

PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ PADA ELEMEN PENGAWASAN TEKNIK KONSTRUKSI DAN PERUMAHAN

Adrian Ridha Daniswara

Mahasiswa S-1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: adrian.20032@mhs.unesa.ac.id

Agus Wiyono

Dosen Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: aguswiyono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran quizizz pada elemen pengawasan teknik konstruksi dan perumahan. Media pembelajaran quizizz yang dimaksud adalah media yang berisikan materi dan soal didalamnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri 5 tahap yaitu tahap Analysis (analisis), tahap Design (perancangan), tahap Development (pengembangan), tahap Implementation (implementasi), dan tahap Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui metode kuesioner. Teknik ini melibatkan responden yaitu ahli media, ahli materi dari guru mata Pelajaran di SMKN 1 Sidoarjo, dan peserta didik kelas XI Teknik Konstruksi dan Perumahan SMKN 1 Sidoarjo. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Kelayakan media pembelajaran yang digunakan mendapatkan nilai rata-rata dari kedua validator yaitu 77% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil Belajar yang didapat peneliti mendapatkan rata rata nilai dalam satu kelas pertemuan ke 1 dan ke 2 yaitu 81. Lalu peserta didik dinyatakan tuntas sejumlah 29 peserta didik atau 81%. Sedangkan untuk peserta didik yang tidak tuntas sejumlah 7 peserta didik atau 19%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz pada elemen teknik konstruksi dan perumahan layak digunakan..

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, Quizizz, Kelayakan, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to produce quizizz learning media on the elements of construction and housing engineering supervision. The quizizz learning media in question is media that contains material and questions in it. This research is a development research using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the Analysis stage (analysis), Design stage (design), Development stage (development), Implementation stage (implementation), and Evaluation stage (evaluation). The data collection technique used in this research is through a questionnaire method. This technique involves respondents, namely media experts, material experts from subject teachers at SMKN 1 Sidoarjo, and students of class XI Construction and Housing Engineering SMKN 1 Sidoarjo. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. The results of this study indicate (1) The feasibility of learning media used to get an average score from both validators is 77% with a very valid category. (2) Learning outcomes obtained by researchers get an average score in one class meeting 1 and 2, namely 81. Then students declared complete a total of 29 students or 81%. As for students who did not complete a total of 7 students or 19%. Based on these results it can be concluded that the use of quizizz media on engineering elements of construction and housing is feasible to use.

Keywords: ADDIE, Learning Media, Quizizz, Feasibility, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi yang berkembang sangat pesat pada era globalisasi saat ini. Teknologi dan informasi yang berkembang secara pesat mampu dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran mampu lebih efisien juga aktif jika teknologi dan informasi komunikasi mampu diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran (Tambun, 2020).

Pendidikan menjadi semua upaya individu dewasa untuk pergaulan anak-anak dalam memimpin perkembangan jasmani maupun rohaninya menuju tahapan kedewasaan (Arta, 2015). Tahapan yang dijalankan yaitu sejalan terhadap keinginan seseorang dengan mempertimbangkan beberapa aspek dalam menentukan tujuan dan sasaran objek pada pendidikan tersebut. Pendidikan juga menjadi sebuah tahapan dengan tujuan mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan pribadinya sebaik mungkin terhadap lingkungannya, maka dari itu mampu memunculkan perubahan pada pribadinya (Mega, 2019).

Kegiatan pembelajaran sebagai tahapan interaksi komunikasi aktif dari siswa bersama guru untuk proses pendidikan. Pada kegiatan pembelajaran terdapat aktifitas belajar yang dijalankan dari siswa serta terdapat juga aktifitas mengajar yang dijalankan dari guru, yang berjalan dengan bersamaan maka timbul interaksi komunikasi aktif dari siswa dengan gurunya (Suprihatiningrum, 2016).

