

**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI KUIS
INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEKS PUISI RAKYAT
DI MTS NEGERI 5 SLEMAN TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nita Ayu Noviyani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta
e-mail: nitaayunoviyani1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) efektivitas penerapan media quizizz sebagai kuis interaktif pada pembelajaran teks puisi rakyat kelas VII MTs N 5 Sleman; (2) perbedaan hasil belajar pemahaman mengidentifikasi teks puisi rakyat pada kelas yang menggunakan media quizizz dengan yang tidak menggunakan media quizizz. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan model *Control Group pre-test-post-test Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs N 5 Sleman. Sampel penelitian menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pemilihan secara acak pada kelas VII A dan VII C dalam pemilihan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 40 peserta didik. Teknik pengambilan data menggunakan metode observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji t-test, yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya. Hasil penelitian ini antara lain; (1) adanya perbedaan hasil belajar teks puisi rakyat menggunakan media quizizz dengan pembelajaran tanpa menggunakan media quizizz hal ini dapat diketahui dari hasil uji t siswa dengan *Independent Sample Test*, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,519 > 2,101$) dengan signifikansi ($0,016 < 0,05$). (2) Pembelajaran menggunakan media quizizz sebagai kuis interaktif memberikan pengaruh efektif pada pembelajaran. (3) Hasil nilai rata-rata pretest sebesar 64,75 dan nilai posttest sebesar 72,25. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media quizizz sebagai kuis interaktif pada pembelajaran teks puisi rakyat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Quizizz, Teks Puisi Rakyat.

Abstrak

This study aims to determine (1) the effectiveness of the application of quizizz media as an interactive quiz in learning folk poetry texts for class VII MTs N 5 Sleman; (2) the difference in the results of understanding learning to identify folk poetry texts in classes that use Quizizz media and those who do not use Quizizz media. This type of research is a quantitative study with a Control Group pre-test-post-test design model. The population of this study were students of class VII MTs N 5 Sleman. The research sample used the Simple Random Sampling technique, namely the random selection of class VII A and VII C in the selection of one class as the experimental class and the control class which consisted of 40 students. The data collection technique used the method of observation, questionnaires, and tests. The data analysis technique used the t-test, which previously had known normality and homogeneity. The results of this study include; (1) there is a difference in the results of learning folk poetry texts using quizizz media with learning without using quizizz media, this can be seen from the results of students' t-test with the Independent Sample Test, the value of $t_{count} > t_{table}$ ($2,519 > 2,101$) with a significance ($0.016 < 0.05$). (2) Learning using quizizz media as an interactive quiz gives an effective influence on learning. (3) The result of the average pretest score is 64.75 and the posttest score is 72.25. From these results, it can be concluded that the application of quizizz media as an interactive quiz in learning folk poetry texts has a positive influence on student learning outcomes.

Keywords: Media Quizizz, Folk Poetry Text.

A. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman sekarang ini Indonesia telah memasuki era revolusi industry 4.0 telah membawa dampak besar bagi kalangan masyarakat. Kehadirannya begitu melanda kehidupan masyarakat dalam mengaplikasikan perkembangan teknologi. Teknologi merupakan sebuah alat dan sarana yang dapat digunakan dalam mencari dan mengakses informasi. Melalui adanya teknologi memberi kemudahan banyak orang dalam berinovasi dan melakukan aktivitas sehari-hari, mulai dari mengirim pesan, tugas dan berkomunikasi.

Melalui dunia pendidikan, peranan teknologi menjadi sebuah alat dan sarana yang disalurkan guna memperlancar suatu pembelajaran. Dalam hal ini, seorang guru pun diharuskan memiliki kompetensi untuk menguasai perkembangan teknologi. Guru yang paham dengan perkembangan teknologi dan mampu menguasai peranan teknologi yang benar, maka hasil

sesuai harapan. Penerapan teknologi pada lingkungan sekolah merupakan cara menarik untuk melatih peserta didik dalam menerima pengalaman ilmu yang luas dan baru. Dengan menerapkan kurikulum 2013 membuktikan guru dituntut untuk menguasai teknologi dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

Maka, tidak heran jika saat ini di lingkungan sekolah menerapkan sebuah aplikasi teknologi demi menunjang suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kompoten. Seperti baru-baru ini pihak sekolah melakukan ujian dengan berbasis *online*, proses belajar dengan aplikasi ruang guru, *google classroom*, *e-learning*, dll.

Pada proses pembelajaran guru pun dapat merancang dan menerapkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses peningkatan pembelajaran yang menarik. Seperti halnya, dengan kemunculan sebuah aplikasi *game* pendidikan mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik

dalam keikutsertaan menerapkan aplikasi pada pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi quizizz. Aplikasi ini merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop dengan peluncuran terbaru yang diciptakan dengan tampilan yang menarik. Tampilan aplikasi quizizz menampilkan proses evaluasi pembelajaran dengan permainan secara individu dan kelompok. Jadi dalam aplikasi *game* ini melatih peserta didik untuk percaya diri, komitmen, jujur, dan saling bekerja sama pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik mengikuti instruksi dari guru dalam penggunaan aplikasi quizizz.

