M.Pd. 

Bojonegoro, 12 November 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama



**(Dr.H Ahmad Manshur, M.A)**  
NIDN.2122037701

FAKULTAS TARBIYAH  
FTUNUGIRI

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : INDIRA ROHMAWATI

NIM : 201955012600352

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tabiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro 12 November 2024

Membuat pernyataan



**INDIRA ROHMAWATI**  
NIM. 201955012600352

## MOTTO

*“Suatu hal yang biasa, jika biasa dilakukan, sehingga menjadi kebiasaan yang terbiasa dilakukan, maka akan menjadi suatu hal yang sangat luar biasa”*

## PERSEMBAHAN

*Saya persembahkan karya ini untuk kedua orang tua saya atas segala kasih sayang dan perhatiannya yang tak terhingga yang diberikan selama ini, setiap hembusan nafasnya merupakan doa dan setiap langkahnya merupakan semangat bagi saya*

*Untuk suami, anak, dan orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan inspirasi, motivasi, edukasi, serta semangat bagi saya dalam melakukan segala hal, kalian semua adalah lentera dalam hidupku*

*Untuk teman-teman sekelas senasib seperjuangan dan sepenanggungan, terimakasih atas canda tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari kuliah menjadi sangat mengesankan dan sulit untuk dilupakan. Semoga kita semua bisa menggapai kesuksesan bersama, dan bisa bermanfaat bagi Agama, Nusa, dan Bangsa.*

## ABSTRACT

### **PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK KECAKAPAN NUMERASI PADA SISWA KELAS V MI MAMBAUL ISLAM LOSARI**

Indira Rohmawati , Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd I, Midya Yuli Amreta, M.Pd.

Pengembangan media kuis interaktif berbasis android untuk kecakapan numerasi merupakan suatu alternatif yang terbaru, hal ini disebabkan adanya perkembangan media yang beriringan dengan penyesuaian kebutuhan, tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika khususnya pada numerasi, apalagi pada jenjang kelas tinggi khususnya kelas V karena media berhubungan dengan tercapainya sebuah pembelajaran.

Tujuan dari Pengembangan media kuis interaktif berbasis android untuk kecakapan numerasi ini adalah 1. Mengembangkan media kuis interaktif berbasis android untuk kecakapan numerasi, 2. Mengetahui validasi media kuis interaktif berbasis android untuk kecakapan numerasi pada siswa kelas V MI Mambaul Islam Losari, media ini diterapkan pada kelas V MI Mambaul Islam Losari yakni dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) model berdasarkan Sugiyono, dilakukan dengan 8 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba. Selain itu, peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dilanjutkan dengan angket. Teknik analisis data meliputi uji validitas oleh ahli informan penelitian yaitu guru wali kelas V, guru ahli media pembelajaran, serta kepala sekolah MI Mambaul Islam Losari.

Media kuis interaktif berbasis android untuk kecakapan numerasi yang dikembangkan telah dilakukan uji melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 87,5% dikategorikan layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 90% dikategorikan sangat layak, dan angket validasi bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 81,8% dikategorikan layak. Adapun Hasil penelitian pada uji coba produk kelompok kecil pre-test 40% dan post-test 70%, kemudian melakukan uji coba produk kelompok besar pre-test 60,8% dan post-test 77,8% dari hasil kompetensi yang digunakan sesuai uji coba ahli media mendapat 87,5%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa mendapat 81,8%. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, kuis interaktif, numerasi.

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED INTERACTIVE QUIZ FOR  
NUMERACY COMPETENCE IN GRADE V STUDENTS OF MI  
MAMBAUL ISLAM LOSARI**

Indira Rohmawati, Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd I, Midya Yuli  
Amreta, M.Pd

*The development of interactive quiz media based on android for numeracy skills is a new alternative, this is due to the development of media that goes hand in hand with the adjustment of needs, not a few students have difficulty in learning mathematics, especially in numeracy, especially at the highclass level, especially class V because the media is related to the achievement of a learning.*

*The purpose of developing interactive quiz media based on android for numeracy skills is 1. Developing interactive quiz media based on android for numeracy skills, 2. Knowing the validation of interactive quiz media based on android for numeracy skills in class V students of MI Mambaul Islam Losari, this media is applied to class V MI Mambaul Islam Losari, namely by small group trials and large group trials.*

