

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap individu sehingga dapat dikatakan sebagai aspek dasar dalam kehidupan manusia. Dalam menunjang pendidikan, sekolah menjadi wadah bagi siswa untuk menuntut ilmu dengan harapan dapat terciptanya sumber daya terdidik yang mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju melalui pemahaman dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar¹. Proses interaksi dalam pembelajaran ini melibatkan guru yang memiliki posisi sebagai penyampai pesan sedangkan siswa sebagai penerima pesan. Adapun pesan yang disampaikan melalui proses ini berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang bermuara pada pencapaian kompetensi tertentu. Berbagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap muncul pada setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar².

Proses interaksi dalam pembelajaran terus berkembang dalam era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan di dunia pendidikan. Berbagai alternatif bantuan dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran pun muncul seiring dengan perkembangan teknologi. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi saja, akan tetapi guru harus menguasai berbagai metode mengajar yang tepat dan terampil dalam memilih, menentukan dan menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran³. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

¹ UU Sistem Pendidikan Nasional, *Introduction and Aim of the Study*, 2003, Page: 6

² Sairo Imanuel Awang. Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*. 2015, Volume 6, Issue 2, Pages: 143-155.

³ Elmi Hatuti. Penggunaan Media Tiga Dimensi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IVB. *Jurnal PGSD*. 2014, Volume 12, Issue 1, Pages: 55-62.

Pendidik dituntut mampu memanfaatkan media belajar agar proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan, maka pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran⁴. Namun pada kenyataannya, media sebagai salah satu sumber belajar dan telah dikenal sebagai alat dalam proses pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru telah diabaikan. Hasil wawancara dengan guru alasan tidak menggunakan media dalam pembelajaran proses umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti terbatas waktu persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, serta biaya yang dikeluarkan⁵.

Hambatan lain yang terjadi yaitu pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran yang belum optimal pada muatan pembelajaran IPA yang merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA di SD hendaknya sudah menanamkan prinsip-prinsip IPA yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa⁶. Namun kenyataannya tidak semua siswa mencapai hasil seperti yang diharapkan. Tingkat penguasaan belajar dalam mempelajari IPA dapat dilihat dari prestasi belajar yang pada umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara ilmiah. Penguasaan konsep IPA yang kurang, mengakibatkan nilai yang diperolehnya rendah⁷.

Belum optimalnya siswa dalam menguasai konsep dalam muatan pembelajaran IPA ini mengakibatkan kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan karena

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

⁵ Reza Rachmadtullah, M. S. Zulela, and Mohamad Syarif Sumantri. Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*. 2018, Volume 7, Issue 4, Pages: 2035-2038

⁶ Sairo Imanuel Awang. Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*. 2015, Volume 6, Issue 2, Pages: 143-155.

⁷ *Ibid*, p. 144.

materi yang terlalu padat, terlalu banyak istilah asing, terbatasnya media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru untuk menjelaskan materi, siswa terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton⁸.

Pada dasarnya IPA merupakan pembelajaran yang kurang tepat jika hanya dihafal saja. Khususnya pada muatan pembelajaran IPA materi penggolongan hewan masih terdapat beberapa siswa yang sulit berkonsentrasi sehingga membuatnya kurang tertarik dalam proses pembelajarannya⁹. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi penggolongan hewan ini terlihat masih belum optimal, guru berfokus pada penyampaian materi yang berdasarkan pada buku teks dan siswa diminta untuk mengingat penggolongan hewan tanpa memberikan cara mengajar untuk mempermudah atau meningkatkan daya ingat siswa, sehingga siswa tidak hanya sekedar mengingat namun juga dapat memahami konsep¹⁰.

Selain itu, berdasarkan studi pustaka pada pembelajaran IPA yang berkaitan dengan lingkungan alam sekitar seharusnya menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa lebih baik jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena materi yang disajikan pada pelajaran IPA umumnya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, ketuntasan belajar yang dicapai pada pelajaran IPA dengan materi pengelompokan hewan masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu dengan presentase hanya 16,7% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hampir separuh dari keseluruhan siswa tidak tuntas belajarnya atau mendapat nilai dibawah KKM yang

⁸ *Ibid*, p. 146.

⁹ Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana. Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2018, Volume 2, Issue 3, Page: 258.

¹⁰ Muharni Muharni, Mahmud Alpusari, and Zetra Hainul Putra. Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*. 2021, Volume 4, Issue 1, Page: 85.

ditentukan yaitu 70¹¹. Didapati pula dalam keberlangsungan proses pembelajarannya, penyampaian materi cenderung monoton sehingga kurang optimalnya keterlibatannya siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi pasif sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru lalu mengerjakan soal-soal atau penugasan. Guru juga mengatakan bahwa sekitar 70% siswa belum mampu menguasai muatan pembelajaran IPA pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya¹².

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ghina Fitriadi Putri, Yasbiati, dan Oyon Haki Pranata, terdapat hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di SDN 1 Nagarasari, diperoleh keterangan bahwa belum optimalnya hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, padahal materi tersebut dianggap materi yang tidak terlalu sulit oleh sebagian orang. Namun tidak sedikit siswa yang tidak memahami materi tersebut. Jika pada materi yang dianggap tidak sulit didapati hasil belajar siswa rendah, maka kecil kemungkinan siswa bisa mencapai hasil belajar yang diharapkan pada materi-materi yang dianggap sulit. Selain itu, tidak sedikit guru hanya berpatok pada buku sumber sehingga penggunaan mediadi dianggap kurang bahkan tidak optimal¹³.

Pemahaman siswa terhadap materi penggolongan hewan juga terlihat kurang baik. Hal ini dikarenakan substansi materi penggolongan hewan terlalu banyak sehingga siswa sulit memahami konsep-konsep yang ada didalamnya. Selain itu keinginan siswa untuk lebih mengenal

¹¹ Taonah. Penggunaan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Purwojati Semester I Tahun Peajaran 2015/2016. *Academy of Education Journal*. 2016, Volume 7, Issue 1, Pages: 36-44.

¹² M. Faiq Roisuttaqillah. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Uno Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V SDN Badean 03 Bangsalsari Jember. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: 2022).

¹³ Ghina Fitriadi Putri, Yasbiati, and Oyon Haki Pranata. Pengaruh Media Pop-Up Card terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2018, Volume 5, Issue 2, Pages: 174-183.

dan memahami isi materi penggolongan hewan beserta contoh-contoh penggolongan hewan yang ada pada materi tersebut tidak begitu baik. Belum optimalnya kemampuan guru dalam memvariasikan penjelasan materi penggolongan hewan. Dalam melakukan proses pembelajaran guru dari awal pembelajaran menggunakan metode ceramah, guru juga tidak menggunakan model-model pembelajaran dalam proses belajar mengajar sampai selesai¹⁴.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2022 di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur pada muatan pembelajaran IPA materi penggolongan hewan pada kelas V sekolah dasar belum maksimal. Saat guru sedang menjelaskan materi dan tanya jawab, sebagian besar siswa tidak bisa menjawab atau diam karena masih banyak dari siswa yang rupanya belum memahami mengenai istilah istilah sains dalam materi tersebut seperti karnivora, omnivora, herbivora, dan lainnya, terlihat dari siswa yang masih sering tertukar dalam mengartikannya, padahal materi tersebut rupanya sudah pernah dipelajari sebelumnya. Ini disebabkan oleh pemahaman dan daya ingat siswa yang belum optimal serta penggunaan media oleh guru yang masih kurang menarik. Guru telah menggunakan media *power point* namun dalam pemanfaatan media tersebut guru hanya sebatas memaparkan materi atau video materi yang bersumber dari *youtube* saja.

Kondisi di atas tentunya tidak diharapkan terjadi mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat, generasi Z atau yang sering dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital¹⁵. Guru diharapkan dapat memanfaatkan secara optimal teknologi sebagai multimedia interaktif dalam menunjang proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran terjadinya proses interaksi

¹⁴ Nurjannah, Agus Kistian, and Ida Cahyana. Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2021, Volume 12, Issue 2, Pages: 4-62.

¹⁵ Hellen Chou Pratama, *Cyber Smart Parenting*, ed. by James Yanuar (Visi Press, 2012).

antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan lainnya yang terpadu dengan bantuan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penggunanya dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Pendapat lain mendefinisikan multimedia interaktif sebagai sebuah sistem komputer dengan kapasitas untuk menyampaikan informasi visual dan pengguna secara interaktif¹⁶. Dalam penggunaannya bukan hanya dengan komputer, melainkan dapat diakses melalui gadget mengingat tidak semua kondisi siswa memiliki komputer. Hal ini berarti penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, lebih menarik, dan dapat menumbuhkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan adanya visualisasi digital. Pengembangan pendidikan memahami bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memiliki tampilan yang dapat memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya¹⁷. Selain itu penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan¹⁸.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2022 di SDN Rawamangun 09 oleh Ibu Citra Anna Prihatini selaku guru kelas VB, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPA di kelas beliau menggunakan power point hanya sebatas pemaparan materi dan video pembelajaran saja, beliau belum pernah

¹⁶ Santi Ratna Dewi and Haryanto. Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. 2019, Volume 9, Issue 1, Page: 9

¹⁷ Arif Rahman Hakim and Husen Windayana. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 2016, Volume 4, Issue 2, Pages: 4-5

¹⁸ Sadam Husein, Lovy Herayanti, and Gunawan Gunawan. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*. 2017, Volume 1, Issue 3, Page: 221.

menggunakannya sebagai media interaktif dalam bentuk kuis dan teka teki menarik. Untuk kuis biasanya hanya dilakukan melalui google formulir. Kemudian beliau juga mendukung adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif berupa kuis dan teka teki bergambar di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur karena diharapkan siswa akan lebih mudah memfokuskan diri dalam proses pembelajarannya jika media yang disediakan menarik dan banyaknya elemen-elemen gambar yang lebih memudahkan siswa untuk memahami konsep serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap istilah-istilah sains. Selain itu penggunaannya yang berbasis *power point* dianggap dapat praktis dan mudah baik dari segi pembuatan ataupun pengoperasiannya serta meminimalisir penggunaan biaya.

Pada saat ini, banyak penelitian yang mengungkap tentang efektivitas dan kelayakan penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Penelitian mengenai efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD didapatkan berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan di kelas V SDN Lamper Tengah 02 Semarang diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan target dalam kerja kelompok, dan selain itu proses belajar mengajar yang terjadi guru hanya menjelaskan materi IPA tanpa siswa mencoba dan latihan secara mandiri pada materi tersebut sehingga mengalami kebingungan ketika mendapatkan tugas, hal ini menjadikan tingkat ketuntasan siswa secara murni pada materi IPA seperti materi kalor hanya 40% dari seluruh jumlah siswa. Kemudian dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan multimedia sangat efektif dalam pembelajaran IPA tema 7 sub tema 3 materi kalor pada siswa kelas V. Dibuktikan melalui uji perbedaan rata-rata menunjukkan $\text{sig} = \text{p-value } 0,000$. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian penggunaan multimedia efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPA kelas V SDN Lamper Tengah 02

Semarang¹⁹. Terdapat penelitian lain mengenai pengembangan multimedia interaktif pada materi pesawat sederhana untuk siswa sekolah dasar, menunjukkan hasil belajar IPA pada siswa Kelas V SDN III Kudi yang berjumlah 10 siswa cukup rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA adalah 70. Berdasarkan KKM tersebut, hanya sekitar 40% siswa yang memenuhi KKM. Sedangkan 60% siswa masih memiliki nilai IPA dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM pada mata pelajaran IPA. Kemudian diperoleh hasil bahwa selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa pengembangan multimedia interaktif ini juga untuk memotivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri III Kudi Batuwarno Wonogiri yang dibuktikan dengan penilaian terhadap produk, penilaian oleh ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil dengan keseluruhan menunjukkan hasil dalam kategori sangat baik. Hasil pemahaman siswa rata-rata Post Test kelompok kontrol 6,1 dan kelas eksperimen 8,8. Pada uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap multimedia yang dikembangkan²⁰. Penelitian lain juga dilakukan mengenai pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar, ditemukan permasalahan bahwa pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat dianggap sulit oleh siswa. Materi tersebut bersifat abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa kelas IV SD yang masih berada pada tahap operasional konkret. Materi pembelajaran yang bersifat abstrak memerlukan media pembelajaran untuk menjembatani pemahaman siswa. kemudian diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji kelayakan materi termasuk dalam kategori sangat baik, (2) hasil uji kelayakan media termasuk dalam kategori baik, dan (3)

¹⁹ Ikha Nur Jannah. Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2020, Volume 4, Issue 1, Page: 54.

²⁰ Windha Octafiana, Madyo Ekosusilo, and Singgih Subiyantoro. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi the Development of Interactive Multimedia on Simple Airplanes Material for Student. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2018, Volume 2, Issue 2, Pages: 168-175.

hasil uji kelayakan pengguna termasuk dalam kategori baik sehingga multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV²¹.

Mengacu pada keadaan di atas dan analisis kebutuhan pada siswa kelas V SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur di atas, maka ditawarkan adanya pengembangan media baru berupa multimedia interaktif. Media yang ditawarkan yaitu Media Quri (*Quiz and Riddle*) Interaktif Materi Penggolongan Hewan Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya penggunaan power point sebagai media pembelajaran sehingga dalam pengaplikasiannya di dalam pembelajaran masih cenderung membosankan.
2. Siswa cenderung sulit mengingat dan memahami istilah-istilah sains pada muatan pembelajaran IPA kelas V materi penggolongan hewan.
3. Belum optimalnya siswa dalam menguasai konsep dalam muatan pembelajaran IPA.
4. Kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dibatasi masalah penelitian agar permasalahan dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan

²¹ Santi Ratna Dewi and Haryanto Haryanto. Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. 2019, Volume 9, Issue 1, Page: 9.

masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media quri (*quiz and riddle*) interaktif terhadap pembelajaran IPA kelas V dalam lingkup materi penggolongan hewan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media quri (*quiz and riddle*) interaktif materi penggolongan hewan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media quri (*quiz and riddle*) interaktif materi penggolongan hewan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas media quri (*quiz and riddle*) interaktif materi penggolongan hewan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Kegunaan secara Teoretik

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoretik mengenai pengembangan media Quri (*quiz and riddle*) interaktif terhadap pembelajaran IPA kelas V materi penggolongan hewan.

2. Kegunaan secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya media Quri (*quiz and riddle*), siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Media Quri (*quiz and riddle*) dapat membantu keefektifan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari istilah dan konsep dasar dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap istilah-istilah sains tertentu atau bahasa sains.

b. Bagi Guru

1) Dengan adanya media Quri (*quiz and riddle*) dapat memudahkan guru menarik dan memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2) Dengan adanya media Quri (*quiz and riddle*) dapat membantu guru mengembangkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

3) Dengan adanya media Quri (*quiz and riddle*) dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media Quri (*quiz and riddle*) dapat menjadi sarana pendidikan baru dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa di lembaga Pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan dalam rangka melakukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran.