

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA IMPLEMENTASI ULANGAN HARIAN SISWA XI-A SMAN 1 WARU-PAMEKASAN

Nuria Ulfa Eka Juliyanti¹, Chindy Hanggara Rosa Indah², Munawwir Hadiwijaya³

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo^{1,2,3}

nuriaulfa9@gmail.com¹, chindyhanggara.ch@gmail.com², mr.awinwijaya13@gmail.com³

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 29 – 08 – 2021 Diterima: 06 – 10 – 2021 Dipublikasikan: 26 – 10 – 2021	<p>This study aims to create and develop online game learning media using the Quizizz application in the daily test of XI-A students at SMAN Waru-Pamekasan. Based on a preliminary study conducted at the initial observation stage, it turns out that teachers have a small portion in creating better learning. As a result, students lack motivation because the learning atmosphere is less attractive. The results of interviews and questionnaires also added that daily tests critically require interactive media which will later support learning during daily tests so that they can help teachers motivate students on daily tests. Daily tests are packaged using online games on the Quizizz application to attract students' interest in doing daily tests. Learning media using this Quizizz application is online based so that it makes it flexible in the use of text, images, video and audio. The present research opted Research and Development (R&D) design and was carried out at SMAN Waru-Pamekasan. Adapting the ADDIE Model, this research employed the following procedures (1) need analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The researcher reached the stage until the final product. Data was gained by questionnaire in google form that was descriptively analyzed. The subject of the research was grade XI-A students Academic year 2020-2021. The results of this study are online game learning media using the Quizizz Application in implementation on daily tests with a percentage of eligibility (1) the assessment of media experts, namely the English language lecturer at IKIP Budi Utomo Malang, reached 97% with a very good category, (2) the rating of Material experts namely IKIP lecturer Budi Utomo Malang reached 91% with categories very good. This findings found that good and interactive media in daily test was needed in SMAN 1 Waru-Pamekasan.</p> <p>Keywords: learning media, Quizizz Application, daily test</p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p>Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran game online menggunakan aplikasi Quizizz dalam ulangan harian siswa XI-A di SMAN Waru-Pamekasan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tahap observasi awal, ternyata guru memiliki porsi yang kecil dalam menciptakan pembelajaran yang lebih baik. Akibatnya, siswa kurang motivasi karena suasana belajar yang kurang menarik. Hasil wawancara dan angket juga menambahkan bahwa hasil ulangan harian kurang memuaskan sehingga membutuhkan media interaktif yang nantinya akan menunjang pembelajaran pada saat ulangan harian dan dapat membantu guru memotivasi siswa dalam mengerjakan ulangan harian. Tes harian dikemas menggunakan game online pada aplikasi Quizizz untuk menarik minat siswa dalam</p>

mengerjakan ulangan harian. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz ini berbasis online sehingga lebih fleksibel dalam penggunaan teks, gambar, video dan audio. Penelitian ini memilih desain Research and Development (R&D) dan dilaksanakan di SMAN Waru-Pamekasan. Dengan mengadaptasi Model ADDIE, penelitian ini menggunakan prosedur sebagai berikut (1) analisis kebutuhan, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Data diperoleh dengan kuesioner dalam bentuk google form yang dianalisis secara deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI-A tahun ajaran 2020-2021. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran game online menggunakan Aplikasi Quizizz dalam implementasinya pada ulangan harian dengan persentase kelayakan; (1) penilaian ahli media mencapai 97% dengan nilai kategori sangat baik, (2) penilaian ahli materi mencapai 91% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menemukan bahwa media yang baik dan interaktif dalam ulangan harian sangat dibutuhkan di SMAN 1 Waru-Pamekasan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Tes Harian

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini adalah siswa kehilangan motivasi, tidak tertarik dan merasa bosan dalam mengerjakan ulangan harian. Penyebabnya, mereka acuh tak acuh dalam menjawab pertanyaan dan malas belajar. Hal ini tentu membuat guru bertanya-tanya apakah metode pembelajaran yang digunakan sudah tepat atau belum. Menurut Dokter Hendro Riyanto SpKJ MM (Jawa pos, 03/01/2015) permasalahan dalam dunia pendidikan kini mulai bergeser dimana lima tahun lalu didominasi oleh siswa, kini rendahnya motivasi belajar dialami oleh siswa kelas menengah. Seringkali siswa mengeluh "bosan" dalam proses pembelajaran. Menurutnya, kebosanan menyebabkan stres atau kurangnya motivasi untuk belajar. Sedangkan menurut Tata Sudrajat (wakil ketua program dampak dan kebijakan menyelamatkan anak), Rabu (16/12/2020) penyebab utama anak kehilangan motivasi belajar adalah karena bosan dengan tugas yang terlalu banyak, metode pembelajaran yang tidak menyenangkan, tidak ada interaksi dan perebutan fasilitas.