*This study uses the R&D (Research and Development) model method based on Sugiyono, carried out in 8 stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, product design revision, product trials, product revisions, and trials. In addition, researchers also collect data by means of observation, interviews, and documentation studies followed by questionnaires. Data analysis techniques include validity tests by research informant experts, namely homeroom teachers of grade V, media learning expert teachers, and the principal of MI Mambaul Islam Losari.*

*The interactive quiz media based on android for numeracy skills that was developed has been tested through a media validation questionnaire with an average assessment of 87.5% categorized as feasible, a material validation questionnaire with an average assessment of 90% categorized as very feasible, and a language validation questionnaire with an average assessment of 81.8% categorized as feasible. The results of the study on the small group product trial pre-test 40% and post-test 70%, then conducting a large group product trial pre-test 60.8% and post-test 77.8% of the competency results used according to the media expert trial got 87.5%, material experts 90%, and language experts got 81.8%. This shows that the media is feasible to use in learning.*

**Keywords:** Learning Media, interactive quiz, numeracy

## KATA PENGANTAR

Assallamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, Karena atas ridhony saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan judul skripsi yang saya ajukan adalah Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Android Untuk Kecakapan Numerasi Pada Siswa Kelas V Mi Mambaul Islam Losari Losari. Ini saya selesaikan untuk memnuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Universitas Ulama Sunan Gri Bojoneoro.

Tidak dapat kita sangkal bahwa semua peroses butuh pengorbanan dan sabar sebesar-besarnya dapat terselaikan, saya ucapkan kepada orang sekeliling saya tanpa memberikan suprot saya dan memberikan semangat.

Trima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan saya sampaikan kepada :

1. Bapak K.M Jauharul Ma'arif, M.Pd Selaku Rektor Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Bapak Dr. H Ahmad Manshur, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdhatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Bapak Muhammad Romadlon Habibullah, M.Pd.I Selaku Dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, fikiran dan tenga penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Midya Yuli Amreta, M.Pd Selaku Dosen pembimbing yang telah banyak mengorbankan waktu, fikiran dan tenga penyelesaian skripsi ini.
5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah di Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro dan seluruh staf yang selalu melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.

6. Bapak A. Fauzi, S.Pd.I selaku Kepala sekolah MI Mambaul Islam, beserta Bapak/Ibu Guru dan staf yang memperbolehkan saya melakukan penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang serta doa restunya sejak penulis masih dalam buaian hingga saat ini.
8. Bapak Mohammad Shofiyullah dan Ananda Rizqina Fahril Mumtaz Ashofa selaku support sistem sang penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Berkat keterlibatan semua pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, penulis hanya bisa menyampaikan rasa terima kasih yang banyak. Karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis, tentunya skripsi ini banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menambah khazanah keilmuan bagi kita semua. Amin.

Bojonegoro 12 November 2024

Mengetahui Penulis



**INDIRA ROHMAWATI**

NIM. 201955012600352

UNU CIRI



## DAFTAR ISI

<b>PERSE TUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>14</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>14</b>
D. Manfaat penelitian.....	<b>15</b>
E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan.....	<b>15</b>
F. Ruang lingkup dan Keterbatasan Pengembangan .....	<b>16</b>
G. Definisi Oprasional.....	<b>17</b>
H. Orisinilitas Pendidikan .....	<b>18</b>
I. Sistematika Pembahasan .....	<b>24</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>26</b>
A. Landasan Teori.....	<b>26</b>
1. Pengertian media pembelajaran .....	<b>26</b>
2. Fungsi media pembelajaran .....	<b>27</b>
3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	<b>28</b>
4. Karakteristik Media Pembelajaran .....	<b>30</b>
B. K uis Interaktif.....	<b>33</b>
C. Android .....	<b>35</b>

D. Kecakapan.....	39
E. Numerasi .....	47
F. Perangkat Pembuat Aplikasi .....	52
1. <i>Ispring Suite 11</i> .....	52
2. <i>Website To APK Builder</i> .....	54
G. Kerangka Berfikir.....	55
<b>BAB III.....</b>	<b>58</b>
<b>METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>58</b>
A. Desain Peneitian dan Pengembangan .....	58
B. Model penelitian dan pengembangan .....	59
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	61
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan.....	67
<b>BAB IV .....</b>	<b>81</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>81</b>
A. Penyajian Data .....	81
B. Temuan penelitian dan pengembangan .....	126
<b>BAB V.....</b>	<b>138</b>
Penutup.....	138
Daftar Pusataka.....	140
Lampiran.....	146



