

PENGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI ERA DIGITAL GUNA MENINGKATKAN NILAI KOGNITIF PADA SISWA MAN 3 MEDAN KELAS XI

Miza Nina Adlini¹, Agita Marhamah², Dadang Hardiansyah³, Salmiyani Azki⁴, Winda Juliana Siregar⁵, Sabrina Natasya Aulia⁶

^{1,2,3,4,5}Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

¹mizaninaadlini@uinsu.ac.id, ²agitamarhamah@uinsu.ac.id

³dadanghardiansyah@uinsu.ac.id, ⁴salmiyaniazki@uinsu.ac.id

⁵windajulianasiregar@uinsu.ac.id, ⁶sabrinanatasyaaulia@uinsu.ac.id

(Naskah Masuk : 21 Juni 2023, diterima untuk diterbitkan : 23 September)

Abstrak: Pendidikan Proses belajar merupakan proses kompleks yang terjadi dalam hidup seseorang. Jika terjadi kontak antara manusia dengan lingkungannya, baik secara individu maupun kelompok, maka pembelajaran akan berlangsung. Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pelajaran tersebut. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, metode, penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Teknik analisis data untuk pakar materi, pakar media, dan siswa adalah sebagai berikut: hasil evaluasi pakar materi, pakar media, uji kepraktisan pada siswa dan guru yang masih berbentuk huruf diubah menjadi poin.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Pengembangan, Interaktif, Web Aplikasi

Abstract: Education The learning process is a complex process that occurs in one's life. If there is contact between humans and their environment, both individually and in groups, learning will take place. Learning media is used as an intermediary tool to convey messages or information to students. With creative media, it will be able to stimulate students to like the lesson. In this study using the type of development research, methods, research and development (*research and development*) is a research method used to produce a particular product and test the effectiveness of the product. Data analysis techniques for material experts, media experts, and students are as follows: results of evaluations of material experts, media experts, practicality tests on students and teachers which are still in the form of letters are converted into points.

Keywords: Media, Learning, Development, Interactive, Web Applications

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Proses belajar merupakan proses kompleks yang terjadi dalam hidup seseorang. Jika terjadi kontak antara manusia dengan lingkungannya, baik secara individu maupun kelompok, maka pembelajaran akan berlangsung. Salah satu indikasi bahwa seseorang sedang belajar adalah ketika perilakunya (Arsyad, 2018). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan

keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum digunakan. (Arsyad, 2007).

Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran adalah alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan yang di ajarkan disekolah (Umar, 2013). Miarso (2005) Memberikan batasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemauan perasaan siswa hingga mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri dan keunikan yang digunakan sebagai penanda satu media dengan media lainnya. Media dikategorikan untuk menetapkan tujuan dan peran kelompok media tersebut agar memudahkan guru dalam memilih media yang tepat dan efisien digunakan pada materi pembelajaran tertentu dikelas. Jadi pengelompokan media menjadi sangat penting (Sriyanto, 2016). Adapun dalam (Sanjaya, 2006) menyebutkan, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) Fungsi komunikatif; 2) Fungsi motivasi; 3) Fungsi kebermaknaan; 4) Fungsi penyamaan; 5) Fungsi individualitas.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar (Arsyad, 2010). Selain itu media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi siswa dan dapat menstimulasi kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Miarso dalam Mahmud (2012) menyatakan hal yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif yaitu dengan mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan juga yang dapat menarik minat belajar siswa.

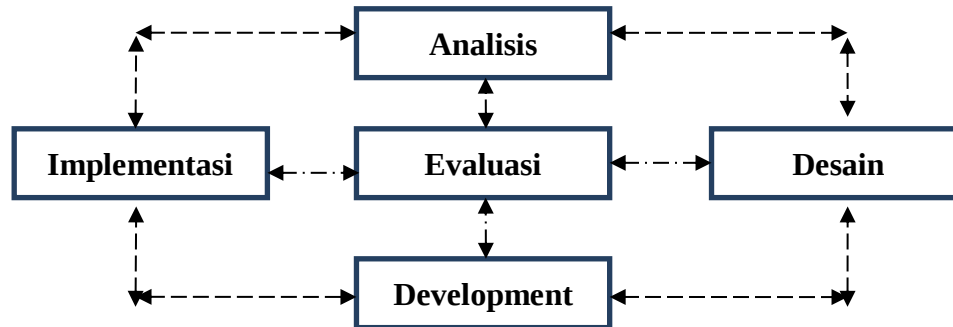
Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019). Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010).