Bahan ajar maupun materi bahan ajar pada hakekatnya tersusun atas pengetahuan, keterampilan, juga sikap yang harus dipelajari siswa dalam memperoleh standar kompetensi yang sudah ditetapkan (Matanari, 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran mendukung pengajar untuk memberikan materi yang disampaikan secara tepat (Sundayana, 2015). Pemilihan media yang akan digunakan guru harus sejalan terhadap tujuan yang akan diperoleh. Dengan demikian guru hendaknya menentukan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran pengawasan teknik konstruksi dan perumahan (tkp).

Pelaksanaan Konstruksi Bangunan yang terdapat dalam Elemen Pengawasan TKP, diharapkan siswa dapat memahami mengenai pekerjaan yang akan ditekuni dari lulusan Teknik Konstruksi dan Perumahan. Pemahaman materi pelaksanaan konstruksi bangunan mempunyai peranan penting sebagai bekal setelah lulus. Materi ini berisikan pelaksanaan konstruksi bangunan dari awal hingga akhir bangunan selesai.

Penelitian terdahulu yang telah dikembangkan serta selaras dengan penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu" yang dikembangkan oleh (Rusdian, 2021). Pada Penelitian yang dikembangkan oleh Rusdian merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *quizizz* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII yang didalam penelitian tersebut memuat materi dan soal

latihan serta dalam penelitian ini tidak di ujikan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas saat guru mata Pelajaran Pengawasan TKP kelas XI TKP SMKN 1 Sidoarjo dan peserta didik melaksanakan pembelajaran di kelas diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran pengawasan tkp pada sekolah ini belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* pada ketika kegiatan pembelajaran mengajar di kelas. Alasan mengapa guru Pengawasan TKP di sekolah tidak mengembangkan media pembelajaran seperti *Quizizz* yaitu karena guru belum mengerti cara menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pada proses belajar mengajar, guru telah menghubungkan materi pembelajaran pada kehidupan sehari-hari namun sebatas menerapkan metode ceramah, tidak memanfaatkan media. Guru masih berpatokan memanfaatkan alat pendukung papan tulis dan *e-book* ketika memberikan siswa latihan soal mengenai materi yang disampaikan. Dampak yang diperoleh dari siswa di kelas tanpa memanfaatkan media ketika kegiatan pembelajaran merupakan sejumlah siswa yang cepat bosan, mengantuk, juga kurang semangat ketika menerima materi yang sedang disampaikan di kelas.

Setelah peneliti melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMKN 1 Sidoarjo. Peneliti mengamati mata pelajaran pengawasan teknik konstruksi dan perumahan. Pada saat proses pengamatan, peneliti memiliki ketertarikan terhadap materi pelaksanaan konstruksi bangunan, karena hasil belajar yang didapatkan peserta didik perlu ditingkatkan. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang telah terdapat menjadi media yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. menurut hasil pengamatan peneliti bahwa pada peserta didik yang berjumlah 34 peserta didik tahun 2023/2024 rata rata nilai peserta didik pada materi pelaksanaan konstruksi bangunan yaitu 79,88.

Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran supaya pengajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar materi pelaksanaan konstruksi bangunan dari tahun ajaran sebelumnya, salah satu cara meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti dengan menyampaikan materi kepada peserta didik. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* yang disediakan oleh pihak ketiga. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan media *Quizizz* yang di dalamnya terdapat *slide-slide* yang berisikan materi serta soal dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik dapat semangat dalam proses belajar di kelas. Media ini juga juga berbantuan dengan aplikasi *game* edukatif didalam nya yang mampu dimanfaatkan dari guru menjadi pilihan pembelajaran secara menyenangkan.

Dari hasil penelitian ini penulis berharap SMKN 1 Sidoarjo dapat memberikan suatu solusi terhadap bahan ajar serta pemilihan bahan ajar yang dapat mempermudah bagi guru maupun siswa untuk memahami materi serta memberikan daya tarik pada pembelajaran pengawasan pada pekerjaan teknik konstruksi dan perumahan di lingkup sekolah maupun di luar sekolah.