Motivasi itu sendiri merupakan konsep yang kompleks dan berkaitan dengan konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap, dan sebagainya. Siswa yang tampak tidak termotivasi mungkin sebenarnya cukup termotivasi tetapi tidak dalam hal-hal yang guru ingin mereka lakukan. Oleh karena itu, guru harus berinisiatif agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengerjakan ulangan harian dengan mengubah metode pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menarik perhatian siswa. Sebagaimana dikemukakan (D. Mardupi, 2012:56) Mewujudkan pendidikan yang baik dan maju memerlukan peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas (tes harian), karena tingkat keberhasilan dan kegagalan suatu proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran (tes harian) merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan harus diterapkan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus terutama dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilaksanakan secara terencana dan saling berhubungan antar faktor pendukung pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat. untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. dalam rangka mencapai tujuan yang telah disusun oleh guru dalam rencana proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 4 Maret dengan objek penelitian pada siswa kelas XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan. Diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan guru pada saat ulangan harian pelajaran bahasa Inggris masih konvensional (menggunakan

kertas) dengan soal pilihan ganda, terlihat kurang interaktif. Selain itu, guru tidak menggunakan sarana dan prasarana di kelas pada saat proses ulangan harian. Oleh karena itu selama proses ulangan harian banyak siswa yang merasa kurang tertarik, bosan, sibuk sendiri dan kurang termotivasi. Selain itu, ulangan harian dengan menggunakan media konvensional (kertas) dinilai kurang praktis karena dalam pelaksanaannya membutuhkan banyak peralatan dan guru juga masih membutuhkan waktu untuk menghitung nilai siswa secara manual. Selain itu masih banyak siswa yang menyontek saat melaksanakan ulangan harian, sehingga guru tidak mengetahui kemampuan ahli siswa dan materi mana yang belum dikuasai.

Dari uraian fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran saat ulangan harian menggunakan media game online pada aplikasi Quizizz saat ulangan harian mata pelajaran Bahasa Inggris dengan harapan dapat meningkatkan kepraktisan dalam melaksanakan ulangan harian. Media pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah soal-soal yang dikembangkan dengan dan dibuat menjadi game online pada aplikasi quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan Quizizz.inc yang merupakan aplikasi gratis atau tidak berbayar. Dan aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang gratis atau tidak berbayar dan penggunaan aplikasi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik di dalam kelas maupun di luar kelas melalui handphone atau laptop. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Dalam Pelaksanaan ulangan harian Pada Siswa XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan".

METODE PENELITIAN

Pengembangan penelitian ini menggunakan langkah-langkah utama dalam siklus R n D yang disampaikan oleh Robert Maribe Branch. Menurut Robert Maribe Branch ada lima langkah Model Pendekatan Sistem Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D). Langkah-langkah tersebut meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Menurut Sugioyono (2011:9) "Riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran". Dick dan Carey (2009) menyatakan bahwa pendekatan sistem untuk merancang pembelajaran meliputi perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan desain pada model penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan, seperti penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan ulangan harian untuk pengembangan dan lain-lain (Latief, 2013:171).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-A mata pelajaran Bahasa Inggris. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Waru-Pamekasan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena peneliti sebelumnya pernah mengamati tempat tersebut dan menemui masalah pada siswa kelas XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Berikut langkah-langkah pada penelitian ini; 1) Analysis. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah mengambil data dan wawancara menggunakan google form 2) Design. Membuat rancangan ulangan harian yang menarik 3) Development. Membuat soal ulangan harian pada aplikasi Quizizz 4) Implementasi. Menguji pada siswa XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan 5) Evaluasi. Hasil ujian menggunakan aplikasi Quizizz.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini untuk menganalisis data kuantitatif berupa angket penilaian bagi ahli media dan ahli materi serta uji coba siswa. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Arikunto, 281:2010) sebagai berikut:

Rumus untuk mengolah data

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Informasi:

P = Persentase data kuesioner per item

x = Jumlah jawaban dari responden dalam satu item

xi = Jumlah ideal skor keseluruhan dalam suatu item (Arikunto, 2010)

Tingkat kelayakan modul minimal 60% untuk penilaian oleh ahli media, ahli materi. Referensi untuk merevisi produk kualifikasi mengacu pada pernyataan Sudjana (2012:48) sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria kelayakan produk

Persentase	Kualifikasi	Keterangan
80%-100%	Sangat bagus	Tidak membutuhkan revisi
60%-79%	Bagus	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50%-59%	Cukup	Dapat diganti dengan banyak revisi
>50%	Kurang	Diganti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan ulangan harian.