Hal tersebut diperkuat oleh peneliti sebelumnya dalam jurnal "*Keefektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas SMK Kelas X Ketintang*" oleh Purba (2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran quizizz dapat meningkatkan konsentrasi

belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk, (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi quizizz berbasis *smartphone* dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menilai aplikasi Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kuis interaktif melalui teks puisi rakyat. Puisi rakyat merupakan materi awal yang diajarkan pada semester genap. Pada materi puisi rakyat ini mencakup materi yang dipelajari berupa pantun, syair, dan gurindam. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Bahasa Indonesia kelas VII MTs N 5 Sleman pada saat kegiatan Observasi, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran teks puisi rakyat peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, sebagian dari jumlah peserta didik

mengalami kesulitan mengenal dan mengidentifikasi teks puisi rakyat. Peserta didik kurang dalam memahami pengetahuan tentang perbedaan dan persamaan struktur pantun, syair, dan gurindam. Hal ini disebabkan adanya kurang menariknya pembelajaran, guru yang hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah menyebabkan hambatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan juga diketahui bahwa dalam tingkat perhatian peserta didik terhadap guru ketika menyampaikan materi kurang memperhatikan, ada yang ngobrol sendiri dengan teman sebangku, jalan-jalan, sering izin ke kamar mandi, kurang berpartisipasi bertanya jawab, kurang bersemangat dan berkonsentrasi. Oleh sebab itu, peneliti mencoba menggunakan aplikasi quiziz dalam menarik perhatian peserta didik dengan memberikan penjelasan teks puisi rakyat. Adapun, penerapan media ini dilakukan pada kelas VII di MTs

N 5 Sleman, alasannya belum ada penelitian mengenai media quizizz di kelas VII MTs Negeri 5 Sleman, dan guru belum pernah mencoba menggunakan aplikasi quizizz sebagai media interaktif pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Selain itu, guru kurang mengaitkan penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang hanya berpacu pada satu sumber buku paket bahasa Indonesia saja. Pada dasarnya, proses pembelajaran guru sangat berperan penting bagi peserta didik, akan tetapi dalam hal ini guru juga perlu belajar untuk menjadikan keadaan lingkungan kelas yang aktif.

Salah satu manfaat dalam memilih aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ini adalah media pembelajaran ini mampu digunakan sebagai bahan kuis interkatif bagi guru diarah sekolah, dengan tampilan kombinasi yang menarik mampu menarik perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran demi menghindari kejenuhan. Banyak peserta didik beranggapan bahwa

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang mudah tetapi perlu kefokusannya untuk memahami setiap bacaannya.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan aplikasi Quizizz ini sebagai media kuis interaktif sekaligus evaluasi yang praktis dan menarik minat peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dibentuk dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pada subjek penelitian dengan menggunakan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran teks puisi rakyat sedangkan kelompok

kontrol subjek penelitian menggunakan media power point.

Sunarti (2009: 95) “metode eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variable independen dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasian tersebut.” Maka metode eksperimen ini digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah dilakukannya pemanipulasian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *quesay experiment*. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Control Group pre-test-post-test Design*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan penggunaan, observasi, angket/kuisseoner, dan teknik tes.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil

belajar pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Pada kegiatan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media quizizz sebagai alat interaktif dalam pembelajaran teks puisi rakyat. Sedangkan, pada kegiatan pembelajaran teks puisi rakyat di kelas kontrol menggunakan media power point sebagai alat pembelajarannya. Dengan ini, hasil belajar yang diperoleh pada kedua kelas tersebut, kelas eksperimen menjadi kelas yang efektif dibandingkan dengan kelas kontrol.

Media quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang aplikasinya diprogramkan sebagai kuis, game, dan diskusi. Tampilan fitur menu yang beragam memberikan peserta didik lebih memperhatikan dalam pembelajaran. Keefektifan media quizizz dapat dilihat dari data kuesioner respon peserta didik terhadap penggunaan media quizizz pada pembelajaran teks puisi rakyat sudah sesuai. Pada pertemuan pertama hasil observasi

pemanfaatan media quizizz oleh observer 1 adalah 80% dan observer 2 adalah 80%, selanjutnya pada pertemuan kedua persentase hasil observasi pemanfaatan media quizizz oleh observer 1 adalah 100% dan observer 2 adalah 100% sehingga diperoleh rata-rata persentase pemanfaatan media quizizz dari kedua pertemuan adalah 90%. Rata-rata persentase pemanfaatan media quizizz yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan **tabel 3.10**. Maka berdasarkan tabel tersebut rata-rata persentase pemanfaatan media quizizz dikategorikan sangat baik.