Menurut latar belakang yang dijelaskan, peneliti akan mencoba melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) yaitu SMK Negeri 1 Sidoarjo Kompetensi Keahlian TKP Kelas X. Penelitian yang akan dilaksanakan adalah mengenai "Penggunaan Media Quizizz Pada Elemen Pengawasan Teknik Konstruksi dan Perumahan".

METODE

Penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian dengan model pengembangan ADDIE, pada dasarnya penelitian ini tidak melakukan sebuah uji pada teori yang ditentukan tetapi pada hakikatnya menghasilkan produk yang bermanfaat bagi pengguna (Mulyatiningsih, 2011). Sebab model ADDIE cocok dalam hal mengembangkan produk dan media pembelajaran. Sumber data seperti, observasi, wawancara, angket, juga dokumentasi. Subjek penelitian peserta didik SMK Negeri 1 Sidoarjo Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi dan Perumahan. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil 2024/2025 SMK Negeri 1 Sidoarjo di Jl. Monginsidi No.71, Sidoklumpuk, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Populasi penelitian ini adalah siswa Teknik Konstruksi dan Perumahan kelas XI SMK Negeri 1 Sidoarjo sejumlah 34 peserta didik. Sampel untuk penelitian ini yakni siswa Teknik Konstruksi dan Perumahan kelas XI SMK Negeri 1 Sidoarjo sejumlah 134 peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Sidoarjo yang beralamatkan Jl. Monginsidi No.71, Sidoklumpuk, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Di dalam sekolah ini memiliki beberapa kompetensi keahlian, diantaranya kompetensi keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP). Di dalam kompetensi keahlian ini mempelajari berbagai macam ilmu bangunan, salah satunya yaitu Pengawasan TKP. Tujuan dari penelitian ini yaitu penggunaan media quizizz pada elemen pengawasan teknik konstruksi dan perumahan.

Untuk mengetahui layak maupun tidak dari media yang sudah dikembangkan, maka Quizizz sudah melalui uji validasi dari ahli materi juga ahli media yang sudah ditentukan sebelumnya. Berikutnya untuk penelitian di kelas, peneliti akan mengambil data dari instrument yang telah diberikan kepada siswa. Data yang diperoleh akan diolah sesuai rumus yang telah ditentukan dan akan menentukan prosentase kelayakan dan keberhasilan dari media yang telah dikembangkan. Di bawah ini yaitu hasil data yang didapatkan peneliti dari penelitian yang sudah dilakukan.

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis (Analisis)

a. Hasil Analisis Masalah Pada Siswa

Analisis masalah bagi siswa menjadi tahapan yang dimanfaatkan peneliti dalam mengetahui karakteristik

siswa yang sebagai landasan peneliti dalam menyusun media yang akan digunakan. Media yang sejalan diinginkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebagian besar siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan cukup baik. Pembelajaran dengan metode ceramah saja akan membuat siswa cepat merasa jenuh. Menurut hasil observasi tersebut, siswa diharapkan agar aktif ketika pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan media secara menarik agar siswa semangat belajar.

Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran quizizz mampu diaplikasikan untuk siswa SMKN 1 Sidoarjo Kelas XI TKP serta ditunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Analisis Media Pembelajaran

Tahapan analisis media pembelajaran terdapat tujuan dalam mengetahui media apa saja yang ada dan dimanfaatkan di Kelas XI TKP Smkn 1 Sidoarjo. Untuk tahapan ini peneliti melaksanakan wawancara bersama Guru mata Pelajaran pengawasan tkp dan observasi di kelas XI TKP.

Menurut wawancara yang didapatkan narasumber, didapatkan informasi terkait guru masih memanfaatkan metode pembelajaran secara ceramah juga papan tulis, dan hamper tidak pernah menggunakan media power point.