# UNUGIRI

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan perbedaan penelitian (1) .....	19
Tabel 1.2 Persamaan dan perbedaan penelitian (2) .....	20
Tabel 1.3 Persamaan dan perbedaan penelitian (3) .....	21
Tabel 1.3 Persamaan dan perbedaan penelitian (4) .....	23
Tabel 3.1 Validasi ahli visual .....	72
Tabel 3.2 Validasi ahli materi.....	75
Tabel 3.3 Validasi ahli bahasa.....	76
Tabel 3.4 angket respon siswa.....	77
Tabel 3.7 skor angket siswa.....	66
Tabel 3.8 Kategori interval skor .....	80
Tabel 4. Hasil validasi ahli visual (1).....	99
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli visual (2).....	101
Tabel 4.3 tanggapan dari ahli validasi visual.....	103
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi (1) .....	104
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi (2) .....	105
Tabel 4.6 Hasil validasi ahli bahasa (1).....	107
Tabel 4.7 Hasil validasi ahli bahasa (2).....	108
Tabel 4.8 Tanggapan dari ahli Bahasa.....	110
Tabel 4.9 Responden peserta didik.....	110
<b>Tabel 4.10</b> revisi ahli visual .....	112
<b>Tabel 4.11</b> revisi ahli Bahasa .....	114
<b>Tabel 4.12</b> Hasil pres-test kelompok kecil.....	116
<b>Tabel 4.13</b> Hasil post-test kelompok kecil.....	117
<b>Tabel 4.14</b> Soal angket peserta didik pre-test .....	118
<b>Tabel 4.15</b> Soal post-test peserta didik kelompok kecil.....	119
<b>Tabel 4.16</b> Hasil pres-test kelompok besar .....	121

<b>Tabel 4.17</b> interval skor hasil pres-test kelompok besar .....	123
<b>Tabel 4.18</b> Hasil post-test kelompok besar .....	123
<b>Tabel 4.19</b> interval skor hasil <i>post-test</i> kelompok besar .....	125
<b>Tabel 4.20</b> Kategori interval skor .....	128



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tampilan cover <i>ispring suite 11(1)</i> .....	53
<b>Gambar 2.2</b> Tampilan awal <i>ispring suite 11 (2)</i> .....	54
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan awal <i>ispring suite 11 (3)</i> .....	54
<b>Gambar 2.4</b> Tampilan aplikasi Website 2 APK <i>builder</i> .....	55
<b>Gambar 2.5</b> Kerangka berfikir penelitian .....	57
<b>Gambar 3.1</b> model penelitian dan pengembangan.....	60
<b>Gambar 3.2</b> Proto type tampilan menu utama .....	64
<b>Gambar 3.3</b> Proto type tampilan mulai permainan.....	65
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan cover aplikasi.....	87
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Start dalam aplikasi .....	88
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan menu dalam aplikasi.....	89
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Profil dalam aplikasi.....	89
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan petunjuk aplikasi.....	90
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan level kuis interaktif.....	90
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan start kuis interaktif.....	91
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan pengisian biodata siswa dalam kuis interaktif .....	92
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan petunjuk kuis interaktif.....	92
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan soal kuis interaktif .....	93
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan soal kuis interaktif saat jawaban benar.....	93
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan soal kuis interaktif saat jawaban salah .....	94
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan soal terakhir kuis interaktif.....	94
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan review jawaban dari kuis interaktif (1).....	95
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan review jawaban dari kuis interaktif (2).....	95
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan bagian akhir dari kuis interaktif.....	96
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan menyimpan kuis interaktif.....	96
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan mempublish kuis interaktif menjadi aplikasi.....	97

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Izin Kampus .....	146
Lampiran 2 Surat Keterangan Sekolah.....	147
Lampiran 3 Validasi Media .....	148
Lampiran 4 Validasi Materi .....	150
Lampiran 5 Validasi Bahasa.....	152
Lampiran 6 hasil pre test.....	154
Lampiran 7 hasil post test .....	156
Lampiran 8 Data siswa.....	157
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian .....	158
Lampiran 10 Data Angket respon siswa.....	159



**UNUGIRI**