1) Analysis

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis game online (Quizizz) dalam proses pembelajaran untuk mengajar mata pelajaran bahasa Inggris. Guru hanya menggunakan selembar kertas soal yang dibagikan kepada siswa untuk ulangan harian dan siswa menjawab pada lembar tersebut. Siswa kelas XI-A tidak mendapatkan media pembelajaran yang menarik untuk ulangan harian mata pelajaran Bahasa Inggris. Analisis kebutuhan dilakukan pada tanggal 4 Februari 2021. Sosialisasi dengan membagikan google form kepada siswa kelas XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan. Google form berupa soal pilihan ganda. Pada google form yang diisi oleh siswa kelas XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan terdapat beberapa pertanyaan dasar, diantaranya metode apa yang digunakan saat mengerjakan ulangan harian pada mata pelajaran bahasa Inggris dan 93% siswa menjawab secara manual (offline) dan 7% menjawab online. Dan untuk media game online 95,3% siswa menjawab belum ada media game online yang digunakan. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk membuat media pembelajaran berbasis game online menggunakan aplikasi Quizizz pada saat ulangan harian.

2) Design

Mengacu pada analisis kebutuhan, diperoleh gambaran permasalahan yang dihadapi di sekolah. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan, perencanaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan yaitu membuat rencana penyusunan soal pada saat ulangan harian. Perancangan susunan soal digunakan untuk membuat soal ulangan harian pada aplikasi quizizz. Dalam proses ini membuat alur program yang akan dibuat dalam media pembelajaran. Materi ulangan

harian disusun dan dirancang sesuai dengan materi pembelajaran siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Perancangan soal ulangan harian dibuat sangat menarik, sehingga ketika bermain game online siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk mengerjakan ulangan harian tersebut.

3) Development

Tahap ini merupakan tahap dimana hasil dari proses desain sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Pada penelitian ini telah diimplementasikan desain berupa soal ulangan harian pada aplikasi Quizizz. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan media game online pada aplikasi Quizizz pada saat ulangan harian.

- a. Buka www.quizizz.com lalu daftar
- b. Agar lebih mudah, anda dapat menggunakan akun google Anda
- c. Pilih peran anda, sebagai guru, siswa atau orang tua atau lainnya.
- d. Lengkapi data anda
- e. Isi info kuis anda
- f. Modul lengkap seperti, soal, pilihan jawaban, dan jawaban benar.
- g. "Pratinjau pertanyaan" akan menampilkan pertanyaan yang Anda buat. tambahkan pertanyaan baru dan klik selesai jika sudah selesai.
- h. Tahap terakhir, pilih kelas atau level, mata pelajaran atau mata pelajaran, klik selesai dan buat kuis
- i. Tampilkan kuis anda secara langsung atau pekerjaan rumah
- j. Pengaturan kuis anda, lalu klik proses.
- k. Minta siswa anda untuk join.quizizz.com, dan bagikan kodenya kepada siswa anda, selain itu anda dapat membagikannya melalui google classroom.

4) Implementation

Langkah ini adalah mengimplementasikan media pembelajaran game online menggunakan aplikasi Quizizz pada ulangan harian di sekolah. Dengan melakukan uji coba yang melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan daya tarik media pembelajaran.

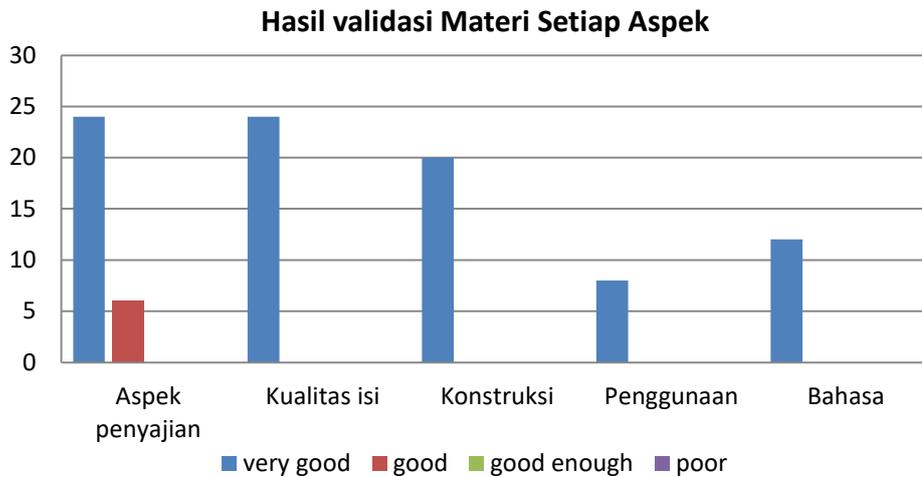
Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap uji coba game online menggunakan aplikasi Quizizz yang melibatkan 28 siswa kelas XI-A, ditemukan bahwa produk media pembelajaran game online dengan menggunakan aplikasi Quizizz sangat layak dengan presentase sebesar 94%. Respon siswa dari hasil eksperimen menyatakan bahwa media pembelajaran game online pada ulangan harian menggunakan aplikasi Quizizz sangat layak. Karena menarik dan tidak membosankan serta materi menjadi mudah dipahami.