Pada saat wawancara, peneliti memberikan ide tentang penggunaan media quizizz, guru mata pelajaran sangat mendorong dengan terdapatnya inovasi tersebut. Guru mata pelajaran juga menyampaikan ide sehingga media yang akan digunakan nanti menarik, banyak contoh gambar, dan runtut sehingga siswa tidak kebingungan.

Menurut apa yang diperoleh pada lapangan, perlu dikembangkan media yang memfasilitasi siswa sehingga lebih aktif untuk menguasai materi.

c. Hasil Analisis Elemen Pengawasan TKP

Pada tahap analisis elemen pengawasan tkp, peneliti melakukan analisis yang terdapat tujuan dalam merumuskan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar yang berjalan di SMKN 1 Sidoarjo.

2. Hasil Design (Perancangan)

Dalam tahapan design peneliti akan menyusun media yang akan digunakan. Terdapat 4 langkah untuk tahapan perancangan ini, seperti penyusunan kerangka media pembelajaran, pengumpulan, penyusunan desain, juga penyusunan instrument penilaian media.

a. Penyusunan Kerangka Media Pembelajaran

Penyusunan kerangka media dilandasi dari Modul yang digunakan sebelum digunakan pada media quizizz. Pada media yang akan digunakan terdiri dari tiga bagian utama seperti awal, isi serta akhir. Bab awal memuat sampul, petunjuk penggunaan, peta kompetensi, peta konsep. Bab isi memuat mengenai materi pembelajaran. Bab akhir memuat mengenai soal-soal. Di bawah ini kerangka media yang disusun :

- 1) Sampul
- 2) Petunjuk Penggunaan
- 3) Peta Kompetensi
- 4) Peta Konsep
- 5) Materi 1 Pekerjaan Pendahuluan
- 6) Materi 2 Pekerjaan Tanah dan Pasir
- 7) Materi 3 Pekerjaan Pemasangan

- 8) Materi 4 Pekerjaan Lantai
- 9) Materi 5 Pekerjaan Instalasi Listrik
- 10) Materi 6 Pekerjaan Penutup
- 11) Soal Harian

a. Referensi

Peneliti memilih menggunakan e-book sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran :

- 1) Margono, Eni Pujiati. 2019. Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Dan Properti. (Surakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia)

b. Penyusunan Desain

Penyusunan desain media pembelajaran mencakup bagian awal, isi, dengan akhir. Di bawah ini yaitu tampilan desain bagian awal media pembelajaran :

1) Sampul

Sampul pada media pembelajaran memuat judul materi pembelajaran yaitu “Konsep Pelaksanaan Konstruksi Bangunan” Desain Sampul secara menarik dan terkesan mewah ditujukan mampu menarik minat juga semangat peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

2) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk Penggunaan memuat mengenai petunjuk penggunaan media quizizz. Pemberian petunjuk penggunaan bertujuan untuk memberitahu peserta didik tata cara penggunaan media pembelajaran

3) Peta Kompetensi

Peta Kompetensi memuat mengenai Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran. Pemberian peta kompetensi ini terdapat tujuan yaitu dalam memberikan kemudahan guru untuk Menyusun perangkat pembelajaran yang lain.

4) Peta Konsep

Peta konsep memuat mengenai alur materi yang akan dipelajari ketika pembelajaran. Peta konsep diberikan berupa urutan maka akan terlihat urutan konsepnya

5) Bagian Inti Media

Materi Pembelajaran yang digunakan berisikan materi tentang pekerjaan pendahuluan, pekerjaan tanah dan pasir, pekerjaan pemasangan, pekerjaan lantai, pekerjaan instalasi Listrik, dan pekerjaan penutup

Pada tiap materi terdapat judul materi, pertanyaan pemantik, isi materi, tanya-jawab, dan diakhiri dengan soal.