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa Man 3 Medan Kelas XI"

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, metode, penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dan dalam singkatan tersebut terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu : (A) Analysis, (D) Design, (D) Development, (I) Implementation, Dan (E) Evaluation. (Sugiyono, 2015).



Gambar 1. Model ADDIE

Teknik analisis data untuk pakar materi, pakar media, dan siswa adalah sebagai berikut: hasil evaluasi pakar materi, pakar media, uji keprktisan pada siswa dan guru yang masih berbentuk huruf diubah menjadi poin. Jawaban masing- masing alat ukur dinilai dari sangat baik sampai dengan baik, dengan ketentuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Instrumen Pembelajaran menurut Sugiyono (2015).

No	nilai	kriteria
1	$80\% < P \leq 100\%$	Sangat valid
2	$60\% < P \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < P \leq 60\%$	Cukup valid
4	$20\% < P \leq 40\%$	Kurang valid
5	$0\% < P \leq 20\%$	Tidak valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan *Analysis*

Pada tahap ini, analisis dibagi menjadi tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kelas yang telah dilakukan didapatkan fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut mempunyai kelebihan dan

kekurangan, kelebihanannya yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik

Adapun kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan yaitu:

1. Media yang digunakan secara terus menerus, membuat siswa monoton dan suasana pembelajaran jadi membosankan.
2. Beberapa siswa kurang fokus terhadap materi yang diajarkan

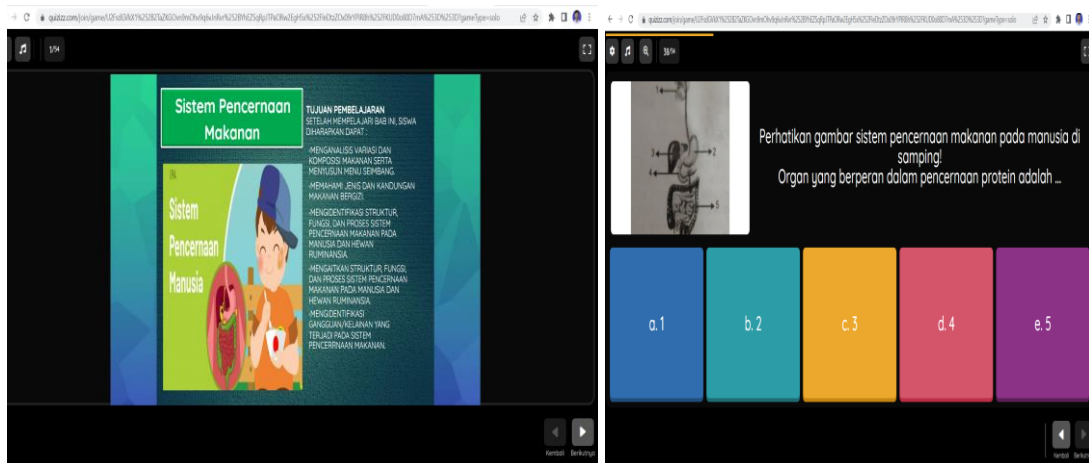
Penggunaan media didalam kelas juga harus menyesuaikan dengan materi apa yang dipelajari saat itu. Dengan banyaknya media yang digunakan untuk membantu pemaparan materi. Seorang guru juga harus menyesuaikan materi apa akan diajarkan. Media yang digunakan akan mengatasi ruang dan waktu. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih mudah mengerti untuk pemaparan materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di MAN 3 Medan dengan menggunakan Quizziz sebagai media pembelajaran dan penilaain terhadap pengetahuan kognitif siswa kelas XI di MAN 3 Medan.

Tahapan Design

Tahap kedua peneliti melakukan perancangan (desain). Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media, berupa pembuatan website quizziz yang didalam nya berisi penyajian materi pelajaran (sistem pencernaan), materi di sajikan dalam bentuk yang menarik seperti menampilkan gambar yang mendukung penjelasan isi materi dan kata kata dalam materi di buat sesederhana dan sesimple mungkin agar siswa tidak bosan. Materi tersebut juga bisa didengarkan dengan mode listening yang ada pada quizziz. Selanjutnya di akhir setelah penyajian materi diberikan soal latihan yang sesuai isi materi sebekumnya dan disajikan dengan bentuk seperti quis yang nntiknya akan menambah semangat siswa untuk lebih mempelajari isi materi.

Tahapan pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran Interaktif berbasis *web aplikasi* menggunakan *Quizziz* yang Penyusunan media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum yang berlaku di sekolah, Dan peneliti pada tahap ini melakukan sedikit modifikasi dengan menyajikan isi materi sekali gus evaluasi penilaian mengenai materi tersebut. Hasil dari pengembangan media dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 2. Hasil Pengembangan

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif, yang kemudian produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh 2 orang ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi dan Perangkat

Validasi materi sistem pencernaan melibatkan proses menguji dan memastikan keabsahan serta keakuratan informasi yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia. Pada penelitian ini untuk memastikan bahwa dengan menggunakan media quizizz sebagai instrumen penilaian pada materi sistem pencernaan dapat lebih menghemat waktu dan ruang.

Aspek pengumpulan materi yang digunakan untuk menggabungkan kedalam quizizz tersebut dengan mencari materi sistem pencernaan berasal dari sumber yang terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan. Mengacu pada buku teks terpercaya, jurnal ilmiah terkemuka, dan situs web resmi lembaga pendidikan atau penelitian dapat membantu memvalidasi keabsahan materi.

Dengan memilih Pertanyaan yang tepat dalam menyusun kuis menggunakan Quizizz, penting untuk memilih pertanyaan yang relevan dan mencakup aspek-aspek penting tentang sistem pencernaan. Pertanyaan harus dirancang untuk menguji pemahaman tentang anatomi, fungsi, organ-organ terkait, proses pencernaan, dan interaksi dengan sistem lain dalam tubuh.

Mengevaluasi materi dalam validasi sistem pencernaan. Pengecekan materi yang dilakukan validasi materi membantu peneliti apakah dengan materi yang telah dicantumkan pada quizizz telah memadai atau telah sesuai dengan tepat untuk diterapkan untuk disebarkan kepada siswa/siswi di MAN 3 Medan.

Penilaian yang diberikan diberikan validitas dengan penilaian angket Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020)

Tabel 2. Kriteria angket validasi

Kriteria	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Tidak sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Tabel 3. Hasil persentase kepraktisan

Penilaian kepraktisan	Persentase	Kategori
Dosen biologi	107	Sangat praktis

Setelah data terkumpul, kemudian menghitung nilai validitas dan praktikalitas dengan rumus menurut Sa'dun & Akbar (2015) sebagai berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai validasi} &= \frac{107}{125} \times 100\% \\ &= 85,6 \end{aligned}$$

Dengan memberikan nilai 85,6 membuktikan bahwa materi yang di bawaakan sangat valid untuk di terapkan pada siswa di MAN 3 Medan. Tahap validasi materi yang sudah di diberi nilai oleh dosen biologi sebagai ahli materi mendapatkan hasil sangat valid.

Selanjutnya pada validasi ahli media media dalam produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz divalidasi oleh ibu Miza Nina adlini,M P.d, selaku dosen jurusan pendidikan biologi universitas Islam negeri Sumatera Utara yang dilaksanakan pada tanggal 12-juni- 2023 dan data hasil validasi berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. Hasil Validasi

Kriteria	Skor
Sangat sesuai	5
Sesuai	4
Cukup sesuai	3
Tidak sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &= \frac{126}{128} \times 100\% \\ &= 98,4\end{aligned}$$

Berdasarkan tabel berikut bahwa jika hasil pada validasi diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori yang diadopsi dari tabel maka hasil validasi masuk pada tingkat pencapaian intervensi 85,6%, yang dinyatakan sangat valid dengan demikian produk quizizz evaluasi dapat digunakan tanpa revisi selain data kualitatif validasi didukung oleh data kualitatif yang diperoleh oleh komentator dan saran ahli terhadap produk yang dikembangkan.

2. Hasil respon guru dan siswa terhadap media web

Pada tahap ini pengisian angket oleh guru mata pelajaran biologi Man 3, yakni Ibuk Yunita, S.Pd. Guru tersebut adalah guru yang mengajar di kelas XI dan beberapa siswa kelas XI MAN 3. Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah produk sudah praktis digunakan untuk tes dengan menggunakan media Quizizz. Uji kelayakan produk juga ditentukan melalui analisis jawaban siswa sebagai salah satu jenis evaluasi produk setelah diujicobakan kepada siswa, selain hasil uji tuntas yang peneliti telah lakukan diperoleh dari validasi ahli media dan materi. Peneliti menggunakan google fome untuk menguji kepraktisan. Dari hasil jawaban yang ada dari siswa / siswi dan guru dapat disimpulkan bahwa materi sistem pencernaan ini sangat layak, dan media yang digunakan dengan materi sangat layak untuk di terapkan kepada siswa yang ada di MAN 3 Medan .

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa penyelenggaraan ujian menggunakan media Quizizz sangat memudahkan dan memotivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran biologi dengan materi sistem

pencernaan , dengan skor rata-rata 85,4% diperoleh dari analisis siswa dengan indikator penilaian terdiri dari perbedaan individu, karakteristik sistem, sosial pengaruh, dan kondisi fasilitasi. Skor ini termasuk interval interpretasi 83% 100% dalam kategori sangat baik atau sangat layak.

3. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Terakhir merupakan tahap evaluasi, dikarenakan pada penelitian ini tidak terdapatnya saran yang diberikan oleh pihak siswa dan juga sekolah, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi saja.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat di ketahui bahwa kualitas media pembelajaran berbasis web aplikasi harus memiliki standart kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. maka hasil penelitian yang dapat dijabarkan disini yakni hasil analisis kevalidan materi dan media, dan analisis kepraktisan media pembelajaran,. Berikut penjabarannya:

a) Analisis Kevalidan materi dan media Pembelajaran Berbasis Web aplikasi

Pada tahap ini telah diketahui bahwa materi dan media yang digunakan telah valid dan layak untuk di gunakan.

b) Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Web aplikasi oleh guru dan siswa

Hasil pengembangan media ini dapat dikatakan praktis karena melihat respon positif guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran web aplikasi Quizziz yang dikembangkan. Hasil yang didapat dari pengisian angket oleh guru dan siswa, yakni memperoleh skor 85,4% dengan kategori Sangat Valid/ sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disampaikan saran pada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan ujicoba konsep pembelajaran pada skala yang lebih luas, sehingga diperoleh hasil yang lebih akurat dan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Arsyad, A (2015) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0*, 209–218.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizzas Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208

- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pinahayu, E. A. R., Auliya, R. N., Widya, L. P., & Adnyani. 2018. Implementasi Aplikasi Wingeom untuk Pengembangan Bahan Ajar di SMP. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02), 112-121
- Rima, dkk (2008). Strategi pembelajaran sains, Jakarta: lembaga penelitian UIN Jakarta
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). Media Pendidikan. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, S., A., Raharjo, Haryono, & Harjito. (2006). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJJ*, 4(2), 163-173.
- Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia group
- Sitorus, D. S., Siswandari, & Kristiani. (2019). The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 120–129.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik. CV. Pustaka Abadi.
- Warkintin, & Berkhamas Mulyadi, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDInteraktif PowerPointUntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). PENGGUNAANAPLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUNKEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Winatha, R., & Setiawan, K. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.