Terkait dengan minat peserta didik dalam penggunaan media quizizz juga menunjukkan efektivitas yang sangat baik. Hal ini terlihat pada penyebaran angket responden yang menunjukkan bahwa media quizizz dikategorikan sangat baik dengan skor kriteria 58%. Selain itu, pada saat peserta didik diberikan soal untuk menjawab peserta didik merasa tertantang untuk mengerjakan soal dengan

segera karena pada penerapan media quizziz sebagai kuis setiap soal diberikan waktu terbatas oleh guru sehingga penerapan dengan media ini sangat menumbuhkan minat peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan waktu yang terbatas.

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil pemahaman (kognitif) dengan menggunakan instrument tes pada akhir pembelajaran. Instrument tes yang diberikan berbentuk pilihan ganda materi tes puisi rakyat. Berdasarkan hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar setiap kelas. Pada tahap ini kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media quizziz mendapat pemerolehan skor rata-rata sebesar 72,25. Sedangkan pada kelas kontrol dengan perlakuan berupa penerapan media power

point mendapat pemerolehan skor rata-rata sebesar 67,25.

Terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan media pembelajaran yang diterapkan. Media pembelajaran yang diterapkan dikelas eksperimen adalah media quizziz sedangkan di kelas kontrol media yang diterapkan adalah media power point. Kedua media ini sama-sama memiliki kegunaan untuk menyampaikan materi hanya kedua media ini memiliki perbedaan pada penggunaannya.

Media yang menerapkan media quizziz pada pembelajaran akan menuntun siswa untuk lebih memperhatikan pada saat penjelasan materi atau menjawab pertanyaan. Media quizziz tidak hanya digunakan untuk menjelaskan materi saja tetapi media ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi sekaligus kuis. Pada tampilan fitur menu ini akan memberikan kesan yang menarik kepada peserta didik

karena dengan penerapan media ini peserta didik merasa terhibur dan pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji independent sample test pada program SPSS versi 25 juga menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VIIA yang menggunakan media quizizz dan kelas VIIC yang menggunakan media power point. Maka pelaksanaan media quizizz pada pembelajaran memberikan hasil belajar yang efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti telah melaksanakan penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi rakyat dengan penerapan media quizizz pada kelas VII MTs N 5 Sleman. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia materi teks puisi rakyat pada kelas VII yang menggunakan media quizizz atau kelas yang tidak menggunakan media quizizz. Sesuai dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* melalui program SPSS versi 25 menunjukkan bahwa media quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Pengaruh media terhadap hasil belajar siswa ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,519 > 2,101$), dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu ($0,016 < 0,05$).
2. Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi rakyat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs N 5 Sleman. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang

diperoleh sebesar $0,016 < 0,05$. Selain itu juga dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 72,25 dengan nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 60. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata diperoleh 67,25 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 60. Keefektivan penerapan media quizizz juga dapat diketahui pada hasil observer dan penyebaran angket. Pada tahap observasi penerapan media

quizizz sebagai kuis interaktif pada pembelajaran teks puisi rakyat memperoleh kriteria sangat baik dengan skor 90%. Begitu pula dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana minat responden dengan diberikan penerapan media quizizz pada pembelajaran memberikan hasil kategori sangat baik, sehingga adanya penerapan media quizizz pada pembelajaran memberikan keefektifan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1991. *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djuanda, D. 2014. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Sumedang: UPT Sumedang PRESS.
- Desyana, Lucia Vita. 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus Di Kelas X MIPA 4 SMA Stela Duce 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Pendidikan Matematika. Universitas Sanata Dharma.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely. 1971. *Teaching and media: A Systematic approach*, Prentice-Hall. Englewood Cliffs, N.J.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Kosasih, E. dan Restuti. 2013. *Mandiri: Bahasa Indonesia untuk SMP/Mts kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Kusuma, Yoselia Alvi. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran (Daring) Online Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Ajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Fisika. Universitas Sanata Dharma.
- Moore, Kenneth, D. 2001. *Classroom Teaching Skill*. New York: McGraw Hill.
- Miarso, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Yusufhardi, 2013. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada media grup.
- Noor, Sugian. 2020. *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*: Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Hayati.
- Nugraheni, Retno. 2014. *Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Purbalingga Lor*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Puspantiti, Dewi. 2019. *Efektivitas Media Webtoon Daily Life Is Udin Karya Niksen Pada Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA N 1 Gamping Tahun Ajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Program Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Resmini, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung UPI Press.
- Sunarti. 2009. *Metode-Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsudin. 1992. *Studi Wacana: Terori-Analisis-Pengajaran*. Bandung: Mimbar Pendidikan Bahasa dan Seni FPBS IKIP.

Suliani. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandarlampung: Universitas Lampung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung Alfabeta

Trianto. 2011. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.

Widyoko. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.