Di bawah ini tampilan pada bagian inti media yang ada dalam media pembelajaran yang digunakan :

a) Judul Materi

Berisikan Judul materi yang bertujuan sehingga guru maupun peserta didik mengetahui apa yang akan di bahas di slide selanjutnya.

b) Pertanyaan Pemantik

Berisikan pertanyaan dengan tujuan dalam menarik perhatian peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

c) Isi Materi

Berisikan Isi dari Materi yang akan di bahas pada proses belajar mengajar, yang terdapat penjelasan dan gambar sehingga mudah dipahami dari peserta didik.

d) Tanya-Jawab

Pada bagian ini peserta didik diberikan peluang dalam bertanya mengenai materi yang diberikan.

e) Soal

Pada tahap ini memuat soal pilihan ganda sejumlah 20 soal di setiap akhir pembelajaran. Soal ini ditujukan mampu mendukung siswa lebih mengetahui materi dan menambah wawasan peserta didik terkait materi yang sudah di sampaikan.

c. Penyusunan Instrumen Validasi Media

Penyusunan Instrumen Validasi Media yang terdiri dari 2 Validator. Validator pertama merupakan guru mata pelajaran sebagai ahli materi, validator kedua merupakan dosen sebagai ahli media.

3. Hasil Development (Pengembangan)

Tahap ketiga merupakan tahapan development maupun pengembangan. Tahapan ini terdapat tujuan dalam melihat kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Sesudah memperoleh penilaian validasi dari para validator, media pembelajaran direvisi seperti pada kritik maupun saran validator. Validator tersusun atas 1 dosen ahli media yaitu Bapak Heri Suryaman, S.Pd., M.Pd. dan Guru Mata Pelajaran Pengawasan TKP SMKN 1 Sidoarjo merupakan Bapak Achmad Fauzi, S.Pd.

a. Hasil Validasi

1) Penilaian Media Quizizz Oleh Ahli Materi

Validasi ini terdapat tujuan dalam mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi yang sudah dikembangkan. Validasi ini dilakukan kepada Bapak Achmad Fauzi, S.Pd. selaku guru mata Pelajaran Pengawasan TKP di SMKN 1 Sidoarjo.

Dari kritik dan saran yang disampaikan dari validator dilakukan revisi oleh penulis. Data yang diperoleh adalah angka-angka yang akan dihitung menggunakan rumus yang sudah di sesuaikan. Presentase dari perhitungan akan menunjukkan kelayakan materi yang telah dimasukkan ke dalam quizizz.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Validator	INDIKATOR			
		1	2	3	TOTAL
1	Achmad Fauzi, S.Pd.	6	30	7	43
Skor Maksimum		8	44	8	60
Presentase		71,6%			

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Keterangan :

Aspek Format

Aspek Isi

Aspek Kegrafikan

Hasil dari uji validitas menunjukkan hasil sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{71}{100} \times 100\%$$

Ditemukan hasil = 71%

Jika melihat tabel skala likert maka hasil uji kelayakan akhir yang didapatkan pada penelitian ini mendapatkan kualifikasi valid, maupun mampu dimanfaatkan akan tetapi dibutuhkan perbaikan kecil. Akan tetapi tanggapan, kritikan, juga saran dari validator ahli media maupun penelitian perhatikan.

2) Penilaian Media Quizizz Oleh Ahli Media

Pada uji validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media yang telah di gunakan. Validasi ini dilakukan kepada Bapak Heri Suryaman, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator media. Validasi ini memperoleh data berupa angka dan akan diolah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

NO	VALIDATOR	INDIKATOR					TOTAL
		1	2	3	4	5	
1	Heri Suryaman,S.Pd., M.Pd.	25	16	4	12	6	63
Skor Maksimum		28	20	4	16	8	76
Presentase							82,89%

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Keterangan :

Aspek Penyajian

Aspek Isi

Aspek Kegrafikan

Aspek Bahasa

Aspek Waktu

Hasil dari uji validitas menunjukkan hasil sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{83}{100} \times 100\%$$

Ditemukan hasil = 83%

Jika melihat tabel skala likert maka hasil uji kelayakan akhir yang didapatkan pada penelitian ini mendapatkan kualifikasi sangat valid, atau dapat digunakan tanpa perbaikan.