5) Evaluasi

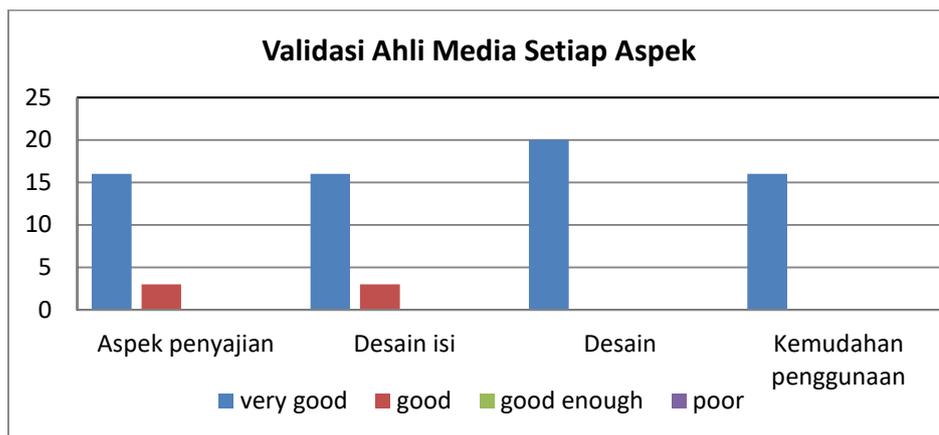
Berdasarkan tahapan implementasi, game online perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama pelaksanaan. Berdasarkan hasil tanggapan siswa, saran yang diperoleh media pembelajaran game online dapat diberikan waktu yang lebih lama dalam menjawab soal sehingga siswa dapat mengecek kembali jawabannya.

Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran game online sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran pada saat ulangan harian dari produk hasil validasi dan dari respon siswa didapatkan respon sebesar 94% bahwa media yang dikembangkan sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran terutama selama tes harian

Rekapitulasi Validasi Ahli Materi



Rekapitulasi Validasi Ahli Media



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor penilaian siswa media pembelajaran game online menggunakan aplikasi Quizizz pada ulangan harian memiliki rata-rata 100% yang memiliki kategori sangat baik dan dapat digunakan sebagai alat bantu atau media selama tes harian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan:

- 1) Materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis game online pada ulangan harian menggunakan aplikasi Quizizz adalah mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas XI-A SMAN Waru-Pamekasan.
- 2) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis game online pada ulangan harian menggunakan aplikasi Quizizz mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI-A SMAN Waru-Pamekasan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE: (1) Analisis yaitu menganalisis kinerja dan kebutuhan tentang apa saja yang dibutuhkan dengan mengambil data dan mewawancarai guru menggunakan google form (2) Desain, membuat desain ulangan harian yang menarik berbasis game online (3). Development yaitu tahap pengembangan produk yaitu

- dengan membuat soal-soal pada aplikasi Quizizz (4) Implementasi yaitu melakukan uji coba produk yang melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan daya tarik media game online dan (5) Evaluasi dimana peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama pelaksanaan.
- 3) Telah dihasilkan media pembelajaran berbasis game online pada ulangan harian menggunakan aplikasi Quizizz mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI-A yang memenuhi syarat valid dan praktis. Dengan semua fitur yang tersedia pada media pembelajaran berbasis game online menggunakan aplikasi Quizizz, siswa dapat mengakses soal ulangan harian menggunakan kode yang dibagikan oleh guru. Guru juga dapat memberikan penilaian ulangan harian dengan mudah karena pada aplikasi Quizizz nilai siswa yang mengerjakan soal akan diurutkan berdasarkan nilai yang paling banyak sampai yang paling rendah.

RUJUKAN

- A.H Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Richard Mayer. 2005. *The_Cambridge_Handbook_Of_Multimedia_Learning* Robert A. Reiser and Walter Dick, *Instructional Planning 2nd Ed.* (USA: Allynand Bacon, 1996), 67.
- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching.* Boston: Pearson.
- Rusman dkk. 2012. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta. Penerbit: Rajawali Pres.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Teknologi Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru.