



## Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Melalui Telegram *Quiz Bot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Ayu Gusniawati<sup>1</sup>, Dian Devita Yohanie<sup>2</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1</sup>, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>

[ayu12gus@gmail.com](mailto:ayu12gus@gmail.com)<sup>1</sup>, [diandevita@unpkediri.ac.id](mailto:diandevita@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

Mobile phone users today are very numerous, especially among students, one of which is the use of the telegram application on mobile phones. Telegram is usually used for chatting or exchanging news, but there are many uses for telegrams, one of which can be used as a learning medium. This study aims to (1) determine the feasibility of android-based interactive learning media through the telegram quiz bot application, (2) determine whether learning media through telegram quiz bot can increase student learning motivation, (3) determine student responses to learning media through telegram quiz bot. This research is a type of descriptive qualitative research using the subject of junior high school students in Tiripan Village totaling 8 students. Data collection techniques in this study used observation, questionnaires. The results of this study indicate (1) the percentage of feasibility of learning media through telegram quiz bot is 86%, so the media is feasible to use, (2) learning media through telegram quiz bot can increase student learning motivation with an average of 88% (3) the response from students after using learning media through telegram quiz bot is that students like the media

**Keywords:** Motivation, Interactive Learning Media, Android, Telegram Quiz Bot

### ABSTRAK

Pengguna *handphone* pada masa sekarang sangatlah banyak, terkhusus dikalangan pelajar, salah satunya pada penggunaan aplikasi telegram di *handphone*. Telegram biasanya digunakan untuk *chatting* ataupun bertukar kabar saja, akan tetapi banyak sekali kegunaan dari telegram, salah satunya bisa dijadikan sebuah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui aplikasi telegram *quiz bot*, (2) mengetahui apakah media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran melalui telegram *quiz bot*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif menggunakan subjek siswa SMP di Desa Tiripan yang berjumlah 8 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket/kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) prosentase kelayakan dari media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* adalah 86%, jadi media tersebut layak digunakan, (2) media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* dapat meningkat motivasi belajar siswa dengan rata-rata 88% (3) respon dari siswa setelah menggunakan media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* adalah siswa menyukai media tersebut.

**Kata Kunci:** Motivasi, Media Pembelajaran Interaktif, *Android*, Telegram *Quiz Bot*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era saat ini begitu pesat dan cepat. Dengan kemajuan teknologi tersebut menyebabkan perubahan yang begitu banyak bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah untuk komunikasi. Menurut Putra dalam (Astuti, 2022) *smartphone* merupakan salah satu teknologi komunikasi yang dapat membantu manusia untuk melakukan komunikasi secara *online*. *Smartphone* yang berbasis *android* saat ini sudah banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat, terkhusus pada kalangan pelajar.

Menurut (Maknuni, 2020) banyak sekali manfaat dari *smartphone*, yaitu sebagai media belajar, sebagai pusat informasi, sebagai komunikasi, sebagai alat untuk menambah wawasan. Banyak sekali aplikasi-aplikasi yang digunakan siswa pada handphone atau *smartphone*, salah satunya yaitu telegram. Menurut (Nuryunia & Suprihatin, 2022) telegram merupakan salah satu aplikasi pesan singkat yang tidak berbayar dapat diakses melalui web *google croom*, atau bisa diunduh melalui *google play store*, *app store*. Kegunaan telegram hampir sama seperti aplikasi lainnya yaitu dapat membantu komunikasi pengguna lain, akan tetapi ada fitur yang berbeda antara telegram dengan aplikasi lain, di telegram ada fitur untuk kita bisa membuat quiz yang interaktif, yaitu quiz bot. Quiz bot merupakan salah satu fitur yang ada pada telegram.

Penggunaan *smartphone* atau handphone dikalangan pelajar selain digunakan sebagai alat komunikasi, juga bisa digunakan sebagai sarana media pembelajaran. Hal ini diperkuat menurut Arsyah dalam (Uma dkk., 2022) penerapan dari *smartphone* berbasis *android* yang digunakan dunia pendidikan adalah diciptakannya media pembelajaran berbasis *android*. Menurut (Daniyati dkk., 2023) media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat tercapainya proses belajar yang efektif dan dapat menambah informasi dan wawasan baru bagi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran akan lebih baik jika siswa turut andil didalamnya atau aktif dalam proses belajar, salah satunya media pembelajaran yang interaktif diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Menurut (Amatullah & Ab, 2022) media pembelajaran interaktif adalah media penyampai pesan antara guru kepada siswa yang memungkinkan akan terjadinya komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur yang berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai edukasi, melibatkan respon pemakai secara aktif ini disebut interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* akan memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan teknologi yang digunakan, hal ini akan menjadikan siswa lebih aktif dalam menggunakan media.