4. Hasil Implementation (Penerapan)

Tahap keempat adalah tahap *implementation* atau tahap penerapan. Sesudah disebut layak dari validator, media pembelajaran diaplikasikan pada kelas. Ketika pelaksanaan tahapan ini diikuti dari 36 siswa juga berlangsung 2 kali pertemuan di kelas. Berikut adalah jadwal pelaksanaan tahap *implementation* :

Tabel 4. 3 Jadwal Tahap Implementation

No	Tanggal	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	25/7/2024	Pertemuan ke 1	2 x 45 menit
3	31/7/2024	Pertemuan ke 1 dan Pertemuan ke 2	4 x 45 menit

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Kegiatan tahap ini diawali dengan memotivasi peserta didik, lalu dilanjutkan dengan menyiapkan *smartphone* untuk memasuki *quizizz*. Setelah memasuki *quizizz* peserta didik memasukkan kode pembelajaran dan memberi nama mereka “Absen_Nama”. Lalu Memasuki slide Judul materi sampai dengan peta konsep.

Kegiatan selanjutnya adalah memasuki materi diawali dengan pertanyaan pemantik untuk menarik perhatian peserta didik untuk memahami materi yang akan disampaikan sekaligus untuk memberikan stimulus “berpikir kritis”.

Langkah selanjutnya adalah memasuki materi pembelajaran hingga memasuki tahap tanya-jawab. Pada tahap tanya-jawab ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan mengenai materi yang sekiranya belum dipahami atau dimengerti. Dilanjutkan kegiatan penutup yaitu berisi soal latihan.

Berikut pemaparan hasil penerapan media pembelajaran yang digunakan :

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, siswa sangat cukup memahami materi yang diajarkan, namun keterbatasan waktu membuat peserta didik hanya memiliki waktu sedikit untuk tahap tanya-jawab.

Kendala yang terdapat ketika pertemuan pertama merupakan masih ada beberapa peserta didik yang terkendala jaringan yang berakibat pada tertinggal materi yang tertera pada *smartphone* masing-masing peserta didik yang terkendala. Berdasarkan hal tersebut, peneliti perlu memberikan jaringan internet kepada peserta didik yang terkendala.

Kendala selanjutnya yaitu waktu pelajaran yang hanya 2 jam pelajaran sehingga pembelajaran belum tuntas ketika hari itu. Menurut hal tersebut, pembelajaran pertemuan pertama dilanjutkan di pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, siswa cukup memahami materi yang diajarkan, namun pendidik perlu lebih untuk mengaitkan dengan hal yang ada di sekitar sehingga siswa lebih memahami materi.

Kendala yang terdapat ketika pertemuan kedua merupakan dikarenakan pada pertemuan pertama belum selesai sehingga materi pertemuan pertama harus dilanjutkan pada pertemuan kedua. Berdasarkan hal itu, pembelajaran pada pertemuan kedua berkurang untuk waktu pembelajarannya.

Kendala selanjutnya yaitu dikarenakan pertemuan kedua dilakukan pada jam terakhir sehingga peserta didik sudah kelelahan selama satu hari melaksanakan pembelajaran, dan menyebabkan banyak peserta didik yang tidak focus pada pembelajaran. Berdasarkan hal itu hasil belajar untuk pertemuan kedua sedikit menurun.

5. Hasil Evaluation (Penilaian)

Tahap kelima adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Sesudah tahapan *implementation* berjalan, tahapan berikutnya merupakan penilaian. Untuk tahap ini peserta didik akan mengerjakan sejumlah soal setiap pertemuan yang akan langsung dinilai secara langsung oleh *quizizz*.

Pada tahap ini, hasil belajar diperoleh dari hasil tes pada mata pelajaran pengawasan teknik konstruksi dan perumahan yang dinilai pada setiap akhir pertemuan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh hasil belajar siswa yang mampu disajikan dalam tabel di bawah ini :

Berikut ini table ketuntasan peserta didik:

Tabel 4. 4 Tabel Ketuntasan Peserta Didik

Data yang dianalisis	Hasil		
	Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2	Pertemuan ke 1 dan ke 2
Jumlah Seluruh Siswa	36	36	36
Jumlah Siswa yang mengikuti	36	36	36
Jumlah siswa	33	26	29

yang tuntas belajar			
Jumlah siswa yang belum tuntas	3	10	7
Nilai Tertinggi	100	95	100
Nilai Terendah	45	60	45
Nilai Rata-rata	84	78	81
Presentase ketuntasan	92%	72%	81%
Keterangan	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata rata nilai akhir yaitu 81 juga nilai presentase ketuntasan klasikal sejumlah 81%. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa secara klasikan proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas karena ketuntasan belajar tercapai jika ≥ 75 walaupun pertemuan ke 1 dan ke 2 terdapat penurunan.

Pembahasan

Analisis data hasil validasi media quizizz dilandasi dalam hasil rata-rata hasil ahli media dan ahli materi di bawah ini merupakan penilaian dari 2 validator:

No	Validator	Rata-rata	Kategori
1	Ahli Materi	71%	Valid
2	Ahli Media	83%	Sangat Valid
		77%	Sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Menurut data tersebut, mampu diketahui mengenai rata-rata keseluruhan merupakan 77% dalam kategori sangat Valid. Oleh karena itu, media pembelajaran *quizizz* disebut sangat valid, atau dapat digunakan tanpa perbaikan.

Keefektifan media pembelajaran yang digunakan mampu diamati pada presentase ketuntasan belajar peserta didik. Ketuntasan belajar peserta didik berasal dari nilai uji hasil belajar peserta didik yang didapat peneliti setelah peserta didik mengerjakan soal pada tahap *evaluation*.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik ketika pertemuan ke 1 yang dinyatakan tuntas sejumlah 33 peserta didik atau 92% . Ini artinya adalah peserta didik memenuhi standart KKTP, yaitu $\geq 75\%$.

Ketika pertemuan ke 2 hasil belajar siswa terdapat penurunan sejumlah 20% yaitu ketuntasan belajar ketika pertemuan ke 1 sebesar 92% menjadi 72% ketika pertemuan ke 2. Ini artinya ketika pertemuan ke 2 belum memenuhi standart KKTP, yaitu $\geq 75\%$.

Pada akhir pembelajaran hasil pembelajaran peserta didik ketika pertemuan ke 1 dengan pertemuan ke 2 memenuhi standart ketuntasan dengan menggabungkan pertemuan ke 1 dengan pertemuan ke 2 ,yaitu didapatkan 29 peserta didik atau 81% tuntas. Sedangkan 7 peserta didik atau 19% belum tuntas. dengan nilai rata-rata yaitu 81. Hal tersebut membuktikan mengenai dengan memanfaatkan media *quizizz* dikatakan tuntas.

Menurut hasil analisis diatas, mampu diperoleh kesimpulan mengenai media pembelajaran *quizizz*, telah

layak dimanfaatkan menjadi bahan ajar dengan terdapat kualitas valid juga efektif

PENUTUP

Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat ditarik simpulan dari dilakukannya penelitian tentang penggunaan media *quizizz* pada elemen pengawasan teknik konstruksi dan perumahan sebagai berikut :

1. Media *Quizizz* yang telah di uji kelayakan kepada para ahli baik itu ahli materi atau juga ahli media menyatakan mengenai media *quizizz* tersebut layak dimanfaatkan ketika pembelajaran terlebih pada mata pelajaran pengawasan Teknik konstruksi dan perumahan dengan data hasil validasi media *quizizz* didasari pada hasil rata-rata hasil ahli media dan ahli materi adalah 77% dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu media pembelajaran *quizizz* disebut sangat valid, atau dapat digunakan tanpa perbaikan.
2. Hasil belajar yang didapat peneliti dari setelah melakukan uji hasil belajar ini yaitu memuaskan peneliti, peneliti menemukan bahwa nilai yang didapatkan siswa pada kelas tersebut cukup baik, dengan rata rata nilai pertemuan ke 1 yaitu 84 dengan ketuntasan klasikal yaitu 92% lalu untuk pertemuan ke 2 yaitu 78 dengan ketuntasan klasikal yaitu 72% dan didapatkan nilai rata rata dalam satu kelas pertemuan ke 1 dan ke 2 yaitu 81. Lalu peserta didik dinyatakan tuntas sejumlah 29 peserta didik atau 81%. Sedangkan untuk peserta didik yang tidak tuntas sejumlah 7 peserta didik atau 19%.

Saran

Menurut hasil penelitian, di bawah ini beberapa saran yang mampu peneliti berikan.

1. Penelitian ini hanya menggunakan 1 materi saja, selanjutnya diperlukan pengembangan dalam membuat modul ajar dengan materi lain selain menggambar potongan rumah tinggal 2 lantai.
2. Pada penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan penelitian ini, disarankan agar lebih memperluas penggunaan *quizizz*. Sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H. (2015). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Multimedia pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 9 Marusu Maros* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Adelina, Hasyim. (2016). *Media Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi
- Akbar, Sa'dun.2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agustina, L., dan Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz* *Prosding Seminar Nasional Matematika* Sosiomadika, 1-7, Retrived from

- <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arta, K, S. 2015. *Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- BNSP. (2007). *Kegiatan Penilaian Buku Teks Panjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Bulletin*. 1(II). Hlm. 1-24
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Hafiyya, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Pencapaian Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Secara Tatap Muka Terbatas* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hanifah, dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, Vol 4 No (2), 170.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). CP & ATP - Teknik Konstruksi Dan Perumahan Fase F. https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian_pembelajaran/smk/teknik-konstruksi-dan-perumahan/fase-f/
- Laraswati. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Materi Jamjr Untuk Siswa Kelas X Sma/MA*. Skripsi FTK universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin: tidak diterbitkan.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Matanari, T., Daulay, S., & Lubis, M. (2019). The Development Of Writing Folk Poetry Teaching Material According The Materials Expert Team With Copy The Masker Technique For Seventh Grade Student Of Junior High School 1 Rantau Selatan, In Labuhan Batu District, Indonesia. *Budapest Internasional Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 254-268. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i3.371>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan & Teknik*.
- Nuritta, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*. 3(1). 171-187
- Rusman, Kurniawan, D & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusdian, Maulia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMPN 1 Siak Hulu*. Other thesis, Universitas Islam Riau.
- Salsabila, dkk. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. 4(2). 163-172
- Setriyani, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial dengan *Microsoft Powerpoint* Pada Materi Pokok Statistika Di Kelas XI IPA SMAN 6 Pekanbaru. *Jurnal Aksiomatik Pendidikan Matematika*, Vol 5 No (7), 1-7
- Silvia Mega, dkk. (2019). *Contextual Teaching and Learning* pada Materi Bilangan Bulat: sebuah pengembangan perangkat pembelajaran, *Jurnal Aksiomatik*, Vol 7 No (2), 90.
- Sugiono, S., & Kuntjojo, K. (2016). Pengembangan Model Permainan Pra-Calistung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255-276.
- Sugiyono, (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif R & D. cetakan ke 1 Bandung*. CV. Alfabeta.
- Sundayana. 2015 . *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Tambun, Effi Juliana Br, Stephani Aulia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia *Adobe Flash Professional CS6* Pada Materi Trigonometri Kelas X. *Jurnal Aksiomatik*, Vol 8 No (3), hlm 24
- Zahra, R. (2020). *Pengembangan instrumen evaluasi quizizz pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan di SMK* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).