Menurut (Wulandari & Yohanie, 2023) Media pembelajaran juga membantu siswa mendalami materi dan mempercepat proses pembelajaran.



Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi semakin populer di kalangan siswa dan guru. Menurut W.Winkel dalam (Kahfi dkk., 2021) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dari psikis dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Motivasi belajar perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik, mengingat motivasi dalam diri siswa perlu ditanamkan dan didorong untuk menarik antusias dan perhatian siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Untuk mendorong dan menanamkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan oleh guru dengan cara, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan observasi dan informasi yang didapat peneliti dari beberapa siswa SMP yang ada di desa Tiripan, didapati bahwa siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi/android saat proses pembelajaran. Dari hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android melalui telegram *quiz bot* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui aplikasi telegram *quiz bot*, mengetahui apakah media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran melalui telegram *quiz bot*. Menurut (Rusandi & Rusli, 2021) penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu misalkan kondisi, situasi, akibat atau efek yang terjadi dan sebagainya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP di Desa Tiripan yang terdiri dari 8 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, angket/kuisisioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen pertama, dan instrumen pendukungnya yaitu angket validasi media terdiri dari 10 pernyataan, angket/kuisisioner respon siswa, dan angket/kuisisioner motivasi belajar siswa terdiri dari 10 pernyataan. Adapun indikator untuk kisi-kisi angket motivasi belajar siswa menurut Sardiman dalam (Nurmayani, 2022), yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil terdiri 2 pernyataan, adanya dorongan dan kebutuhan belajar terdiri 1 pernyataan, adanya harapan dan cita-cita masa depan terdiri 1 pernyataan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar terdiri 3 pernyataan, adanya keingintahuan dalam belajar terdiri 1 pernyataan, adanya harapan untuk mendapatkan sesuatu terdiri 2 pernyataan. Semua angket tersebut akan diukur berdasarkan skala likert 1 - 5. Kemudian akan dihitung, dan dikategorikan.

Kategori kelayakan media ini dinilai, jika memperoleh nilai persentase 81% - 100% masuk dalam kategori "sangat valid". Jika memperoleh nilai



persentase 61% - 80% termasuk dalam kategori “valid”. Kemudian jika validasi media memperoleh nilai presentase 41% - 60% masuk dalam kategori “cukup valid”. Sedangkan jika memperoleh nilai persentase 21% - 40% termasuk dalam kategori “tidak valid”. Jika nilai validasi yang diperoleh dengan presentase 0% - 20% masuk dalam kategori “sangat tidak valid”. Sedangkan kategori untuk motivasi belajar siswa adalah jika memperoleh nilai persentase 81% - 100% masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Jika memperoleh nilai persentase 61% - 80% termasuk dalam kategori “tinggi”. Kemudian jika validasi media memperoleh nilai presentase 41% - 60% masuk dalam kategori “cukup”. Sedangkan jika memperoleh nilai persentase 21% - 40% termasuk dalam kategori “kurang”. Jika nilai validasi yang diperoleh dengan presentase 0% - 20% masuk dalam kategori “sangat kurang” Iskandar dalam (Nurmayani, 2022).

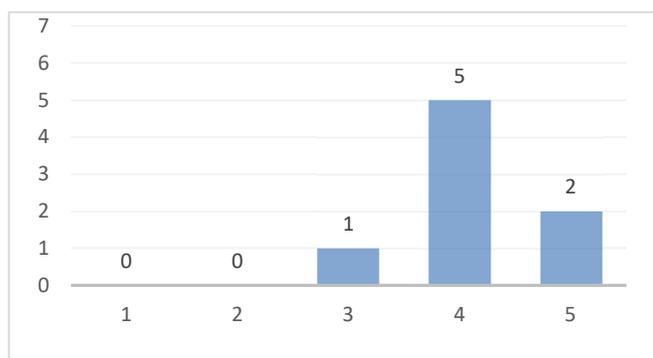
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi terhadap media diperoleh 86% secara keseluruhan. Pada aspek kualitas dan tujuan diperoleh skor 83%, sedangkan aspek teknis diperoleh 90%. Hasil skor validasi media tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Perhitungan	Aspek		
		Keseluruhan	Kualitas & Tujuan	Teknis
1.	Jumlah Pertanyaan	10	6	4
2.	Skor Maksimal	50	30	20
3.	Skor yang Diperoleh	43	25	18
4.	Presentase	86%	83%	90%

Kemudian untuk respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android melalui telegram quiz bot dapat dilihat pada gambar 1. pengukuran ini dilakukan pada subjek penelitian dengan menggunakan skala penilaian dari 1 sampai dengan 5.



Gambar 1. Respon Siswa Terhadap Media



Sedangkan untuk hasil angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui telegram quiz bot dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa**

No.	Indikator	Subjek								Jumlah
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	8	9	9	7	10	8	8	9	68
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	5	5	5	4	5	4	4	4	36
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	4	5	5	4	5	4	5	4	36
4.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	14	15	15	13	15	13	14	14	113
5.	Adanya keingintahuan dalam belajar	4	5	5	3	4	4	4	4	33
6.	Adanya harapan untuk mendapatkan sesuatu	8	7	9	8	10	7	8	9	66
<b>Jumlah</b>		43	46	48	39	49	40	43	44	352
<b>Persentase</b>		86%	92%	96%	78%	98%	80%	86%	88%	88%

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot* memiliki presentase keseluruhan adalah 86%, yang artinya media tersebut valid untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan Nuryunia & Suprihatin dalam (Septia dkk., 2024) bahwa media bot telegram mudah digunakan, berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android melalui telegram *quiz bot* ini memperoleh hasil yang bervariasi. Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi melalui telegram *quiz bot* merupakan inovasi baru yang perlu dicoba. Siswa merasa senang belajar melalui telegram *quiz bot* ini. Dengan menggunakan media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* ini dinilai efektif. Akan tetapi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran melalui telegram *quiz bot* terdapat kendala yang terjadi, yaitu penggunaan media ini haruslah membutuhkan jaringan internet yang stabil.



Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot*, pada tabel 2. menunjukkan rata-rata keseluruhan dari subjek adalah 88% dan masuk dalam kategori tinggi. Jika dilihat dari setiap subjek juga menunjukkan bahwa ada 2 subjek yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi, yaitu S4 dan S6. Dan 6 subjek lainnya memiliki kategori motivasi belajar sangat tinggi. Hal ini sejalan menurut (Yohanie dkk., 2023) media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot* masuk dalam kategori sangat valid, dan media ini layak digunakan dan di implementasikan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot* adalah siswa menyukai media tersebut karena seru dan menarik.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *android* melalui telegram *quiz bot* ini dapat mempermudah guru dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kembali media pembelajaran melalui telegram ini dengan inovasi-inovasi terbaru.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. 15(1).
- Astuti, D. (2022). Dampak Penggunaan Smart Phone Android Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Di Desa Talapiti. 5(2), 54–60.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. JURNAL PETIK, 7(1), 63–70. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. 02(02), 94–106.
- Nurmayani, T. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII MTS NW



DUSUN TELIAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Mataram.

- Nuryunia, S., & Suprihatin, S. E. Y. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOT TELEGRAM MATERI BAGIAN-BAGIAN BUSANA UNTUK SISWA DI SMK N 1 PENGASIH. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 17(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/58778>
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Septia, S., Purwaningsih, E., & Kuswanti, H. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BOT TELEGRAM MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PADA PEMBELAJARAN EKONOMI SMA. *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.26418/jee.v8i1.77785>
- Uma, E. R. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.53889/jpig.v2i1.58>
- Wulandari, V. P. N., & Yohanie, D. D. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Quizziz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri. 6, 799–804.
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, J., Samijo, S., Darsono, D., Santia, I., Handayani, A. D., Sulistyono, B. A., Hima, L. R., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 119–123. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i1.162>